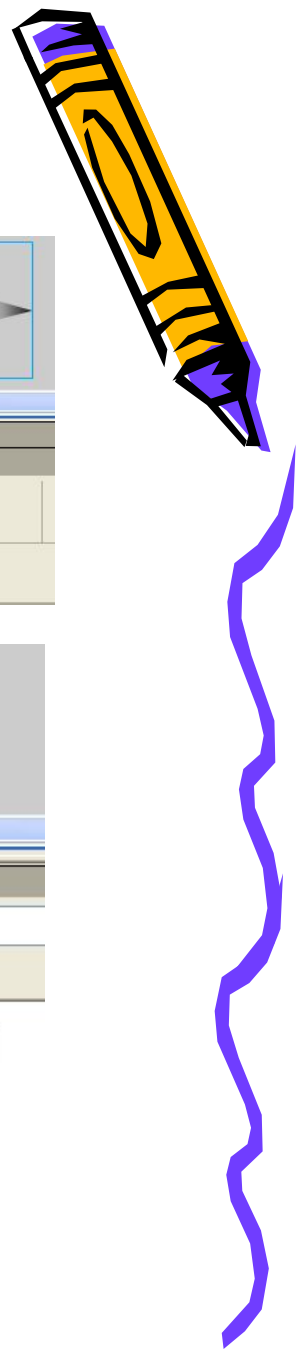




MACROMEDIA FLASH

Свойства объектов





Каждый экземпляр символа Movie Clip, помещенный на поле может иметь своё уникальное имя.

Например, имя экземпляра клипа на картинке - work.

Обращаясь к экземпляру клипа по имени, мы можем изменить его свойства.

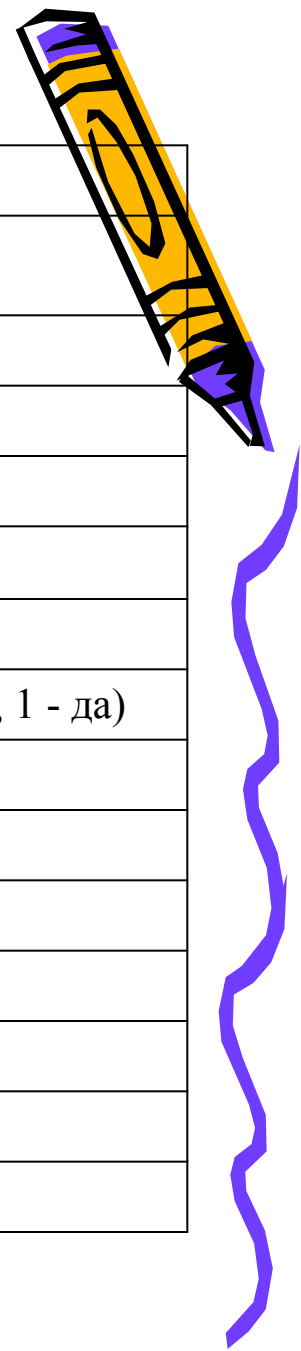
Например, следующий код поворачивает экземпляр mc на 45 градусов:
`work._rotation = 45;`



The screenshot shows the software interface for editing a Movie Clip. The top part shows a preview window with a grey background and a black crosshair. Below it is the 'Properties' panel for the 'Movie Clip' instance, where the name 'work' is circled in red. The 'Instance of: work' label is also visible. Below the name field are fields for width (W: 100.0), height (H: 99.8), x-position (X: 26.6), and y-position (Y: 288.8). A 'Swap...' button is located to the right of the name field. The bottom part of the screenshot shows the code editor with the following code:

```
1 on (release) {  
2     work._rotation=45;  
3 }
```

Основные свойства объектов типа Movie Clip



_alpha	Непрозрачность клипа.
_framesloaded	Количество загруженных кадров.
_Height	Высота экземпляра клипа в пикселях.
_name	Имя экземпляра клипа.
_parent	Ссылка на клип, содержащий текущий клип.
_rotation	Угол поворота экземпляра клипа.
_totalframes	Общее количество кадров в клипе.
_visible	Значение, определяющее, виден экземпляр клипа или нет (0-нет, 1 - да)
_width	Ширина экземпляра клипа в пикселях.
_x	Горизонтальная координата экземпляра клипа.
_xmouse	Горизонтальная координат курсора мыши в экземпляре клипа.
_xscale	Масштаб экземпляра клипа по горизонтали в процентах.
_y	Вертикальная координата экземпляра клипа.
_ymouse	Вертикальная координата курсора мыши в экземпляре клипа.
_yscale	Масштаб экземпляра клипа по вертикале в процентах.

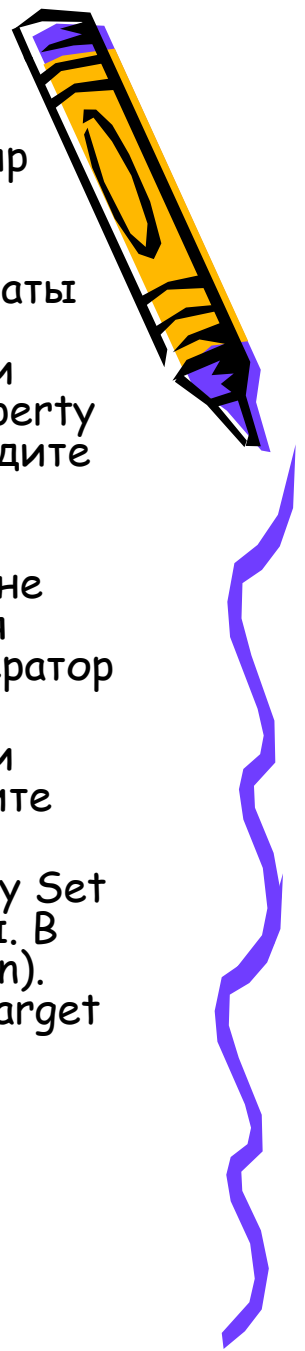


Рассмотрим изменение свойств клипа на примере:

1. Создайте новый фильм.
2. Создайте символ типа *Movie Clip* (*Insert/ New Symbol*) и изобразите в нем овал.
3. Поместите экземпляр символа на сцену, перетащив его из библиотеки.
4. В инспекторе свойств в поле ввода *Instance name* введите имя *s1*.
5. Поместите на сцену любую кнопку, выделите её и откройте панель Действия (*F9*).
6. В списке действий слева раскройте папку *Actions*, затем раскройте папку *Movie Clip Control* и дважды щелкните по пункту *Set Property*. Действие появится в окне скрипта, и отобразятся его параметры.
7. В поле *Property* (*Свойство*) из выпадающего списка выберите *_rotation* (*Rotation*).
8. Переведите курсор в поле *Target* (*Цель*). Станет активной кнопка *Insert a target path*. Щелкните по ней и выберите в появившемся окне созданный нами объект *s1*. В поле *Value* (*Значение*) введите 60. Проверьте работу кнопки.



Управление клипом



- Из папки H:/Flash_MX1 откройте файл Properties.fla. Выделите экземпляр божьей коровки и присвойте ему уникальное имя bk (введите bk в поле Instance name в инспекторе свойств).
- Выделите верхнюю кнопку. На неё нужно назначить уменьшение координаты y. При этом божья коровка должна быть всегда повернута головой вверх. Откройте панель действий. Раскройте последовательно вкладки Actions и Movie Clip Control и дважды щелкните по пункту Set Property. В поле Property (Свойство) из выпадающего списка выберите `_rotation` (Rotation). Переведите курсор в поле Target (Цель). Щелкните по кнопке Insert a target path и выберите в появившемся объект bk. В поле Value (Значение) введите 0.
- Уменьшать координату мы можем только до тех пор, пока божья коровка не упрется в стенку. Поэтому для начала зададим условие: координата y для продвижения должна быть больше 70. Для этого будем использовать оператор ветвления If (если):
- Откройте панель действий. Раскройте последовательно вкладки Actions и Conditions/Loops. Дважды щелкните по строке If. В строке Condition введите условие: `bk._y>70`.
- Теперь раскройте вкладку Movie Clip Control и дважды щелкните по пункту Set Property. Действие появится в окне скрипта, и отобразятся его параметры. В поле Property (Свойство) из выпадающего списка выберите `_y` (Y_Position). Переведите курсор в поле Target (Цель).. Щелкните по кнопке Insert a target path и выберите в появившемся окне объект bk. В поле Value (Значение) введите `bk._y-10` и включите флажок Expression напротив поля Value. Проверьте код:

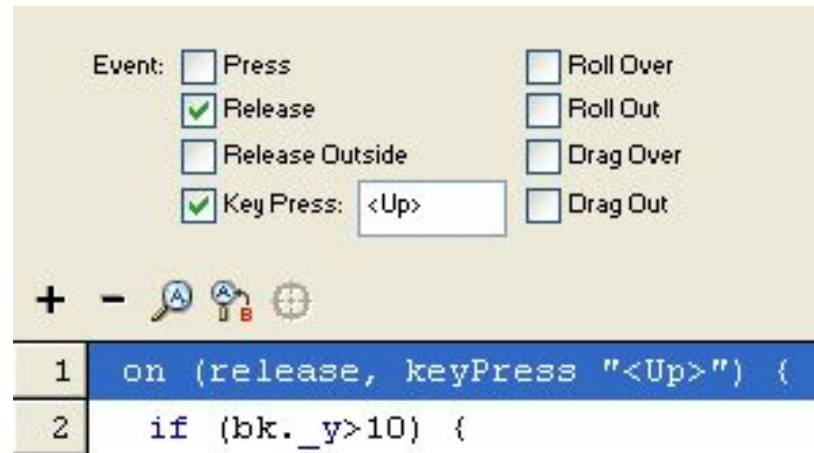
```
1 on (release) {
2   setProperty("bk", _rotation, "0");
3   if (bk._y>20) {
4     setProperty("bk", _y, bk._y-10);
5   }
6 }
```



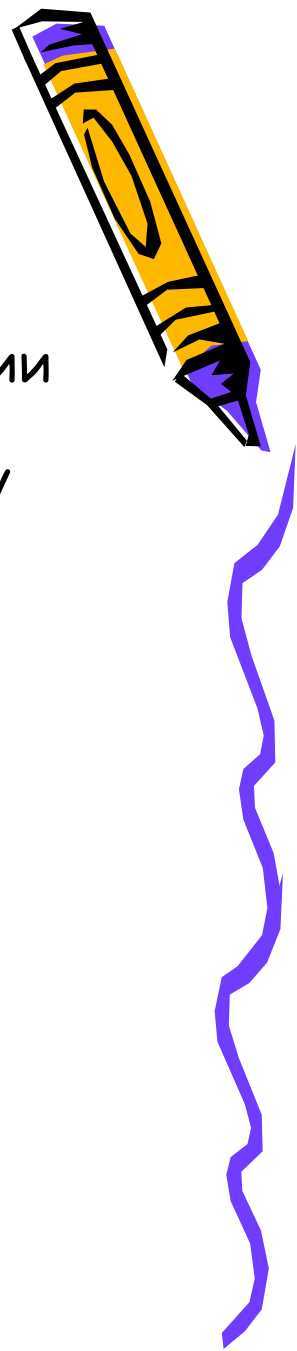
Назначение действия кнопке

клавиатуры:

- Чтобы божья коровка передвигалась также и при нажатии кнопки Стрелка вверх на клавиатуре, выделите самую первую строчку кода, в событиях включите флажок Key press и нажмите стрелку вверх на клавиатуре, чтобы программа определила код кнопки.
- Проверьте работу кнопки.



```
1 on (release, keyPress "<Up>") (  
2   if (bk._y>10) (  
3       
4   )  
5 )
```



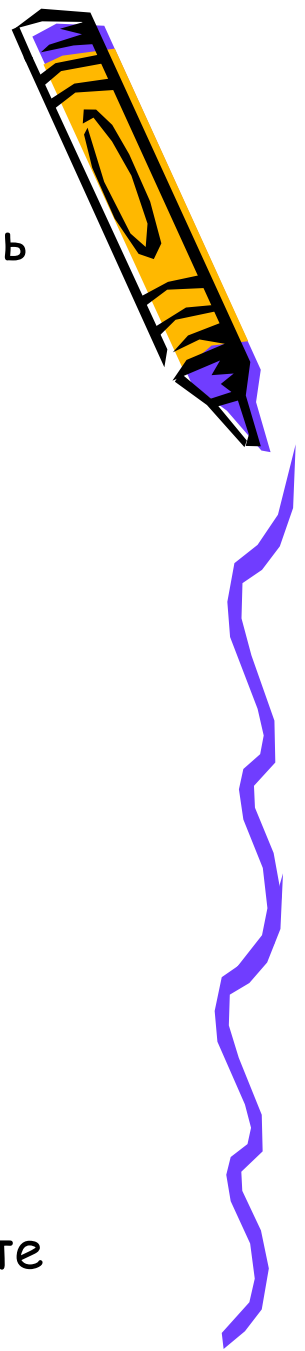
Двигаем клип вниз:

- Выделите нижнюю кнопку. На неё нужно назначить увеличение координаты *y*. При этом божья коровка должна повернуть голову вниз. То есть, повернем её на 180 градусов:
- Откройте панель действий. Раскройте последовательно вкладки *Actions* и *Movie Clip Control* и дважды щелкните по пункту *Set Property*. В поле *Property* (Свойство) из выпадающего списка выберите *_rotation* (Rotation). Переведите курсор в поле *Target* (Цель). Щелкните по кнопке *Insert a target path* и выберите в появившемся объект *bk*. В поле *Value* (Значение) введите 180.
- Но увеличивать координату мы можем только до тех пор, пока божья коровка не упрется в стенку снизу. Поэтому для начала зададим условие: координата *y* для продвижения должна быть меньше 330. Для этого будем использовать оператор ветвления *If* (если):
- Раскройте вкладку *Conditions/Loops*. Дважды щелкните по строке *If*. В строке *Condition* введите условие: *bk._y<330*.
- Теперь раскройте вкладку Действие появится в окне скрипта, и отобразятся его параметры. В поле *Property* (Свойство) из выпадающего списка выберите *_y* (*Y_Position*). Переведите курсор в поле *Target* (Цель).. Щелкните по кнопке *Insert a target path* и выберите в появившемся окне объект *bk*. В поле *Value* (Значение) введите *bk._y+10* и включите флажок *Expression* напротив поля *Value*.
- Назначьте событию кнопку Стрелка вниз и проверьте код:

```
on (release, keyPress "<Down>") {  
    setProperty("bk", _rotation, "180");  
    if (bk._y<330) {  
        setProperty("bk", _y, bk._y+10);  
    }  
}
```



Двигаем клип влево:



- Для продвижения божьей коровки влево нужно развернуть её на -90 градусов и уменьшать её координату по X, пока она будет больше 300. Событие назначаем также кнопке Стрелка влево.
- Итак, выделите левую кнопку и назначьте её следующий код:

```
1 on (release, keyPress "<Left>") {  
2   setProperty("bk", _rotation, "-90");  
3   if (bk._x>300) {  
4     setProperty("bk", _x, bk._x-10);  
5   }  
6 }
```

- Аналогичным образом обработайте правую кнопку:

```
1 on (release, keyPress "<Right>") {  
2   setProperty("bk", _rotation, "90");  
3   if (bk._x<480) {  
4     setProperty("bk", _x, bk._x+10);  
5   }  
6 }
```

- Сохраните работу в своей папке и проверьте движение клипа

