

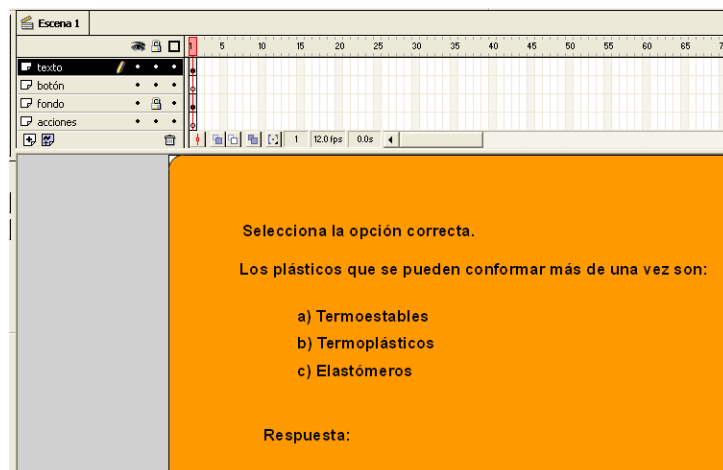
## Actividad: Práctica 8 "Variables, en Flash 4"

1.- El objeto de esta práctica es introducir variables, como consultar su valor, realizar operaciones con ellas y pasárselas a otros programas.

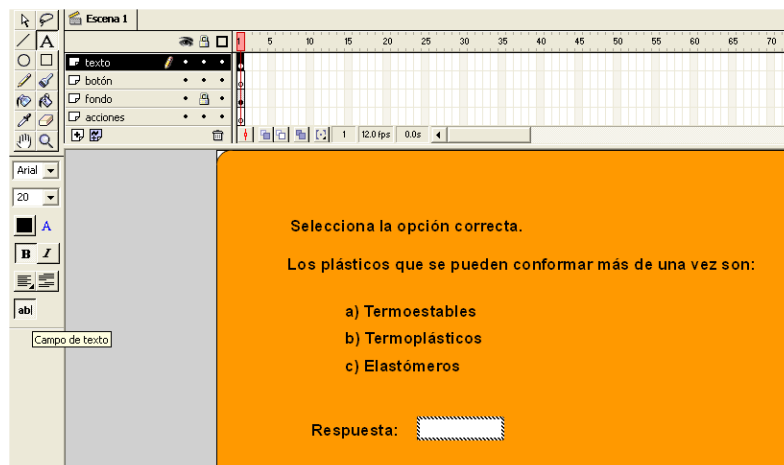
2.- Crea una película nueva de dimensiones 750 x 562 píxeles , inserta cuatro capas, con los nombres texto, botón, fondo y acciones.



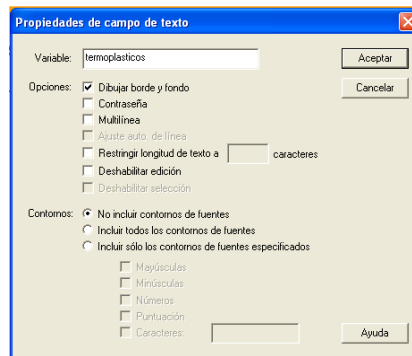
3.- En la capa fondo, pon un fondo y en la capa texto, escribe una pregunta tipo test, y tres opciones donde la verdadera sea la b. Sitúa en la parte inferior el texto "Respuesta:".



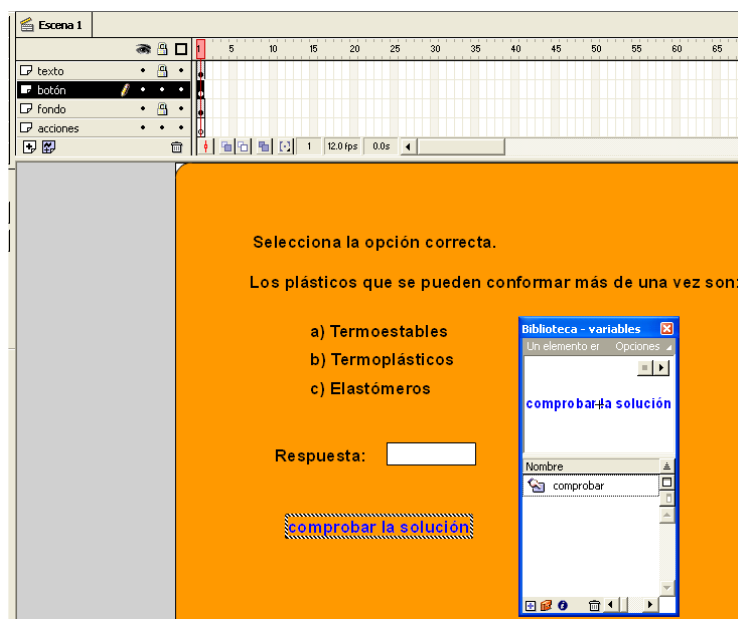
4.- A continuación de "Respuesta" inserta un texto, asegúrate de que está pulsada la tecla de campo de texto **abl** para asegurar que el campo sea una variable.



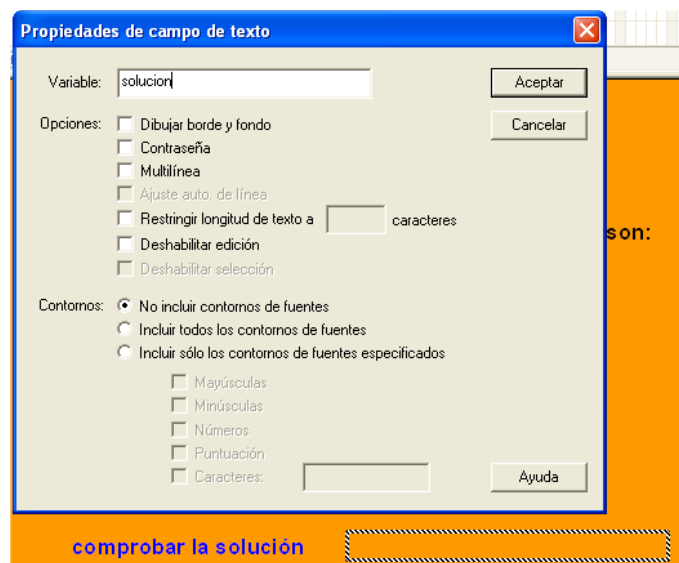
5.- Sitúate sobre el campo de texto y edita sus propiedades para cambiarle el nombre a “termoplasticos”, observa que los nombres de las variables sólo pueden contener caracteres ASCII, o sea, no puede tener acentos, ni ñ.



6.- Crea un botón en el que ponga “comprobar la solución”, y colócalo en la capa botón.



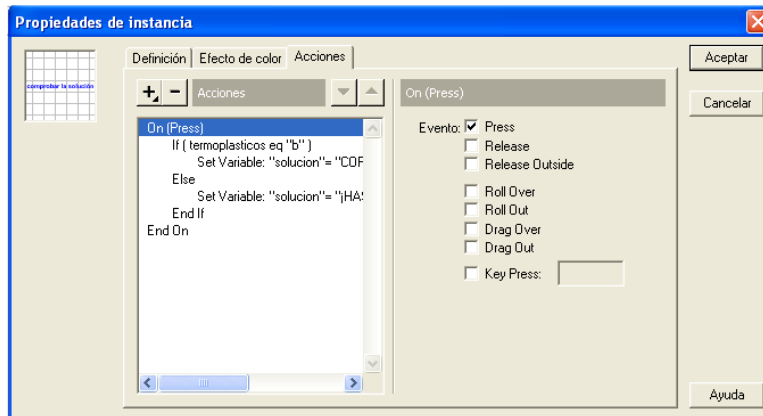
7.- Inserta otro campo de texto con la tecla Campo de texto pulsada, para asegurar que sea otra variable y colócalo a continuación de comprobar la solución, edita sus propiedades, ponle de nombre “solucion” y asegúrate de que no visualiza el fondo ni el marco.



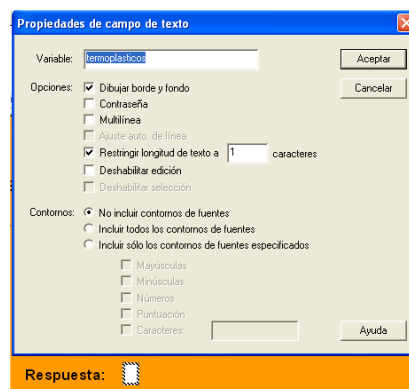
8.- Modifica las propiedades del botón insertando las siguientes acciones como se indica a continuación.

```

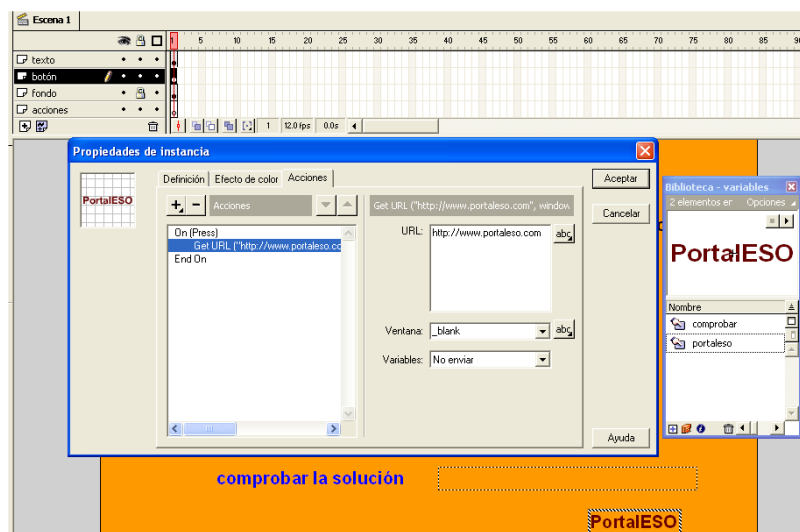
On (Press)
  If ( termoplasticos eq "b" )
    Set Variable: "solucion"= "¡CORRECTO!"
  Else
    Set Variable: "solucion"= "¡HAS FALLADO!"
  End If
End On
  
```



9.- Prueba la película y observa su funcionamiento, con distintos valores en el campo de entrada de valores. Realiza algunas mejoras para evitar que el ancho del campo de entrada de datos supere un carácter, y cambia el color de del texto que aparece como solución. Observa que distingue entre mayúsculas y minúsculas.

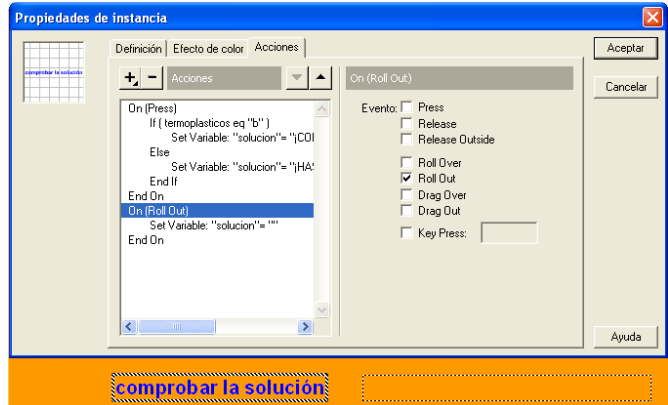


10.- Crea un nuevo botón en el que ponga PortalESO, insértalo en la capa botones y haz que cuando se pulse, se abra la dirección URL <http://www.portaleso.com> en una ventana nueva. Prueba su funcionamiento



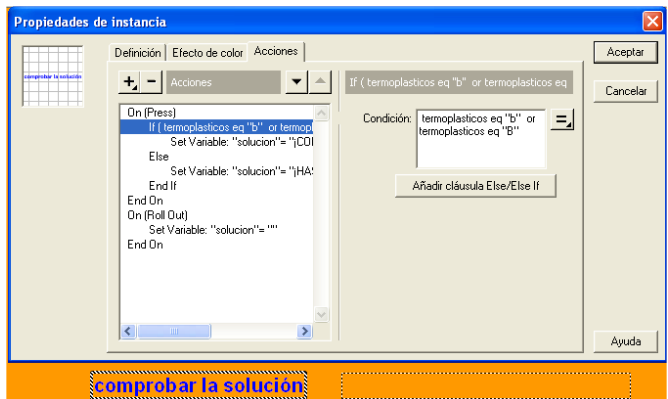
11.- Añade en las propiedades del botón “comprobar la solución” las acciones necesarias para que desaparezca el mensaje cuando sales del área del botón, y pruébalo. Las siguientes acciones lo logran:

On (Roll Out)  
 Set Variable: "solucion"= ""  
 End On



12.- Haz una nueva modificación para que detecte tanto el valor de “b” como de “B”, y pruébalo. Las siguientes acciones lo logran:

On (Press)  
 If ( termoplasticos eq "b" or termoplasticos eq "B")  
 Set Variable: "solucion"= "¡CORRECTO!"  
 Else  
 Set Variable: "solucion"= "¡HAS FALLADO!"  
 End If  
 End On

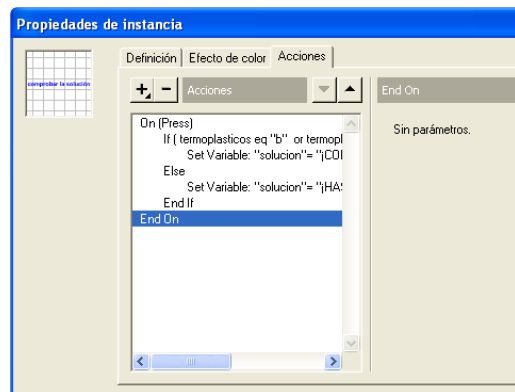
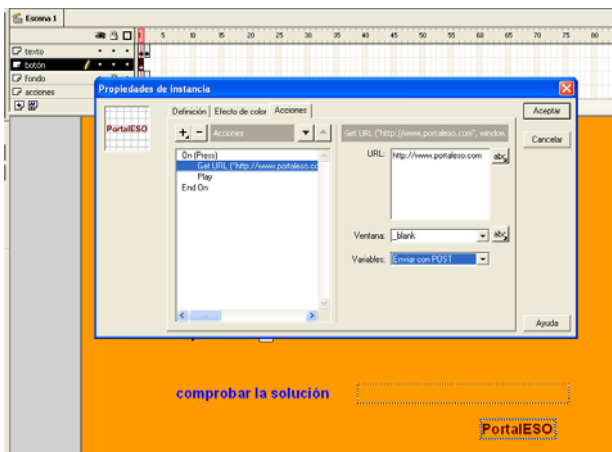


13.- Ahora modifica las propiedades del botón PortalESO, para que cuando se pulse realice las siguientes acciones:

Que pase al fotograma siguiente. Que parezca una pantalla en la que se indique que estas abriendo la página web PortalESO, y se detenga la película ahí. Que le pase a la web PortalESO el valor de las variables “termoplasticos y solucion”. Esto se logra incluyendo la opción “Enviar con POST” en el GetURL.

Recuerda poner la acción “Stop” en los dos fotogramas en la capa acciones, para evitar visualizaciones incómodas. Prueba la película lanzándola desde el fichero .swf, y observa los valores que pasa.

Como última modificación haz que permanezca el mensaje de comprobación en la pantalla cuando pulsamos el botón de comprobación y nos alejamos de él. Es suficiente con eliminar el bucle On(Roll Out). Prueba de nuevo la película y observa ahora los valores que pasa.



Guarda el fichero con el nombre **variables fla**.