

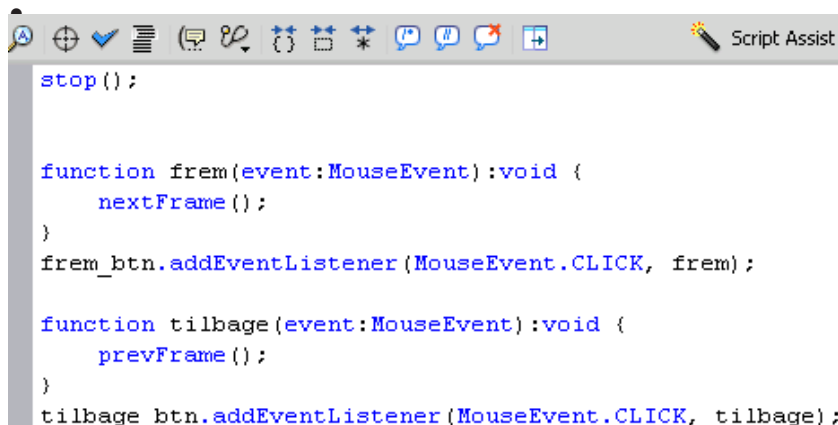
Billedgalleri 1

Opgavebeskrivelse

Billedgalleri hvor man kan bladere frem og tilbage

Du skal lave et billedgalleri, hvor brugeren kan klikke sig igennem en stak billeder. På de næste 2 sider er der opgaver med varianter.

- Åbn en ny **Flash File**.
- Vælg *Import - Import to Library*.
- Åbn mappen *galleri1* fra kursusmaterialet, markér alle 6 billeder og vælg *Open*.
- Træk billede 1 over på *Stage*.
- Markér frame 2 og indsæt et tomt keyframe (F7), træk billede 2 ind på *Stage*, placér billedet i samme position som billede 1 ved hjælp af *Align* panelet. Fortsæt samme fremgangsmåde med de 4 sidste billeder.
- Navngiv laget *galleri*. Afspil filmen, billederne kører i sløjfe (loop).
- Opret 2 lag. Kald det ene *knapper* og det andet *actions*.
- Placér to knap-symboler (buttons) på laget, du kaldte knapper. Det skal være dem, man klikker på for at bladre frem og tilbage i billedsekvensen, det kunne f.eks. være pile.
- De to knapper skal have hver sit Instance-navn: *frem_btn* og *tilbage_btn*.
- I actions-laget i frame 1 skrives først en stop-action. Derefter skal der tilføjes en "eventlistener" til knappen, der lytter på, om der bliver klikket på den. Koden til din tilbage-knappen er magen til, bortset fra at kommandoen ikke hedder *nextFrame()* men *prevFrame()*.



```
stop();

function frem(event:MouseEvent):void {
    nextFrame();
}
frem_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, frem);

function tilbage(event:MouseEvent):void {
    prevFrame();
}
tilbage_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, tilbage);
```

er en

tilbage-knap i første frame, og frem-knappen forsvinder i sidste frame.

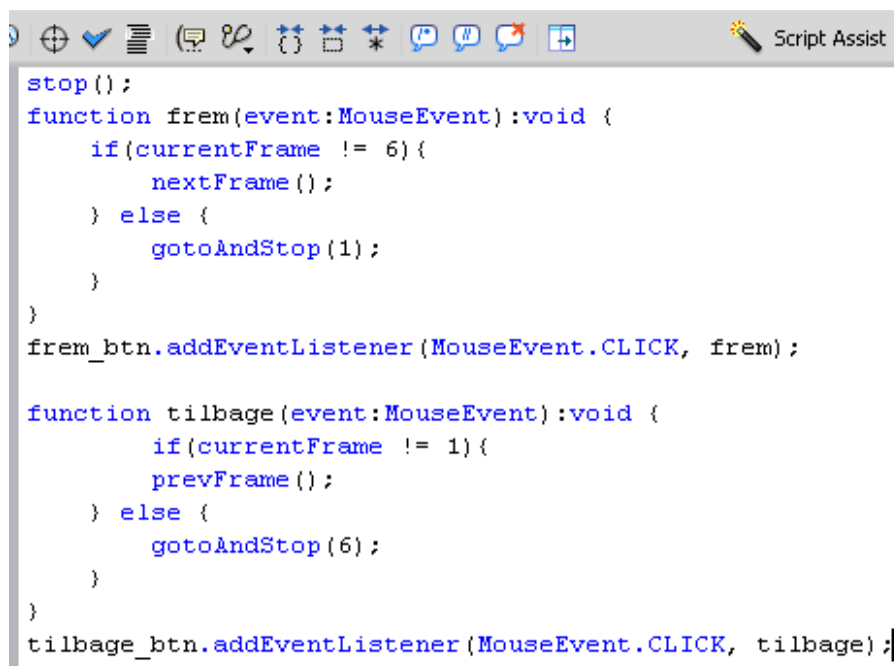
Aflever opgaven som aftalt med din underviser.

Billedgalleri 2

Opgavebeskrivelse

Billedgalleri hvor man kan blive ved med at bladre

Skal galleriet være en "evighedsmaskine", så man kan blive ved med at klikke frem eller tilbage, skal koden se således ud:



```
stop();  
function frem(event:MouseEvent):void {  
    if(currentFrame != 6){  
        nextFrame();  
    } else {  
        gotoAndStop(1);  
    }  
}  
frem_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, frem);  
  
function tilbage(event:MouseEvent):void {  
    if(currentFrame != 1){  
        prevFrame();  
    } else {  
        gotoAndStop(6);  
    }  
}  
tilbage_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, tilbage);
```

Her anvendes if og else sætninger = hvis/ellers.

If-sætninger anvendes til at lave en betingelse, som skal være opfyldt for at indholdet skal udføres. Ellers skal else-sætningen træde i kraft.

I dette tilfælde læses det således:

hvis indeværende/aktuelle Frame er lig med Frame 6, så gå til og stop ved Frame 1

Aflever opgaven som aftalt med din underviser.

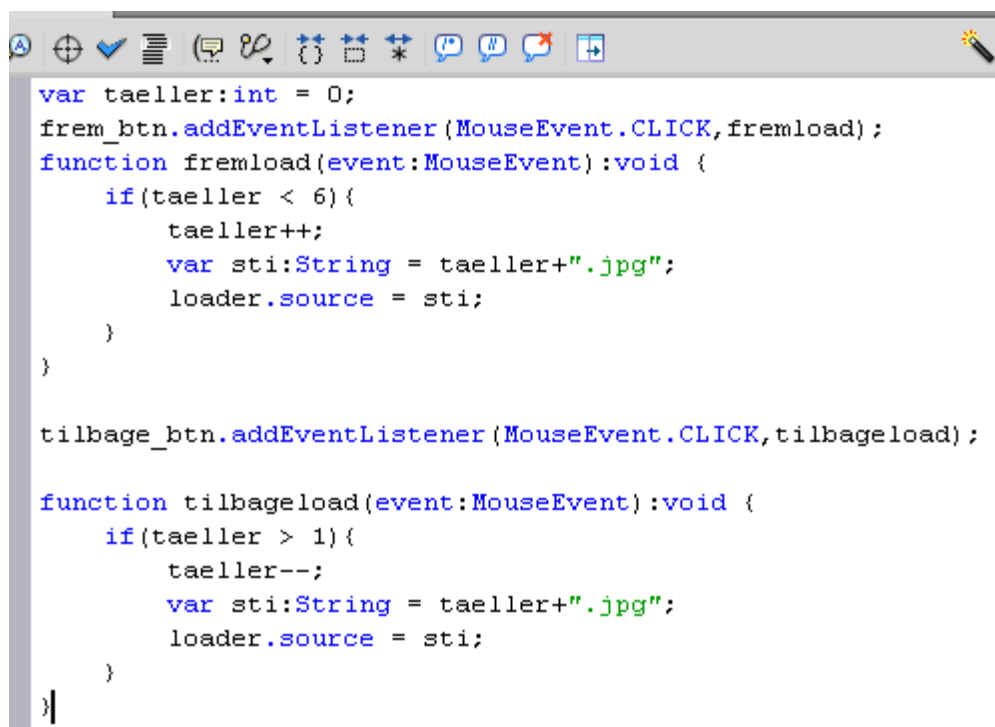
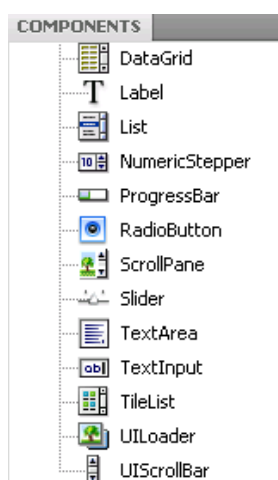
Billedgalleri 3

Opgavebeskrivelse

Billedgalleri hvor billederne loades efterhånden

En tredje variant er et billedgalleri, hvor filerne ikke importeres til Library i Flash, men ligger udenfor programmet. Det har den fordel, at filmen fylder mindre.

- Åbn en ny **Flash File** og gem den i mappen billedgalleri i kursusmaterialet. Filen skal ligge i samme mappe som billederne.
- Opret 3 lag og kald dem; actions, loader og knapper.
- Vælg *Window > Components*.
- Markér laget loader og træk et eksemplar af *UILoader-komponenten* ind på *Stage*. Giv det Instance Name *loader*.
- Lav 2 knapper i knap-laget. Det er dem, man klikker på for at bladre frem og tilbage i billederne, så det kunne f.eks. være pile.
- De to knapper skal have hver sit Instance Name: *frem_btn* og *tilbage_btn*.



ActionScriptet, der får de 2 knapper til at virke som frem- og tilbage knapper, skal ligge i frame 1 i actions laget.

Man kan lave en knap, der kan bladre, ved at lave en variabel, der fungerer som tæller:

Her erklæres en variabel ved navn taeller.

Med :int angiver man at denne variabel kun kan indeholde heltal. Det kaldes at "fasttype" sine variabler.

Aflevér opgaven som aftalt med din underviser.