

Hvězdičky V1

Scéna> Layer1>(název např: modre). Pouze první snímek – poskládat pět hvězdiček z knihovny „hvezda1“

Knihovna> hvezda_cervena, hvezda_modra, hvezda1 – movie clip

Hvezda1_cervena, hvezda1_modra – tlačítko

hvezda_cervena = červená hvězda pouze první snímek

hvezda_modra = modrá hvězda pouze první snímek

hvezda1 = modrá hvězda první snímek, červená hvězda druhý snímek

Tlačítka pouze první snímek, barva hvězdy podle názvu

Script: Scéna stop();

hvezda1 stop();

hvezda1> layer1:snimek1 stop(); hvezda1modra on(press) {gotoAndStop(2); //po zmacknutí presmerovani na 2 snimek }

> layer1:snimek2 stop(); hvezda1cervena on(press) {gotoAndStop(1); //po zmacknutí presmerovani na 1 snimek }

hvezda1modra> on(press) {gotoAndStop(2); //po zmacknutí presmerovani na 2 snimek}

hvezda1cervena> on(press) {gotoAndStop(1); //po zmacknutí presmerovani na 1 snimek}

Hvezdicky V2 Nefunguje to na pět hvězdiček (ani na dvě)

Scéna – layer1 první snímek

Knihovna hvězda **hv** – tlačítko (event.. hv2,hv3,hv4 – kolik je potřeba)

Script:

stop();

barva = new Color(hv); // nova barva, cil to tlacitko "hv"

hv.onRelease = function()

{if (barva.getRGB() != 0x0000FF) // kdyz to neni modry, obarvi modre

{barva.setRGB(0x0000FF); }

else // jinak zpatky na červenou

{barva.setRGB(0xFF0000);}

}

Barva tlačítek do třetice

Barva tlačítka:

Vložím červený čtverec (je to podle čísla barev)

PT na červený čtverec ▶ Convert to symbol

Name: hv

Type: Button OK

Vložíme do Instance Name: hv

PT na první Layer1 ▶ Action

Zápis:

```
stop();
```

```
barva = new Color(hv); // nova barva, cil to tlacitko "hv"
```

```
hv.onRelease = function()
```

```
{
```

```
if (barva.getRGB() != 0x0000FF) // kdyz to neni modry, obarvi modre
```

```
{ barva.setRGB(0x0000FF); }
```

```
else // jinak zpatky na cervenou
```

```
{ barva.setRGB(0xFF0000); }}
```

Vyber trojúhelník a dej ho do kontejneru (cíle)

vytvořím 3 vrstvy

1. vrstva – nápis (co máš udělat)
2. , 2- vrstva kontejner (pojmenovaný cíl)
3. třetí vrstva trojúhelník, čtverec a koloa text (instant name – výstup) ve vlastnostech nastavím ze statik text na dynamický

do 3 vrstvy na první frame vložím zdrojový kod viz dole.

objekty pojmenuji:

kontejner = cíl

kolo, ctverec,troj

Zdrojový kod.

```
kolo.onPress = function()
{
this.startDrag();
}
kolo.onRelease = function ()
{
    stopDrag();
    if(this.hitTest(cil)){
        vystup.text = "Tohle neni trojuhelník";
    }
}
troj.onPress = function() {
    this.startDrag();
}
troj.onRelease = function (){
    stopDrag();
    if(this.hitTest(cil)){
        vystup.text = "spravne";
    }
}
ctverec.onPress = function() {
    this.startDrag();
}
ctverec.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this.hitTest(cil)){
        vystup.text = "tohle neni trojuhelník";
    }
}
```

Verze scriptu která zajistí vrácení do původní pozice

```
ctverecx = ctverec._x;
ctverecy = ctverec._y;

trojx = troj._x;
trojy = troj._y;                                // ulozeni pozic

kolx = kolecko._x;
koly = kolecko._y;

kolecko.onPress = function() {
    this.startDrag();                            // startDrag - manipulace s objektem
}
kolecko.onRelease = function () {
    stopDrag();                                  // stopDrag - zastavi manipulaci
if(this.hitTest(cil)) {
    //vystup.textColor = 0x00FF00;
    //vystup.text = "OK";
}
}

ctverec.onPress = function() {
    this.startDrag();
}
ctverec.onRelease = function () {
    stopDrag();
    if(this.hitTest(cil))
    {
        //vystup.textColor = 0xFF0000;
        //vystup.text = "NEEEE";
        ctverec._x = ctverecx;                    // vynucení původní pozice
        ctverec._y = ctverecy;
    }
}

troj.onPress = function() {
    this.startDrag();
}
troj.onRelease = function () {
    stopDrag();
    if(this.hitTest(cil))
    {
        //vystup.textColor = 0xFF0000;
        //vystup.text = "NEEE";
        troj._x = trojx;
        troj._y = trojy;
    }
}
```

Vláček

Vrstvy: > vláček, vodící vrstva, stanice, script

Knihovna: vlak, - movieclip

st1, st2, ..., - tlačítka

zvuk – importovaný zvuk *.wav

Postup: Vytvořit symbol „vlak“, na časové ose vložit na 60 políčko klíčový snímek (F6), PT na název vrstvy a přidat klasické vodítko pohybu. Do vzniklé vrstvy nakreslit křivku po které se bude vlak pohybovat. Na prvním snímku přichytit vlak na začátek křivky, na 60 snímku přichytit vlak na konec křivky. Na první vrstvě PT – vytvořit klasické doplnění. Vytvořit další vrstvu (nádraží) a vytvořit stanice st1 – tlačítko, st2 – tlačítko. Ty pak umístit do této nové vrstvy na nakreslenou dráhu. Do knihovny importovat zvuk. **POZOR! Vlak, tlačítka i zvuk musí mít název instance.** Dáme další vrstvu (4) a v ní následující script (F9)

```
stop();
stanice = 0; // ktera stanice ?
vlak.stop(); // zastaví animaci vlaku (kouř...)
huu = 0; // kontrola, jedno zahoukani
zahoukani = new Sound(this);
zahoukani.attachSound("zvuk");
st1.onRelease = function() // tlacitko, 1. stanice
{
    stanice = 1;
    play();
    huu = 1;
}
st2.onRelease = function() // tlacitko, 2. stanice
{
    stanice = 2;
    play();
    huu = 1;
}
vlak.onEnterFrame = function() // kontrola pozice, kolizi
{
    if (stanice == 1 and vlak.hitTest(st1)) // je v dane stanici ?
    {
        if (huu == 1) // uz zahoukal ?
        {
            stop();
            vlak.play(); // pusti kour, zvuk...
            huu = 0; // "uz nehoukej :D"
            zahoukani.start(0, 1);
        }
    }
    if (stanice == 2 and vlak.hitTest(st2))
    {
        if (huu == 1)
        {
            stop();
            vlak.play();
            huu = 0;
            zahoukani.start(0, 1);
        }
    }
}
```