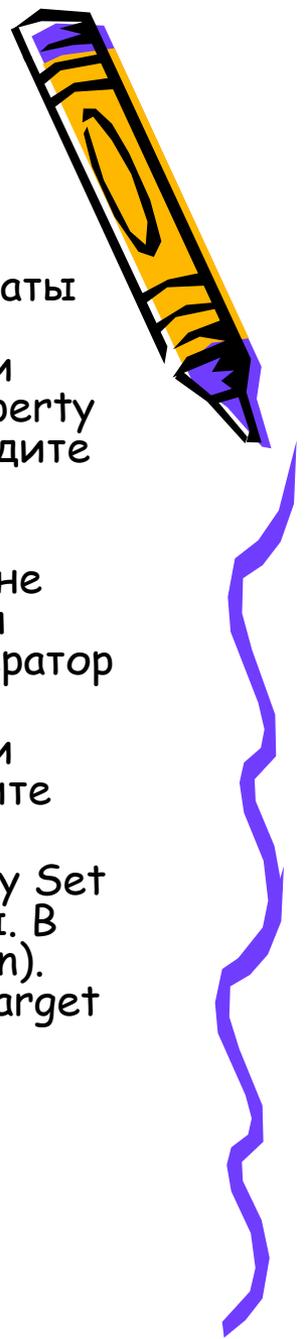


# Управление клипом



- 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:

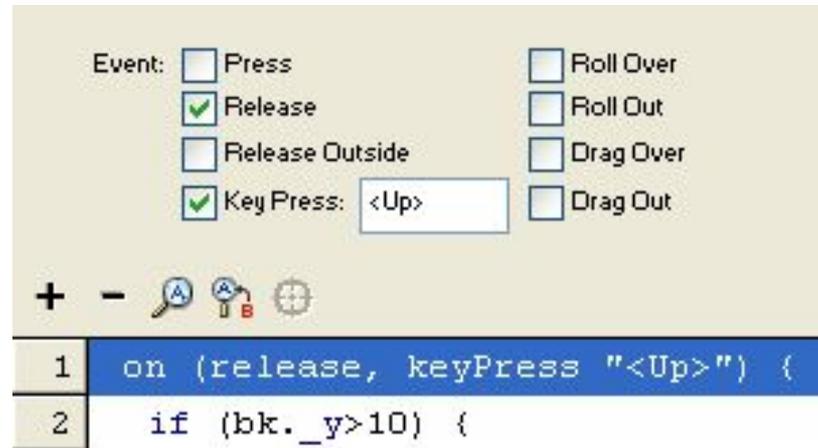
```
1 on (release) {  
2   setProperty("bk", _rotation, "0");  
3   if (bk._y>20) {  
4     setProperty("bk", _y, bk._y-10);  
5   }  
6 }
```



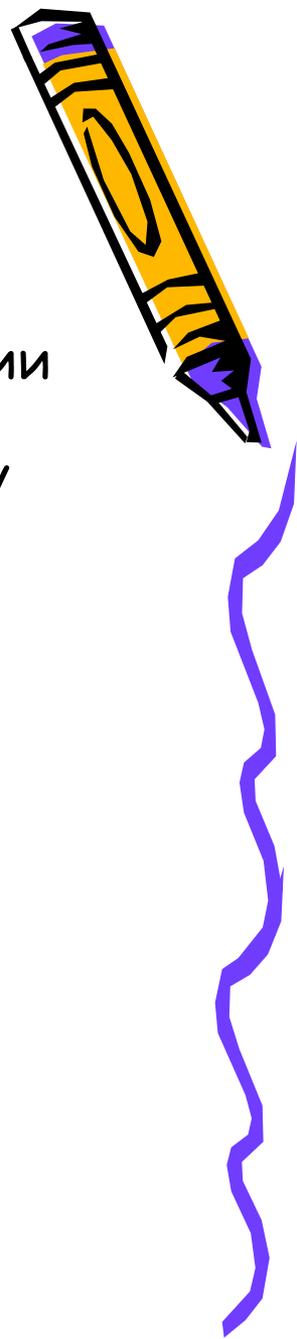
# Назначение действия кнопке

## 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.



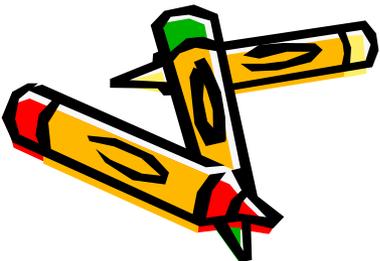
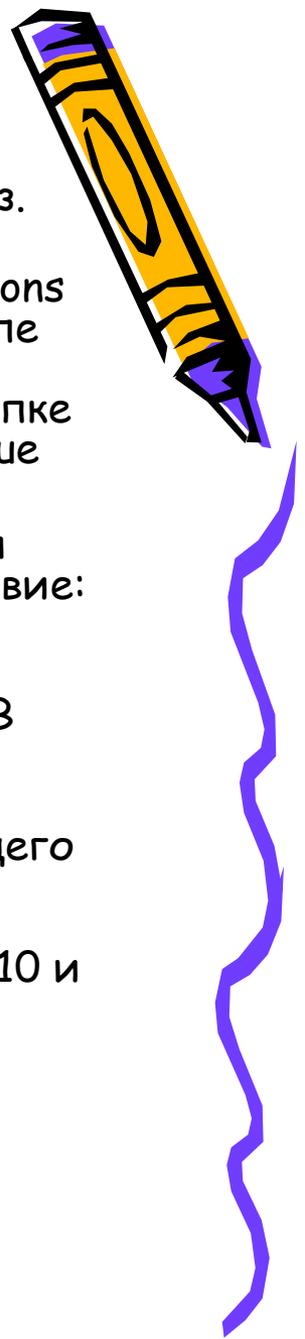
```
1 on (release, keyPress "<Up>") (  
2   if (bk._y>10) (  
3       
4   )  
5 )
```



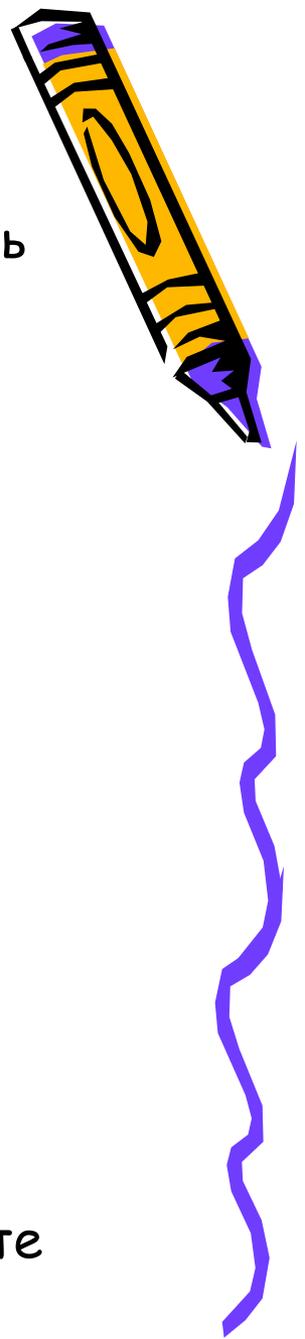
# Двигаем клип вниз:

- 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:

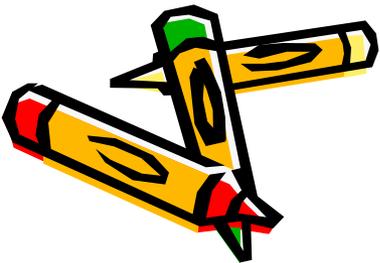


- Для продвижения божьей коровки влево нужно развернуть её на  $-90$  градусов и уменьшать её координату по X, пока она будет больше 300. Событие назначаем также кнопке Стрелка влево.
- Итак, выделите левую кнопку и назначьте её следующий код:

```
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:

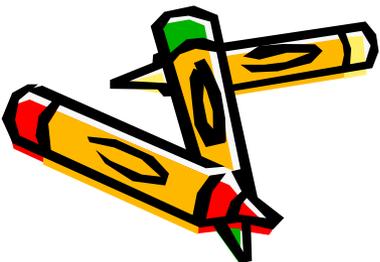
```
1 on (release, keyPress "<Right>") {
2   setProperty("bk", _rotation, "90");
3   if (bk._x<480) {
4     setProperty("bk", _x, bk._x+10);
5   }
6 }
```



- Сохраните работу в своей папке и проверьте движение клипа

# Собираем вишню

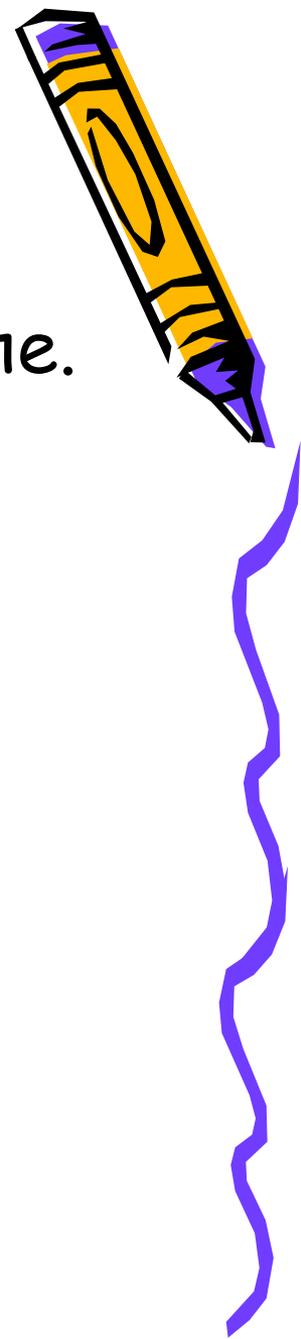
- Поместите на сцену экземпляр символа `v` из библиотеки. Выделите его и Откройте панель действий.
- Чтобы вишня исчезла при соприкосновении с божьей коровкой мы будем проверять пересечение координат с помощью функции `hitTest`. Если есть соприкосновение, то установим в ноль свойство видимость (`visible`).
- Для этого будем использовать оператор ветвления `If` (если):
- Раскройте вкладку `Conditions/Loops`. Дважды щелкните по строке `If`. В строке `Condition` введите условие: `_root.bk.hitTest(_x,_y,true)`.
- Теперь раскройте вкладку `Properties` и дважды щелкните по свойству `_visible`. В окне скрипта, и отобразятся его параметры. В поле `Value` (Значение) введите `0`.
- Это условие должно проверяться постоянно, поэтому вместо события загрузка клипа нужно выбрать каждый кадр: выделите первую строку кода и включите флажок `enterFrame`. Проверьте код.



```
1  onClipEvent (enterFrame) {  
2      if (_root.bk.hitTest(_x,_y,true)) {  
3          _visible=0;  
4      }  
5  }
```

# Дублируем вишни

- Выделите вишню и продублируйте её несколько раз. Разместите дубли на поле.
- Проверьте работу программы.



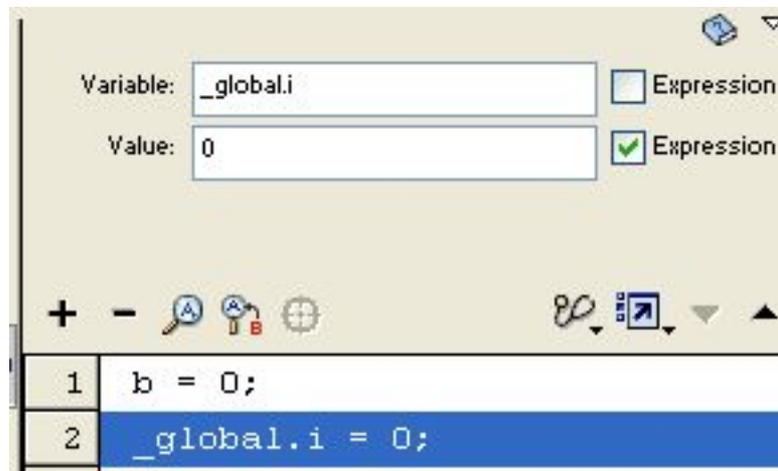
# Подсчет очков



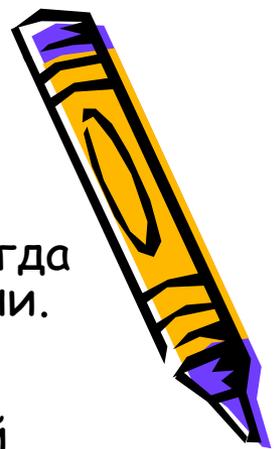
- Откройте файл `Properties.fla`, созданный нами на прошлом занятии.
- Разместите над кнопками небольшое текстовое поле. Из списка `Text Type` выберите `Dynamic Text`. В поле `var` укажите имя переменной `-b`.
- При загрузке фильма эта переменная всегда должна быть равна нулю. Кроме того, при загрузке следует обнулять глобальную переменную, которую мы будем использовать для подсчета очков.
- Для этого выделите первый кадр основного фильма и откройте панель действий.
- В левой части раскройте список `Actions`, затем - `Variable`, дважды щелкните на пункте `Set Variable`.

В поле `Variable` укажите имя переменной `b`, а в поле `Value` введите `0` и включите флажок `Expression` справа от поля, чтобы показать, что это числовая переменная.

Точно также инициализируйте вторую переменную `_global.i`:



# Подсчет очков



- Удалите все вишни, кроме одной.
- Выделите оставшуюся вишню и откройте панель действий.
- Нам нужно увеличивать счетчик, например, на 10, каждый раз, когда божья коровка коснется вишни, но лишь один раз для одной вишни. Поэтому заведем переменную, видимую только внутри вишни (timeline). При инициализации она будет равна нулю. Пока её значение 0, производится проверка на соприкосновение с божьей коровкой. При соприкосновении значение переменной изменится, допустим, на 1, счетчик увеличится, баллы отобразятся в текстовом поле b. При следующем соприкосновении с ней же баллы уже не добавляются.
- Итак, поставьте курсор мыши на последнюю строчку кода (там должна быть фигурная скобка), раскройте список Actions, затем - Variable, и дважды щелкните на пункте Var. В строке Variables введите код pr=0. Здесь: pr- имя переменной, а 0 - её значение. Новая строка кода должна добавиться в новый обработчик событий (то есть, инициализация переменной происходит только один раз - при загрузке клипа):

```
8      }  
9      }  
10     }  
11     onClipEvent (load) {  
12         var pr=0;  
13     }
```



# Подсчет очков

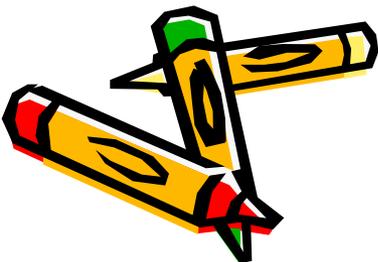


- Теперь выделите строку кода, проверяющую соприкосновение двух символов (`if(_root.bk.hittest(_x,_y,true)) {}`) и организуйте увеличение глобальной переменной `I` на 10, используя для этого оператор `set variable`:

```
Variable: _global.i  
Value: _global.i+10  
  
+ - 🔍 🔄 🌐  
3 if (_root.bk.hittest(_x,_y,true)) {  
4   _global.i = _global.i+10;
```

```
Variable: _root.b  
Value: _global.i  
  
+ - 🔍 🔄 🌐  
4   _global.i = _global.i+10;  
5   _root.b = _global.i;
```

- Теперь добавьте код, присваивающий текстовому полю `b` значение переменной `_global.i` так же с помощью оператора `set variable`. Так как поле `b` находится в корневом клипе, соответственно обращаться к нему будем с указанием пути: `_root.b`:



# Подсчет очков

- Осталось изменить переменную, отвечающую за проверку соприкосновения: добавьте код `pr=0` с помощью оператора `set variable`. Проверьте код. Продублируйте вишню пару раз и проверьте работу программы.

```
1  onClipEvent (enterFrame) {
2    if (pr==0) {
3      if (_root.bk.hitTest(_x,_y,true)) {
4        _global.i = _global.i+10;
5        _root.b = _global.i;
6        pr = 1;
7        _visible=0;
8      }
9    }
10 }
11 onClipEvent (load) {
12   var pr=0;
13 }
```

