

- Introducción.

En este tutorial vamos a aprender cómo se pueden arrastrar objetos por la pantalla. Este tipo de interacción resulta muy adecuado en muchas aplicaciones. Por ejemplo para:

- Completar las soluciones de un ejercicio.
- Construir un puzzle.
- Ordenar objetos, palabras, frases...

En este tutorial vamos a crear un ejercicio para el área de Lenguaje. Se tratará de crear un texto con huecos donde se deben arrastrar las palabras al lugar adecuado como en el ejemplo siguiente.

cañones toda vela mar velero



Con diez por banda,
viento en popa a
no corta el ,
un bergantín;

1.- Creación de la película y el texto convertido a gráfico vectorial.

Lo primero que haremos es crear un texto. En nuestro ejemplo hemos seleccionado un fragmento de una poesía ("Canción del Pirata" de Esponceda)

Cuando tengamos ya el texto en el escenario lo convertimos a gráfico vectorial. Esto tiene dos ventajas:

- Podemos utilizar la fuente que deseemos y siempre se verá igual en cualquier ordenador aunque no tenga la fuente.
- Podemos seleccionar fácilmente palabras, sílabas, letras o parte de estas.

Para convertir el texto en gráfico vectorial podemos hacer alguno de estos procedimientos:

1. **Ctrl-B** dos veces. Podemos observar que la primera vez nos separa las frases en letras y la segunda convierte las letras en gráficos.
2. **Menú Modificar → Separar** (dos veces también)

2.- Convertir las palabras en clips de película.

Ahora ya podemos convertir las palabras que deseemos arrastrar a clip de película. Las convertiremos a clip de película para poder añadirles el código necesario para que se puedan arrastrar.

Para convertir una palabra en clip de película seguiremos estos pasos:

1. Seleccionamos la palabra o palabras con la herramienta de selección (flecha negra).
2. Pulsaremos **F8** o el menú **Modificar**→**Convertir en Símbolo**.
3. Elegimos como opción: **Clip de película**.

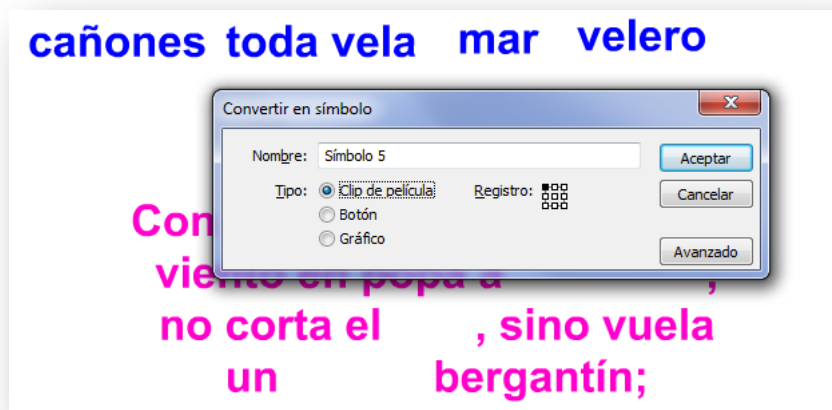


Imagen 1

3.- Añadir el código necesario para que puedan ser arrastradas las palabras.

Para añadir el código a cada clip hemos de seguir estos pasos:

1. Seleccionar el clip de película.
2. Pulsar **F9** o menú **Ventana**→**Acciones**.
3. Introducir el código.

```
Acciones - clip de película x
1 on (press) { // cuando se presiona el botón izquierdo del ratón
2   this.startDrag(); // empezar a arrastrar
3
4 }
5
6 on (release) { // cuando se suelta el botón izquierdo del ratón
7   this.stopDrag(); // parar de arrastrar
8
9 }
```

El código **this**, que precede a las acciones de *arrastrar* y *soltar*, tiene el significado de “este clip”. Es decir en este caso como nos referimos al mismo clip de película que contiene el código, no ha hecho ni falta poner el nombre de instancia al clip de película. Gracias a esto podemos copiar el mismo código a todos los clips de película sin tener que poner a cada uno un nombre de instancia diferente (*palabra1.startDrag()*, *palabra2.startDrag()*...)

Ahora pasamos a comprobar ya el funcionamiento de la aplicación con el menú **Control** → **Probar Película** o también con **Ctrl-Intro**. Recordemos que cuando hacemos esto, se crea automáticamente en la carpeta donde hemos guardado el archivo **fla**, el archivo ejecutable flash **swf**. Este archivo es el que se puede insertar en una página web o abrir con un navegador web.. También podremos insertarlo en los programas de las pizarras digitales.

4.- Ejercicio propuesto.

Se propone crear un ejercicio semejante al anterior pero combinando texto con imagen. Recordemos que una imagen se puede “romper” o “separar” y podemos convertir cada parte en un clip diferente para por ejemplo crear un puzzle.

Ejemplo:

cañones toda vela mar velero

**Con diez por banda,
viento en popa a
no corta el ,
un bergantín;**

