

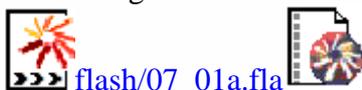
7.ActionScript (1)

Arten zur Einbindung von ActionScript

- Schlüsselfelder - Die Aktion wird ausgeführt, wenn der Abspielknopf das Schlüsselbild mit dem Script erreicht.
- Schaltflächen - Die Aktion ist immer mit einem Ereignis verbunden, z.B. Drücken, Darüberrollen usw.

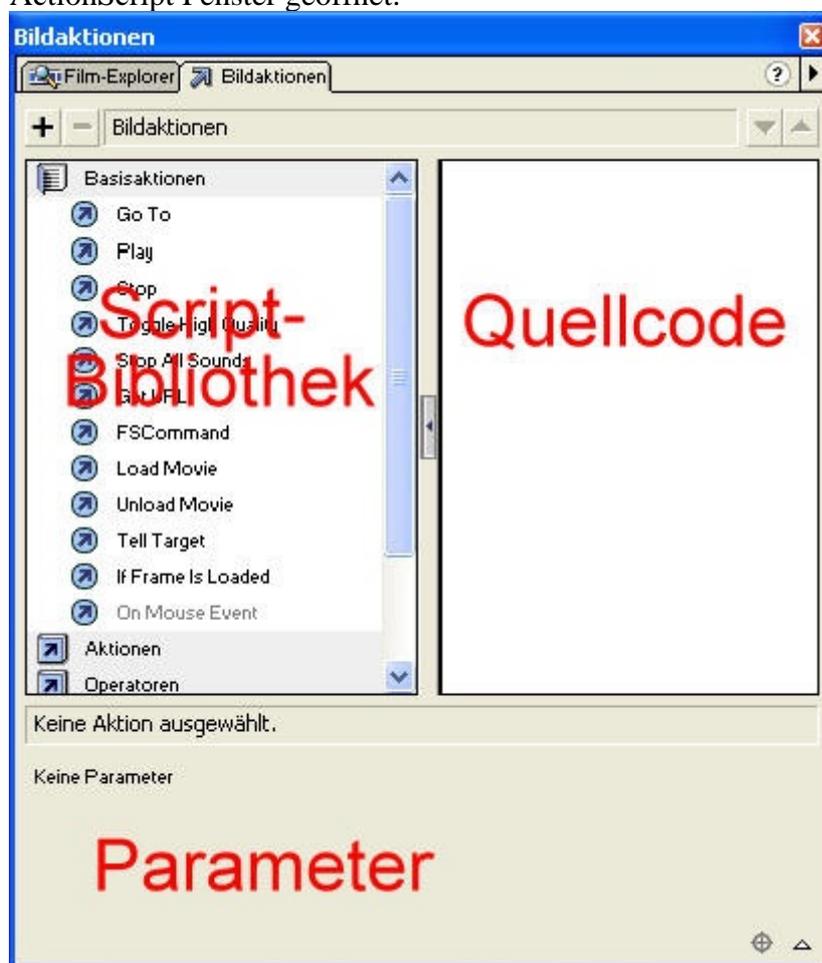
Stop - im Schlüsselfeld

- Als Vorlage dient uns eine Animation mit einer Kugel die im Kreis springt: [flash/07_01a.swf](#)



[flash/07_01a fla](#)

- Nun wollen wir das die Kugel nach einer Runde auf der Stelle stehen bleibt. Dazu fügen wir eine weitere Ebene ein, die wir als Script bezeichnen
- Wir fügen in das Bild 79 ein leeres Schlüsselbild ein.
- Mit einem Rechtsklick und der Auswahl Aktionen oder mit einem Doppelklick auf das Feld 79 wird das ActionScript Fenster geöffnet.

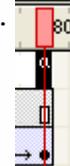


Im linken Bereich befindet sich die Script Bibliothek, in der thematisch sortiert Scriptbefehle aufgelistet werden. Im rechten Bereich wird dann der Quellcode dargestellt. Falls es zu dem Befehl Parameter gibt, werden diese im unteren Bereich dargestellt.

- Durch einen Doppelklick auf den Stop Befehl in der Script Bibliothek wird dieser Befehl in das Quellcode Fenster übernommen.



- Wenn wir nun das ActionScript Fenster schließen wird im Bild 79 ein kleines "a" angezeigt. Dieses weist darauf hin, dass in diesem Schlüsselfeld ein ActionScript enthalten ist.



- Wenn wir uns jetzt noch mal die Animation betrachten, hüpfet der Ball einmal im Kreis und bleibt dann hüpfend in der Endposition. [flash/07_01b.swf](#)  [flash/07_01b fla](#) 

Tipp: Hilfe zu ActionScript Befehlen

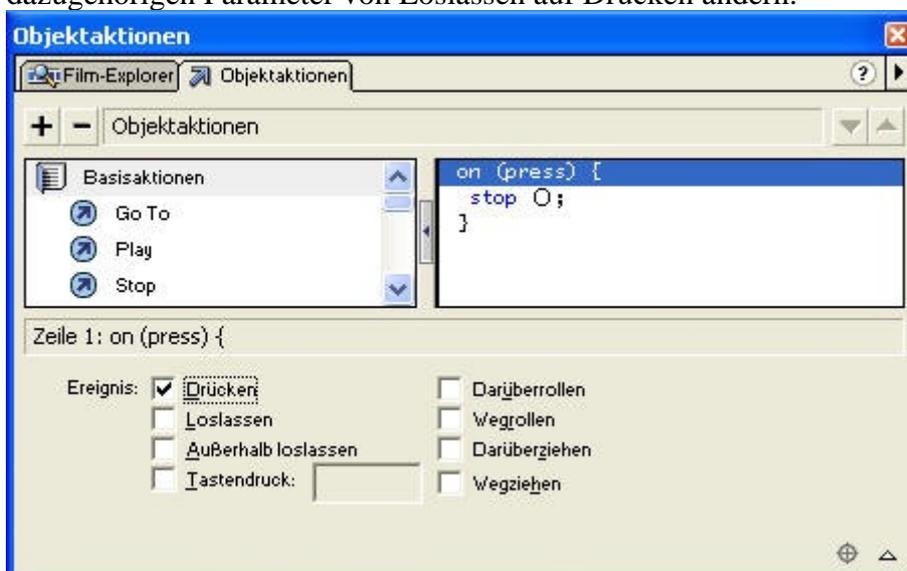
- Um Hilfe zu einem ActionScript Befehl zu bekommen, zuerst der Befehl markiert und anschließend das Fragezeichen  anklicken.

Tipp: Instanzen kopieren

- Alt-Taste gedrückt halten und mit der linken Maustaste die Instanz anfassen und verschieben. Dabei wird nicht das Original sondern nur eine Kopie verschoben.

Stop, Play - über Schaltflächen

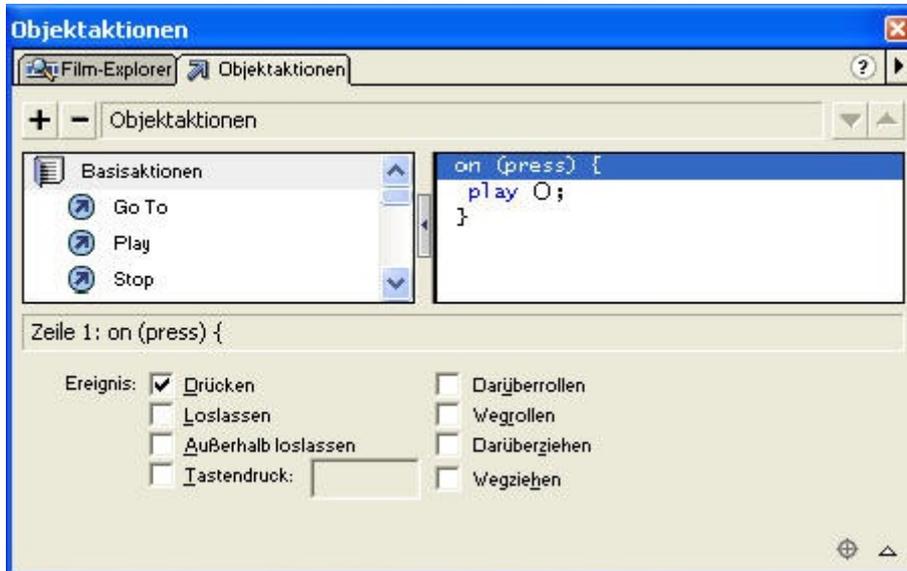
- Nun löschen wir die Ebene Script und fügen eine neue Ebene ein mit der Bezeichnung Button
- In dieser Eben fügen wir den Pill Button aus der Allgemeinen Bibliothek für Schaltflächen ein und beschriften ihn mit Stop.
- Nun kopieren wir den Knopf und ändern bei der Kopie die Beschriftung auf Play
- Mit einem Rechtsklick auf den Stop Button und der Auswahl Aktionen wird das ActionScript Fenster geöffnet. Dort wieder ein Doppelklick auf den Stop Befehl. Die erste Zeile markieren und die dazugehörigen Parameter von Loslassen auf Drücken ändern.



- Nun das ActionScript Fenster wieder schließen. Damit wird beim Drücken des Stop Button die Funktion

Film stoppen ausgeführt.

- Jetzt einen Rechtsklick auf den Play Button, Aktionen auswählen und die Funktion Play doppelt klicken. Danach ebenfalls den Parameter auf Drücken ändern.

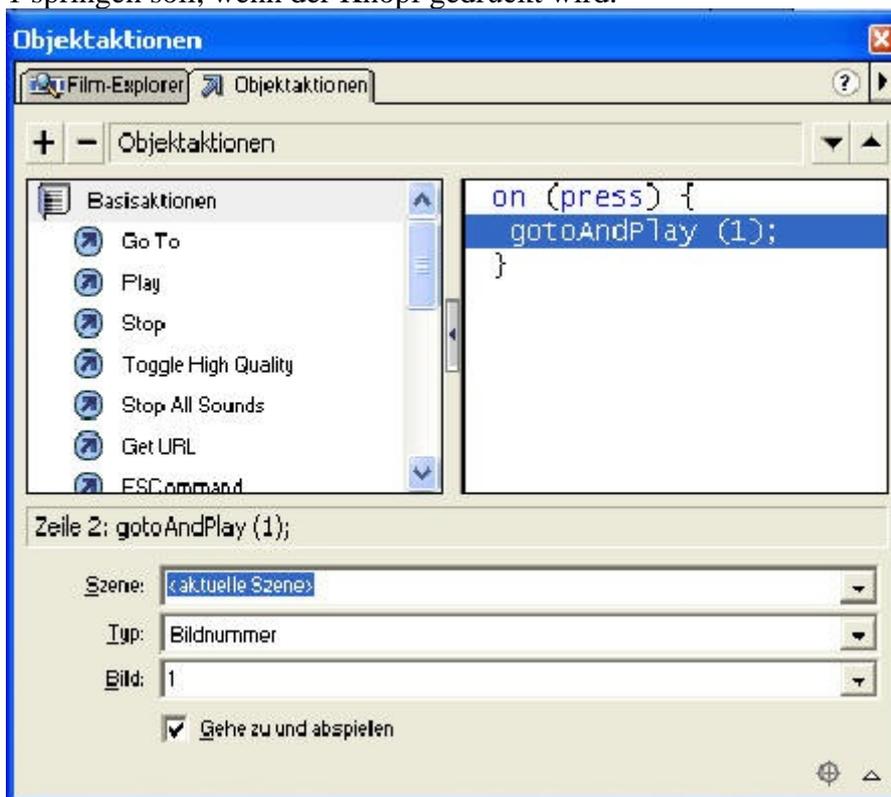


- Nach dem Schließen des ActionScript Fensters, ist jetzt dem Play Button die Funktion Play beim Drücken des Buttons zugewiesen.

- Los geht's mit dem Testlauf: [flash/07_01c.swf](#)  [flash/07_01c fla](#) 

GoTo

- Für den GoTo Befehl fügen wir 2 neue Buttons ein mit den Beschriftungen Anfang und Ende.
- Der Button Anfang wird mit einem ActionScript belegt, welches den Befehl GoTo enthält und zum Bild 1 springen soll, wenn der Knopf gedrückt wird.



- Dieses Script bewirkt, dass beim Drücken des Knopfes der Flashfilm wieder zum Bild Nr. 1 springt und von dort abspielt.
- Bei der Belegung des Ende Knopfes springen wir zum Bild 79 und entfernen den Haken bei der Option

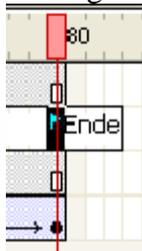
Gehe zu und abspielen. Im Quellcode können wir sehen, dass jetzt statt **gotoAndPlay** der Befehl **gotoAndStop** eingesetzt wurde. Dadurch wird beim Drücken des Knopfes das Bild 79 geöffnet und die Animation gestoppt.



- Das funktioniert jetzt auch schon: [flash/07_01d.swf](#)  [flash/07_01d fla](#) 
- ABER, wenn nun ein Bild eingefügt wird und die Szene ändert sich auf 80 Bilder, dann muss die Programmierung für den Button Ende auch wieder geändert werden. Das kann man viel komfortabler machen, in dem man Namen für Sprungadressen vergibt und diese Namen im ActionScript benutzt. Dafür fügen wir eine weitere Ebene ein, die wir als Sprungadressen bezeichnen und markieren das Bild 1. Über das Bedienfeld Instanz auf der Registerkarte Bild wird unter Bezeichnung der Name der Sprungadresse eingegeben. Dieser Name erscheint dann auch auf der Zeitleiste.

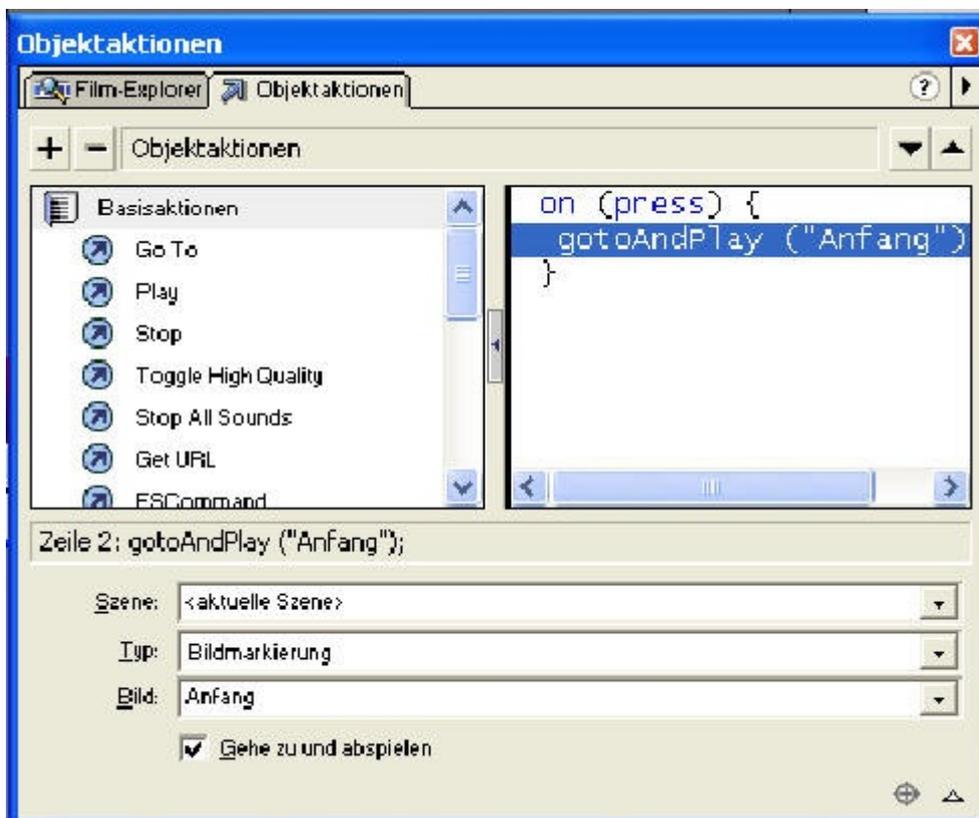


- Um die Sprungmarke Ende im Bild 79 zu setzen, muss im Bild 79 zuerst ein leeres Schlüsselbild eingefügt werden. Danach kann für das Schlüsselbild 79 die Bezeichnung Ende eingegeben werden. Etwas verwirrend ist der Umstand, das zwar das Fähnchen für eine Sprungmarke zu sehen ist, aber nicht die Beschriftung Ende. Dazu fügt man bei markiertem Bild 79 3 weitere Bilder z.B. mit **F5** ein und verlängert dadurch die Szene in dieser Ebene, damit der Text noch angezeigt werden kann.



Anschließend müssen diese Bilder aber wieder gelöscht werden z.B. **Shift + F5** oder 3 mal Rückgängig machen, da diese Bilder sonst bei der Animation mit abgearbeitet werden.

- Jetzt können die Scripte für die Knöpfe Anfang und Ende angepasst werden.



Dazu werden die Parameter des GoTo Befehls als Beispiel für den Knopf Anfang folgendermaßen geändert:

Typ: Bildmarkierung

Bild: Anfang

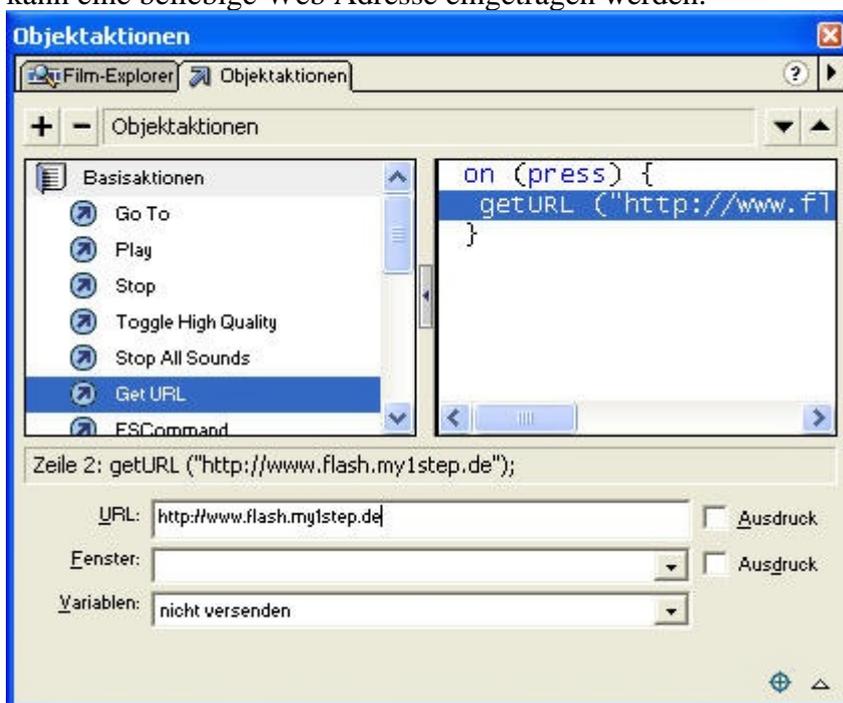
- Die Funktion gegenüber dem obigen Beispiel hat sich dadurch nicht geändert: [flash/07_01e.swf](#)



[flash/07_01e fla](#)

Get URL

- Nun fügen wir einen weiteren Knopf hinzu mit der Bezeichnung WWW.
- Dieser Knopf bekommt über ActionScript die Funktion Get URL zugewiesen. Bei dem Parameter URL: kann eine beliebige Web Adresse eingetragen werden.



- Damit ist die Endversion jetzt fertig:: [flash/07_01f.swf](#)  [flash/07_01f fla](#) 