

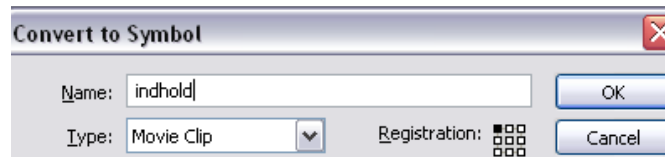
# Navigation

## Opgavebeskrivelse

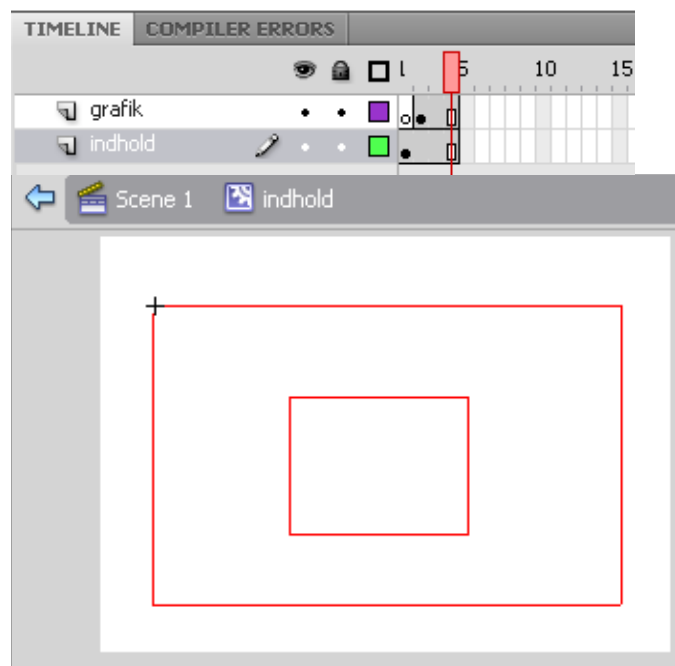
I denne øvelse skal du lave et navigationssystem, hvor brugeren kan klikke sig rundt mellem forskellige "sider". Her er det simple geometriske former: en cirkel, en trekant og en firkant, men det kunne være billeder og tekst. Du kan altså fremstille et helt web-site på denne måde.



- Åbn en ny **Flash File**.
- Bevar defaultstørrelsen på *Stage*, hvid baggrundsfarve.
- Tegn en stor firkant med *Rectangle Tool*. Firkanten skal have en rød *Stroke* og ingen fyldfarve.
- Dobbeltklik på stroken. Konvertér firkanten til et symbol vælg *F8*. Vælg *Movie Clip* som type og navngiv det *indhold*.



- Dobbeltklik på stroken, på den måde kommer du over i *Movieclippets* eget "studie".
- Vælg frame 4 i *Timeline* – højreklik og vælg *Insert Frame*. Navngiv laget *indhold*.
- Opret et nyt lag og kald det *grafik*.
- Markér frame 2 i dette lag og indsæt en *Keyframe* (F6). Tegn herpå en firkant indeni den store firkant.



## Navigation

### Tip

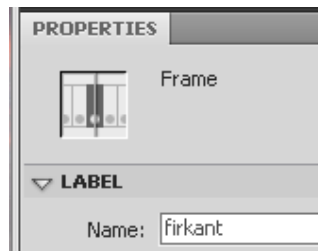
Lav en pæn ligesidet trekant:

Vælg *Rectangel Tool* > *Polystar Tool*.

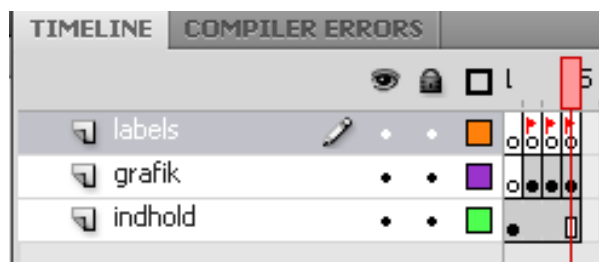
Vælg *Properties* > *Tool Settings* >

*Options* > *Number of Sides*: 3.

- Indsæt en *Blank Keyframe* (F7) i frame 3 og tegn en cirkel indeni den store firkant.
- Indsæt en *Blank Keyframe* (F7) i frame 4 og tegn en trekant indeni den store firkant.
- Opret et nyt lag, kald det *labels*. Indsæt *Keyframes* i frame 2, 3 og 4.



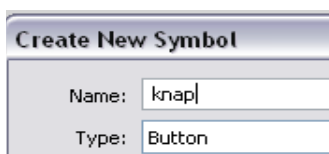
- Frame 2 skal have en label kaldet *firkant*, frame 3 skal hedde *cirkel* og frame 4 skal hedde *trekant*, således der er overensstemmelse mellem navnene og figurerne.



- Vend tilbage til hovedscenen, markér den store firkant, og giv den instance navnet *geometri\_mc*.

### Knapper

Der skal bruges tre knapper til at styre filmen med.



- Opret et nyt lag, kald det *knapper*.
- Tegn en rektangel til en knap, markér den og konverter den til en *Button* (F8). Navngiv den *knap*.
- Duplikér knappen 2 gange (ctrl+d), placér dem pænt ved siden af hinanden ovenover firkanten.
- Giv knapperne *instance navne*; *firkant\_btn*, *cirkel\_btn* og *trekant\_btn*.
- Opret et nyt lag, kald det *tekst*. Skriv de tre tekster til knapperne; Firkant, Cirkel og Trekant, placér teksterne på hver sin knap.



## Navigation

For at knapperne kan virke, skal der lidt programmering til. Opret et nyt lag, kald det *Actions*. Skriv følgende ActionScript i frame 1:

```
1 geometri_mc.stop();
2
3 function klikfirkant(event:MouseEvent):void {
4     geometri_mc.gotoAndStop("firkant");
5 }
6 firkant_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikfirkant);
```

Den første linie bevirker at Movie Clippet *geometri\_mc* stopper. Hvis ikke den var der, ville filmen starte automatisk.

Linie 2 til 5 kaldes en funktion.

Med `addEventListener` på linie 6 tilføjes en "begivenhedslytter". `addEventListener` lytter efter en begivenhed, her: `MouseEvent.CLICK`. Når begivenheden indtræffer, kaldes funktionen `klikfirkant`.

Det hele bevirker, at Movie Clippet *geometri\_mc* vil gå til frame *firkant*, når en bruger trykker på knappen.

Når du har tjekket, at *firkant*-knappen virker med Test Movie (Ctrl + Enter), kan du få de andre knapper til at fungere ved at kopiere koden fra linie 3 til 6. Husk at du selvfølgelig skal udskifte ordet *firkant* med *cirkel* og *trekant*.

```
1 geometri_mc.stop();
2
3 function klikfirkant(event:MouseEvent):void {
4     geometri_mc.gotoAndStop("firkant");
5 }
6 firkant_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikfirkant);
7
8 function klikcirkel(event:MouseEvent):void {
9     geometri_mc.gotoAndStop("cirkel");
10 }
11 cirkel_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikcirkel);
12
13 function kliktrekant(event:MouseEvent):void {
14     geometri_mc.gotoAndStop("trekant");
15 }
16 trekant_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, kliktrekant);
```

Aflever opgaven som aftalt med din underviser.