

1.- Introducción.

Este es segundo tutorial de Flash donde seguiremos introduciendo nuevas acciones. En el anterior estudiamos las acciones que nos permitían navegar por línea de tiempo y el ejercicio propuesto era la creación de una película con la estructura de un libro. En este tutorial también crearemos una película con estructura de libro y en cada página crearemos nuevos ejemplos que incluyan nuevas acciones. Para seguir este tutorial es necesario saber aplicar las acciones estudiadas:

- Parar una película: **stop();**
- Saltar a un fotograma dado y quedarse en stop: **gotoAndStop(2);**
- Saltar a un fotograma dado y reproducir desde allí mismo la película: **gotoAndPlay(3);**
- Saltar al siguiente fotograma: **nextFrame();**
- Saltar al fotograma anterior: **prevframe();**

2.- Creación de la estructura y portada del libro.

Lo primero que haremos es crear la estructura del libro.

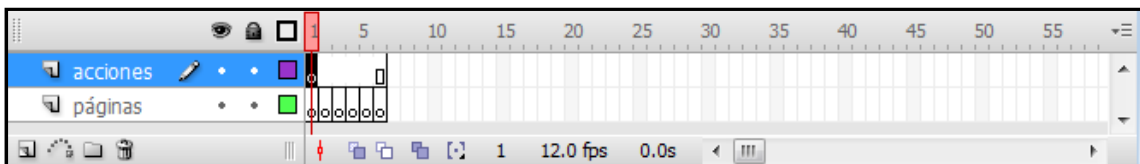


Imagen 1

Recordemos también poner la acción **stop();** en el primer fotograma y los clips de película que actúan como botones tal como lo hicimos en el tutorial anterior.

La primera página (primer fotograma) será la portada y en ella pondremos el título: "Aprendiendo Actionscript".

También un menú como este:

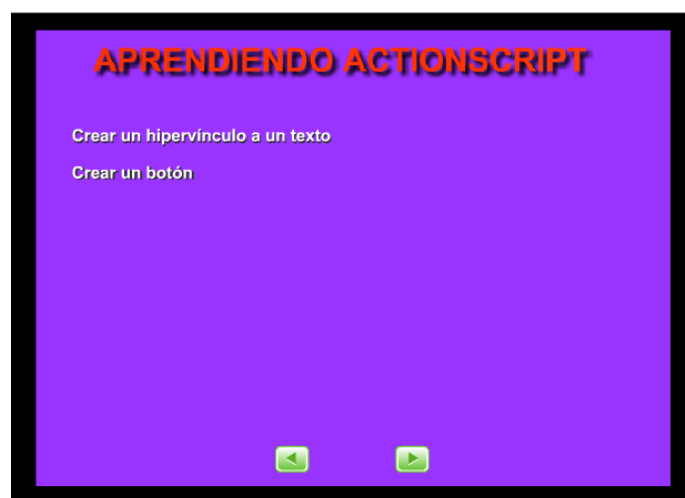


Imagen 2

Las distintas opciones del menú saltarán a fotogramas distintos. La primera opción al fotograma número 1 y la segunda al 2.

3.- Crear un hipervínculo a un texto.

En el segundo fotograma vamos a escribir un texto y seleccionando una palabra la convertiremos en un enlace.

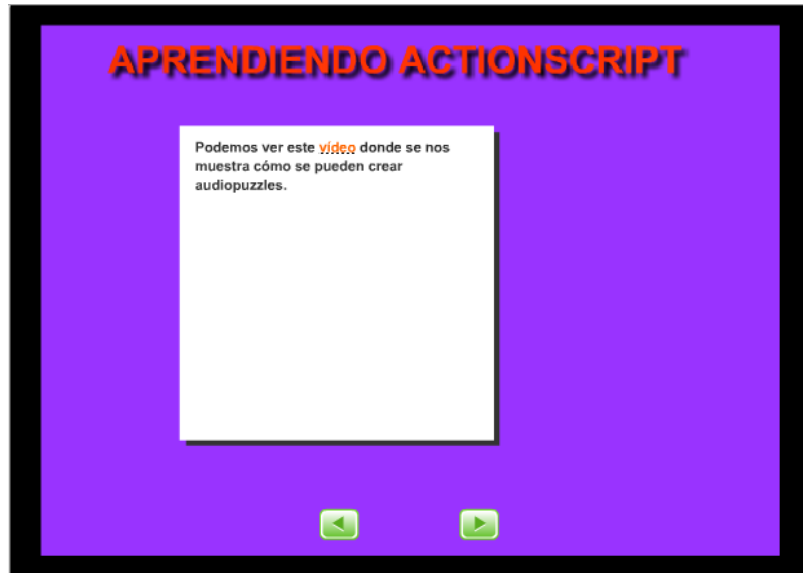


Imagen 3

Seleccionamos la palabra que queremos y activamos el panel **propiedades** del menú **Ventana**.

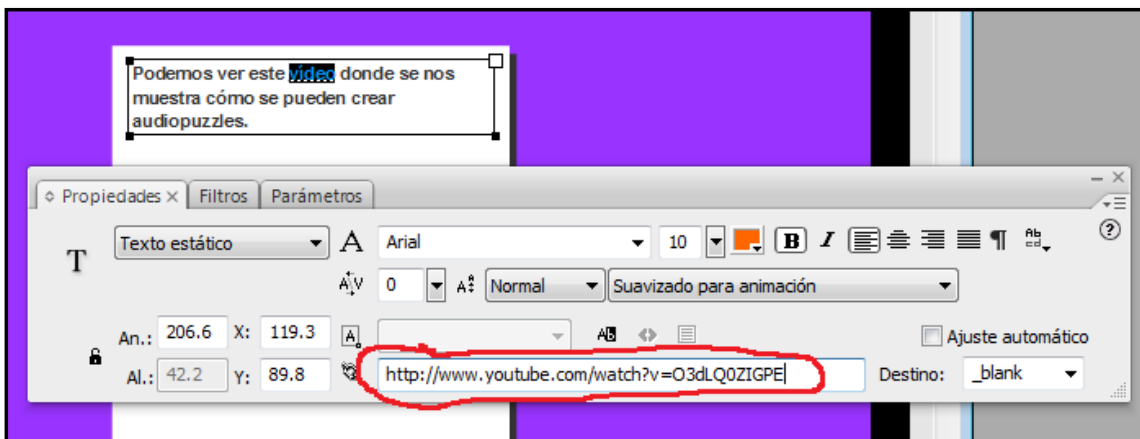


Imagen 4

En la imagen 4 podemos observar donde debemos poner el enlace a la página web. A la derecha también vemos la opción **destino**. Elegimos **_blank** para que nos abra una nueva ventana del navegador.

4.- Crear un botón.

En Flash el botón es un componente interactivo muy potente y flexible como veremos ahora.

Ahora vamos a situarnos en el fotograma número 3. En el escenario vamos a colocar los siguientes elementos: dos palabras y una imagen.



Imagen 5

La idea es convertir esas dos palabras en botones. Y posteriormente programar los botones para que cuando se presionen, se visualice las imágenes relacionadas con el significado de cada palabra.

Seleccionamos una de las palabras. En nuestro caso “casa” y pulsamos **F8** o lo que sería lo mismo ir al menú *Insertar* → *Nuevo Símbolo*. Nos saldrá un cuadro de diálogo para elegir el tipo de símbolo y elegimos la opción **botón**. Ahora ya la palabra “casa” se ha convertido en botón.

Ahora vamos a editar lo que se llama los **estados del botón**. Para editar el botón hacemos doble clic en el mismo.

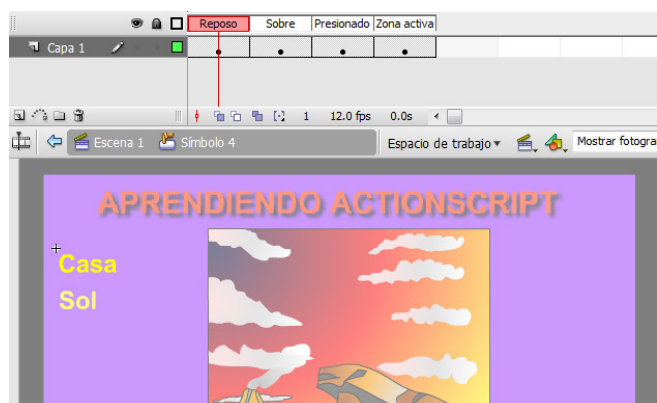


Imagen 6

Podemos observar que toda el área menos el **botón casa** se ve con un color menos intenso. Eso quiere decir que estamos editando dentro del botón. Si queremos salir de la edición del

botón haremos clic en Escena 1 que se encuentra en la parte más inferior de la línea de tiempo.

Como podemos observar en la imagen 6, los estados del botón son cuatro:

- **Reposo:** imagen, texto, sonido o clip que aparece cuando o se hace nada con el ratón.
- **Sobre:** imagen, texto, sonido o clip que aparece cuando o se pasa dentro de la zona activa del botón.
- **Presionado:** imagen, texto, sonido o clip que aparece cuando o se presiona el botón derecho del ratón.
- **Zona activa:** zona donde ha de pasar el puntero del ratón para que se active el botón. Esta zona no ha de estar vacía. Podemos pintar la zona que deseemos.

Haciendo un buen uso de estos estados se pueden crear aplicaciones muy interesantes. Vamos a ver una.

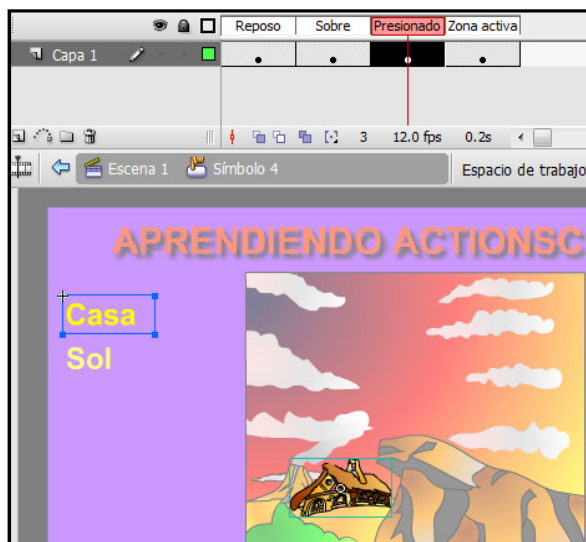


Imagen 7

En la imagen 7 observamos cómo hemos colocado la imagen de una casita en el **estado del botón presionado**. Esto quiere decir que cuando hacemos clic en el **botón casa** aparecerá la imagen. Lo mismo hemos hecho con el **botón sol**. También podemos hacer una copia de la palabra casa en el **estado sobre** del ratón y cambiarla de color. De esta manera al pasar por encima la palabra cambiará de color.

Ahora para finalizar probamos la película con el menú *Control* → *Probar Película*.

5.- Ejercicio propuesto.

El ejercicio que se propone es completar la aplicación de los botones. Se creará una aplicación para trabajar el vocabulario basado en un escenario donde al pulsar las palabras-botón se visualicen sus imágenes.

Un ejercicio voluntario podría consistir en crear un libro o cuento para trabajar el vocabulario mediante este sistema. Podría consistir en un cuento donde el niño tiene que leer y activar palabras para ver sus correspondientes imágenes.