

Interaktivitet

En stor del af de **Flash Files**, du ser på Internettet, er interaktive. Det betyder, at brugeren kan klikke et sted på skærmen og få en handling udført. Interaktivitet i en **Flash File** kan være mange ting. Det kan være links til en adresse på internettet, brugeren der kan bevæge sig rundt i filmen, springe fra scene til scene, eller en lyd der bliver spillet e.l.

Interaktivitet styres i programmet af et programmeringssprog som hedder *ActionScript*. Med CS4 er vi nået til version 3.0. Du har mulighed for både at vælge version 3.0 og 2.0 når du starter en **Flash File**. Dette materiale er udviklet til *ActionScript 3.0*

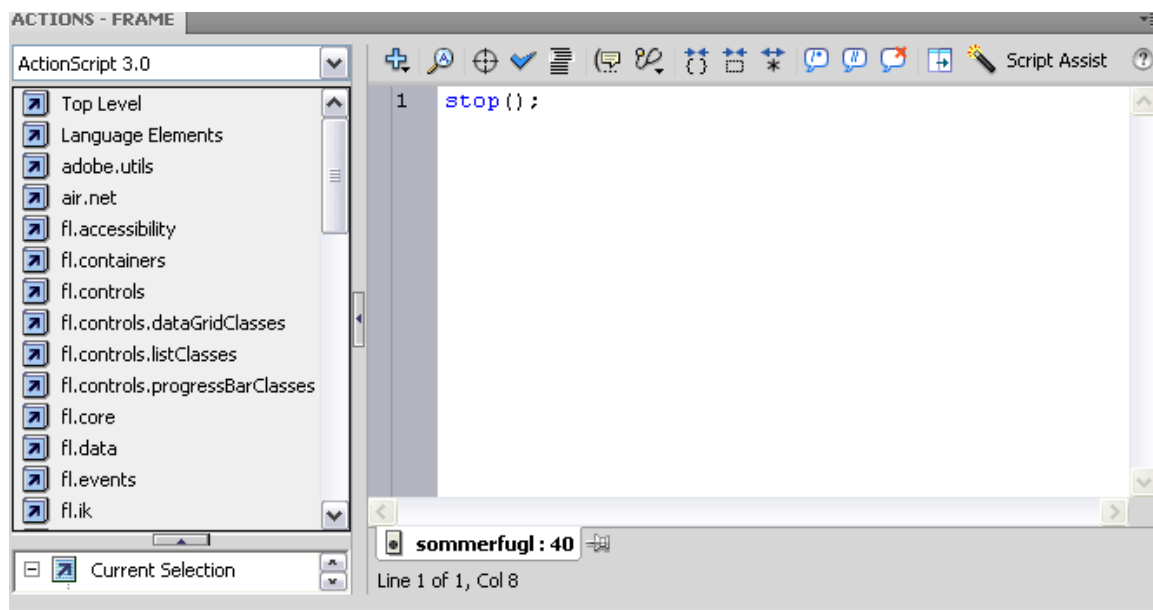
Create New

- Flash File (ActionScript 3.0)
- Flash File (ActionScript 2.0)

ActionScript 3.0

Selve programmeringsdelen i **Flash** er meget omfattende, *ActionScript* er et sprog som kun **Flash** anvender, og det kan virke lidt uoverskueligt at komme igang med. På Facebook, findes ligefrem en side for folk, der hader at programmere i *Actionscript 3.0*! Hvis du vil arbejde seriøst med Flash, er det nødvendigt at kunne arbejde med *ActionScript*, og der findes heldigvis rigtig mange bøger om emnet.

Du får fat i scriptvinduet ved enten at vælge tastaturgenvejen F9, højreklikke på et lag eller via menuen *Window*.

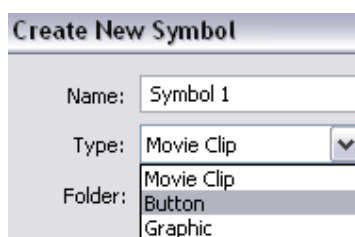


Til venstre hentes foruddefinerede scripts eller stumper heraf, og i den højre del skriver man selv.

Interaktivitet



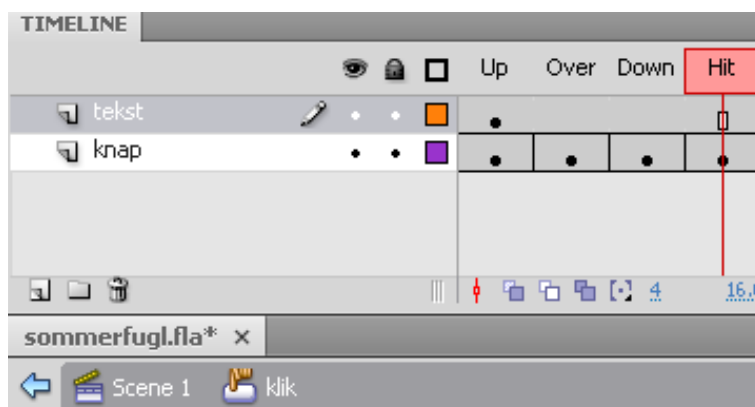
Ikonet for
en button



Knapper

Til at styre interaktivitet kan man f. eks. bruge *buttons* (knapper). I **Flash** er *buttons* en unik type symbol, og disse fremstilles i et selvstændigt studie, ligesom det er tilfældet med *Movie Clips*. En *button* kan være en tegnet figur, men også et stykke grafik eller et foto.

En *button* oprettes ved at vælge Ctrl+F8 eller *Insert >New Symbol*.



Studiet hvor knappen fremstilles, ser meget anderledes ud end *Timeline* til *Stage*.

En *button* kan have 4 forskellige tilstande. Disse tilstande vises i hver sin frame.

Up – en *buttons* normale udseende, dvs. det udseende en *button* har, når musen ikke er i kontakt med den.

Over – vises når brugeren fører musen henover en *button*.

Down – vises når brugeren klikker på *button*.

Hit – det område, hvor en *button* er aktiv, dvs. hvor cursoren bliver til en pegende hånd, når den føres hen over en *button*. Hit-området er gennemsigtigt.

Det er en god idé at lægge tekst på et lag for sig. *Buttons* oprettes automatisk i *Library* og kan genbruges lige så mange gange det skal være.

Navngivning

For at kunne programmere en *button* er det nødvendigt at den har et navn. Man giver *button* et *Instance Name* i *Properties*. Det er almindeligt at give *buttons* betegnelsen *_btn*.

