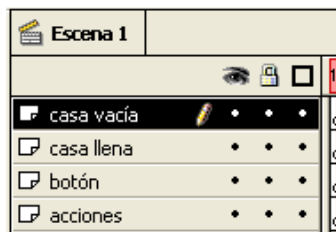


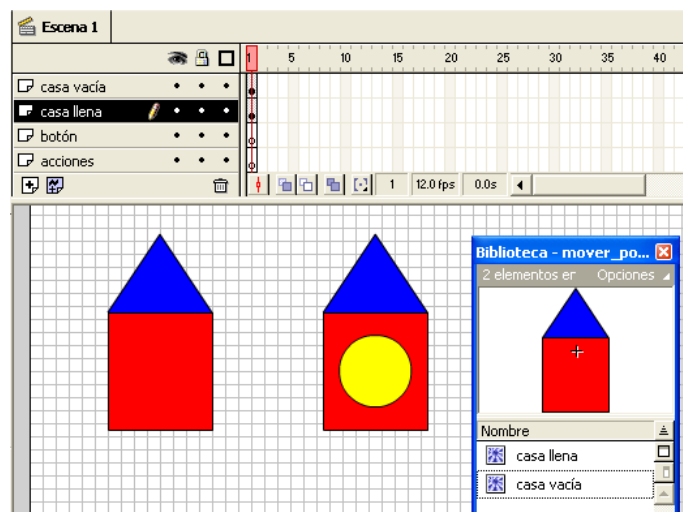
Nombre: Grupo:

Actividad: Práctica 7 "Mover y posicionar un objeto si es el sitio correcto con Flash 4"

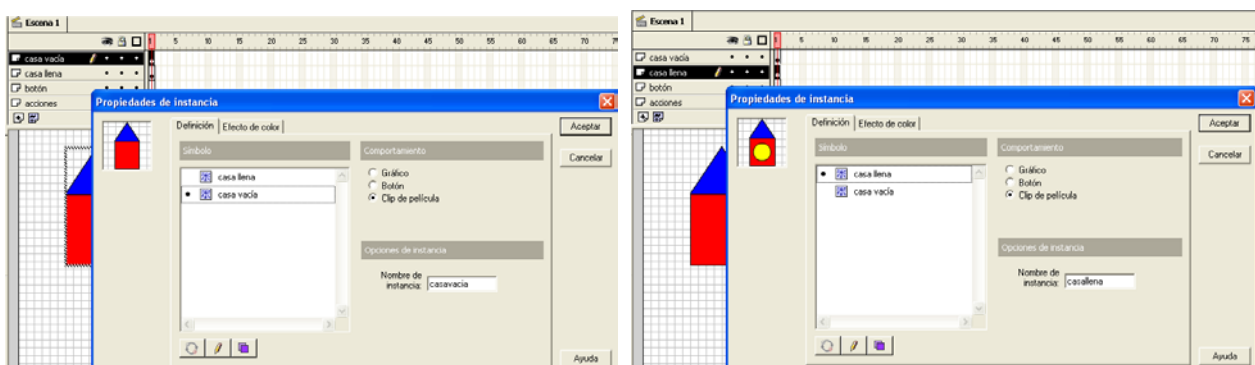
- 1.- El objeto de esta práctica es conocer algunas de las propiedades de las instancias y como actuar sobre ellas, las que vamos a ver son: Start Drag, Visibility, X Position, Y Position, Stop Drag, _droptarget .
- 2.- Crea una película nueva de dimensiones 750 x 562 píxeles , inserta cuatro capas, con los nombres casa vacía, casa llena, acciones y botón.



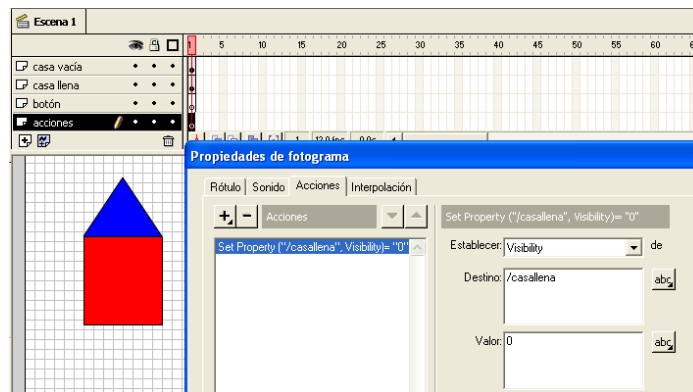
- 3.- Crea un símbolo de tipo **clip de película**, que sea una casa vacía, duplícalo, llámalo casa llena, haz las modificaciones oportunas en el segundo símbolo para que aparezca en su interior un círculo de color amarillo. Sitúa un instancia de la casa vacía en la capa "casa vacía" y otra de la casa con el círculo en la capa "casa llena". Prueba la película y observa como se ven ambas instancias.



- 4.- Pon nombre a las instancias, llama a la casa vacía "casavacia" y a la casa llena "casallena". Esto se puede lograr editando las propiedades de las instancias .



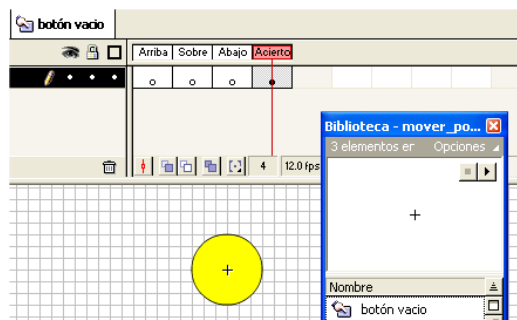
5.- Sitúate sobre el fotograma 1 de la capa acciones y modifica sus propiedades. Inserta una acción donde ponga, **Set Property ("/casallena",Visibility)="0"** . Con esto se hace invisible "casa llena". Prueba la película y observa que no se puede ver la casa llena.



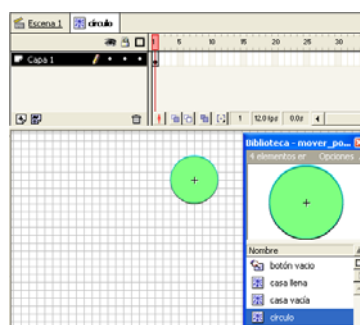
6.- Desplaza la casa llena y colócala, justo encima de la casa vacía. Prueba de nuevo la película y observa que sigue viéndose perfectamente sólo la casa vacía. Que la capa casa vacía este arriba o debajo de la capa casa llena, no afecta a esta visión.



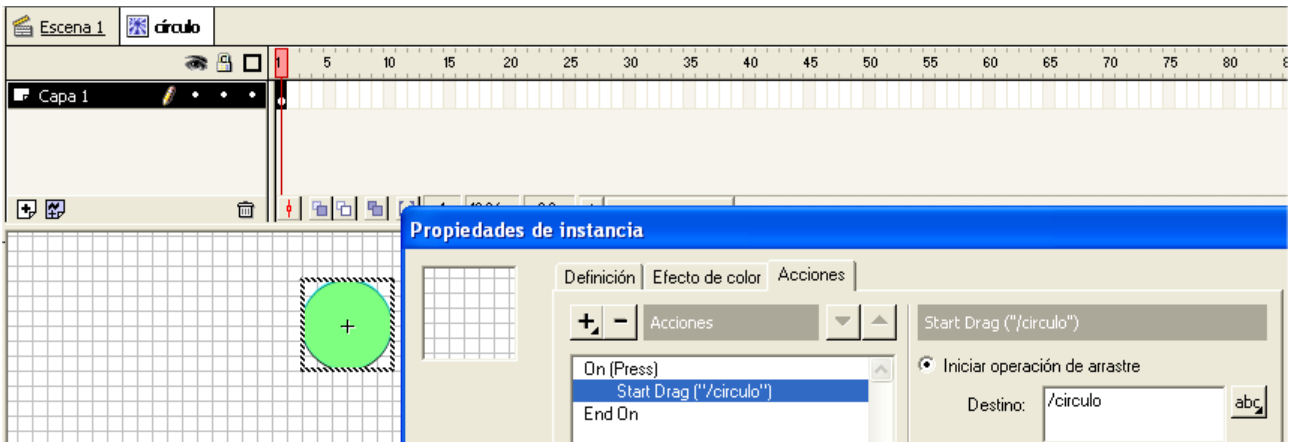
7.- Crea un botón transparente con área sensible igual a la del círculo que hay dentro de la casa llena. Debes dejar vacíos los fotogramas Arriba, Sobre y Abajo. Aciertos.



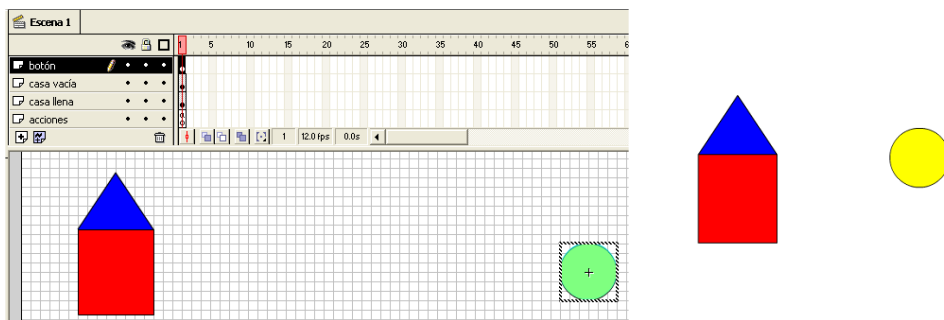
8.- Crea ahora una instancia de tipo clip de película con el aspecto del círculo amarillo y sitúa sobre éste, el botón transparente.



9.- Modifica las propiedades de la instancia del botón transparente, incluyendo las acciones siguientes:
On (Press)
Start Drag ("/circulo")
End On

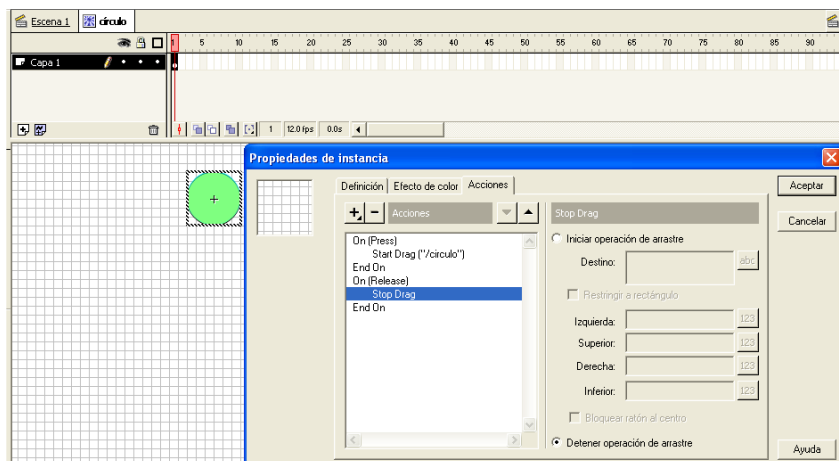


10.- Pon una instancia del círculo en el fotograma 1 de la capa botón. Modifica las propiedades de la instancia del círculo amarillo, de manera que se llame "circulo". Prueba la película y observa como se desplaza el círculo siguiendo al ratón cuando pulsas sobre él con el ratón. Si deseas que el círculo se desplace por encima de las casas debes subir la capa botón por encima de las casas.



11.- Para hacer que el círculo amarillo deje de seguir al ratón cuando dejamos de pulsar añadiremos el siguiente código al botón transparente que se encuentra dentro de la instancia "circulo".
On (Release)
Stop Drag
End On

A continuación prueba la película y observa su nuevo funcionamiento. El círculo se separa del ratón cuando dejamos de pulsar sobre él.

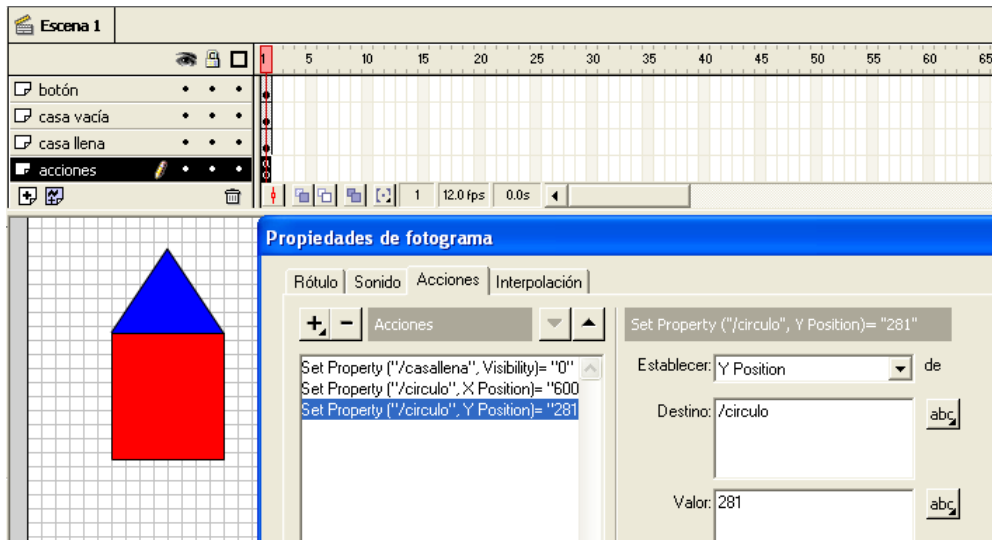


12.- Para hacer que el círculo amarillo regrese al punto inicial del que partió cuando se suelte el ratón, debemos fijar el círculo en un punto inicial e indicarle desde el botón que cuando se suelte el ratón regrese a dicho punto.

a.- Primero fijamos la instancia del círculo en la posición x= 600 píxeles y y = 281 píxeles. En el fotograma 1 de la capa "acciones" incluimos las siguientes líneas.

Set Property ("/circulo", X Position)= "600"

Set Property ("/circulo", Y Position)= "281"

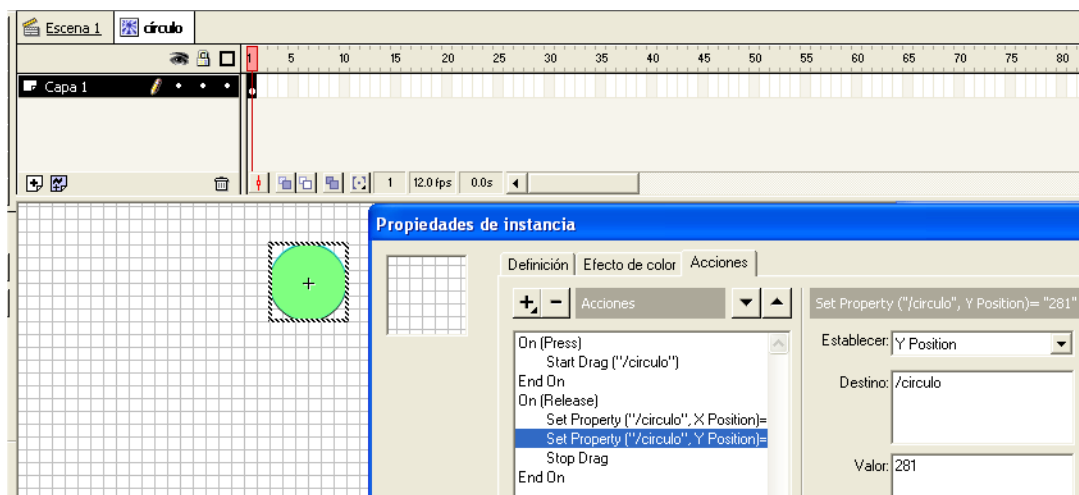


b.- En segundo lugar hacemos que la instancia del círculo regrese a la posición x= 600 píxeles y y = 281 píxeles, cuando se deje de pulsar el ratón. Para ello modificamos las acciones del botón que incluye la instancia "circulo" añadiendo dentro del bloque On(Release) lo mismo:

Set Property ("/circulo", X Position)= "600"

Set Property ("/circulo", Y Position)= "281"

Prueba la película y observa como regresa el círculo cuando deja de presionarse el botón.



13.- Ahora vamos a hacer que cuando el círculo se deje sobre la casa vacía, parezca que el círculo se queda en ella.

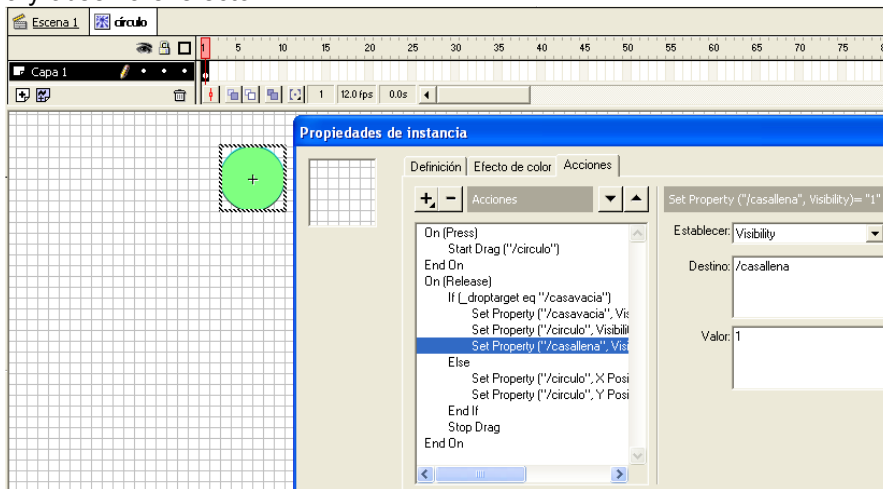
Este efecto se consigue comprobando que la instancia "circulo" se encuentra sobre la instancia "casavacia" cuando se suelta el ratón. La propiedad _droptarget es quien contiene la posición de la instancia "circulo". Si se cumple esta condición se hacen invisibles la "casavacia" y el "circulo" y se hace visible la "casallena". En caso contrario el "circulo" regresa a la posición inicial.

Las acciones que deben ponerse en el botón de la instancia "circulo" son:

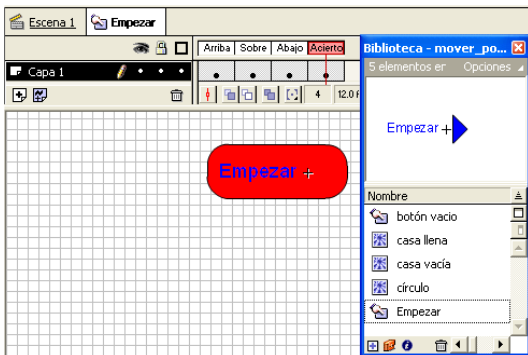
```

On (Release)
  If (_droptarget eq "/casavacia")
    Set Property ("/casavacia", Visibility)= "0"
    Set Property ("/circulo", Visibility)= "0"
    Set Property ("/casallena", Visibility)= "1"
  Else
    Set Property ("/circulo", X Position)= "600"
    Set Property ("/circulo", Y Position)= "281"
  End If
  Stop Drag
End On
Prueba la película y observa el efecto.

```



14.- Por último, si queremos que empiece de nuevo, debemos colocar un botón que cuando se pulse sitúe todas las instancias como al principio. El botón puede ser este.

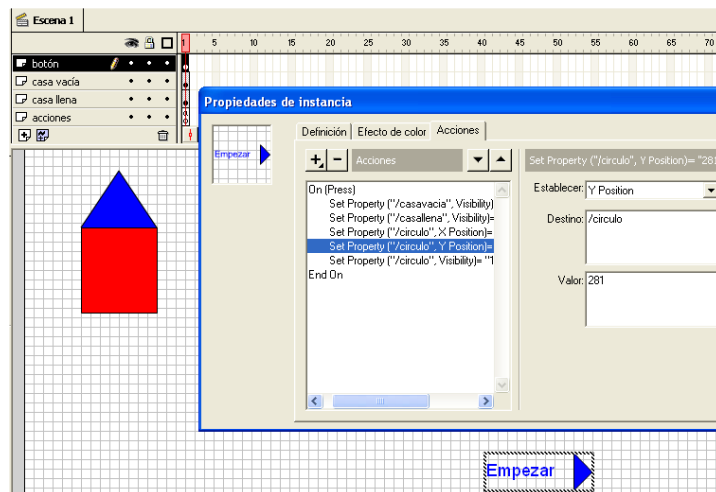


Y las acciones que debe contener son:

```

On (Press)
  Set Property ("/casavacia", Visibility)= "1"
  Set Property ("/casallena", Visibility)= "0"
  Set Property ("/circulo", X Position)= "600"
  Set Property ("/circulo", Y Position)= "281"
  Set Property ("/circulo", Visibility)= "1"
End On

```



Prueba de nuevo toda la película terminada. Guarda el fichero con el nombre **mover_posicionar fla**.