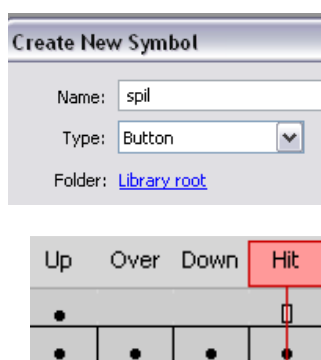
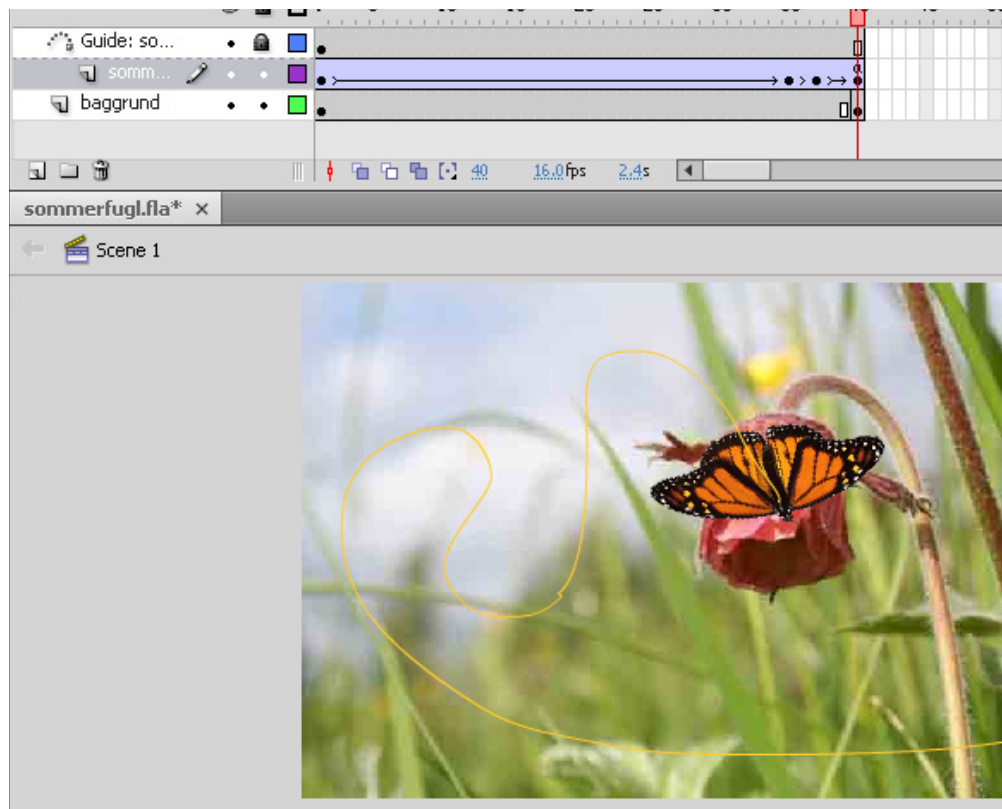


Buttons

Opgavebeskrivelse

Filmen *sommerfugl* skal tilføjes 2 buttons. Den ene skal sætte filmen igang igen (du har jo sat en stopaction på) den anden skal åbne en webside fra Internettet

- Åbn *sommerfugl.fl*



- Vælg *Insert > New Symbol*. Giv den et navn, i dette tilfælde *spil*, og vælg *Button* som *Type*. Klik OK. Du befinder dig nu i et nyt "studie", hvor du kan se de 4 tilstande for en *button*.
- Tegn en *button* i *Up*. Klik i næste frame (*Over*), indsæt *keyframe* (F6), som opretter en kopi af indholdet fra frame 1. Foretag evt. ændringer.
- Indsæt en *keyframe* i *Down*, foretag ligeledes evt. ændringer (indholdet kan godt være det samme i alle tilstande).
- Til sidst indsættes en *keyframe* i *Hit*. *Hit*-området er usynligt, men sørg for, at det har ca. samme areal som i *Up*.
- Indsæt et nyt lag, og navngiv det *tekst*. Skriv teksten i frame 1 (*Up*), de 3 andre tilstande bliver automatisk udfyldt.

Buttons

- Vend tilbage til *Stage* og opret et nyt lag kald det *spil*, træk din *button* ud på *Stage*.



- Vælg Ctrl+Enter for at teste den. Cursoren bliver til en hånd, når den føres henover din *button*, men der sker ikke noget, når man klikker på den, den skal først programmeres.
- Lav en button mere efter samme opskrift som tidligere, kald den *www*
- Placér den på et nyt lag.
- Arkivér opgaven, du skal arbejde videre på den senere.

