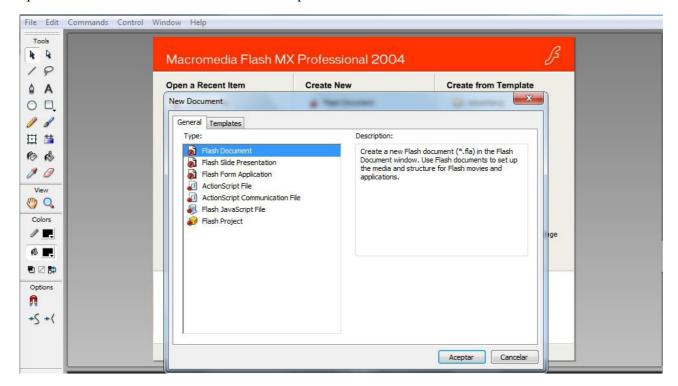
Práctica 1

Laboratorio de Diseño y Desarrollo de Material Multimedia Aplicada Departamento de Automática



Creación de un documento de tipo flash:

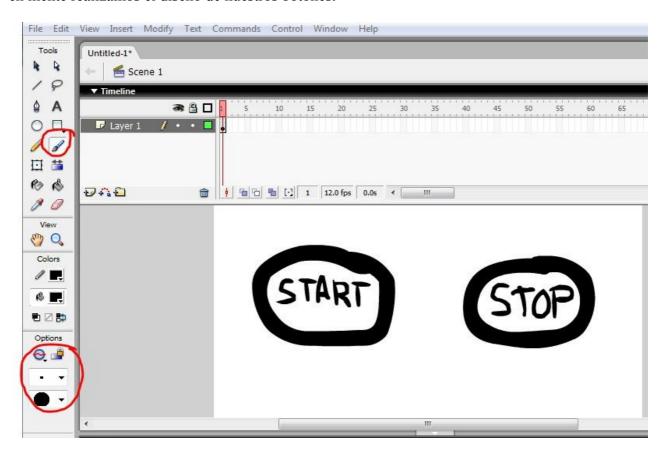
Para ello tenemos crear un documento flash, esto nos va a permitir la creación de nuestras propias aplicaciones en formato flash. Los demás tipos de documentos no van a ser necesarios todavía.



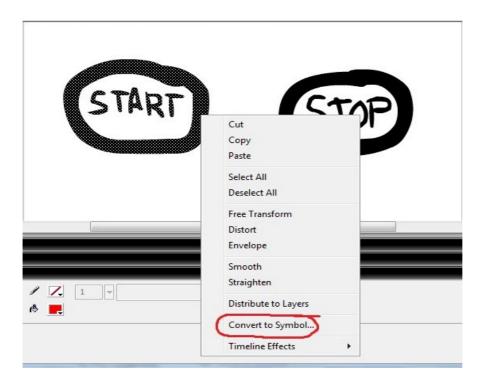
Creación de los botones

Una vez creado el documento, lo que hacemos es crear los botones, para ello se puede hacer mediante el panel lateral que contiene componentes predefinidos para flash. Otra opción es la de hacer nuestro propio botón mediante la herramienta brush tool, y con sus diferentes grosores.

Hay que tener en cuenta que para que se convierta en un boton todo, y no solo las letras y el circulo, hay que aplicarle con el cubo de pintura, un fondo blanco dentro del círculo. Con todo esto en mente realizamos el diseño de nuestros botones:

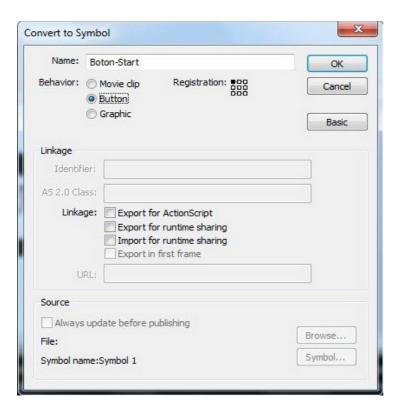


Con esto, conseguimos que en nuestra capa (Layer 1) aparezcan estos 2 botones. El siguiente paso, es seleccionarlos con la herramienta de selección, y convertirlos a un objeto de tipo símbolo:



A este símbolo le tenemos que dar un nombre, y un comportamiento.

Ya que queremos que sea un boton, lo que vamos a hacer es seleccionarle el comportamiento de tipo boton:



Realizamos esto para los dos botones, y ya tenemos los dos símbolos creados.

Asignación de comportamientos a un boton

Para poder asignar comportamientos a nuestros botones, lo que tenemos que hacer es entrar en el modo edición de nuestro boton start, para ello, hacemos doble click en el botón o pulsamos el desplegable para editar símbolos:



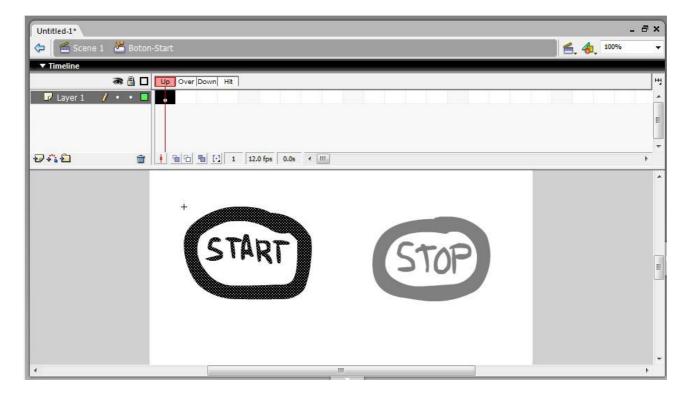
Una vez estamos en el modo edición, encontramos una pantalla en la que aparece la capa que hemos creado, y en la cual tenemos 4 acciones predefinidas para los botones:

Up: Acción que realiza el boton de manera predefinida.

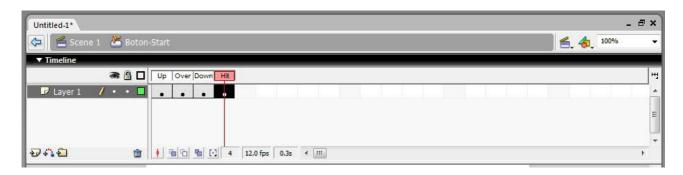
Over: Acción que realiza el boton cuando se pasa el ratón por encima.

<u>Down</u>: Acción que realiza el boton mientra es pulsado.

Hit: Acción que realiza el boton cuando es pulsado.

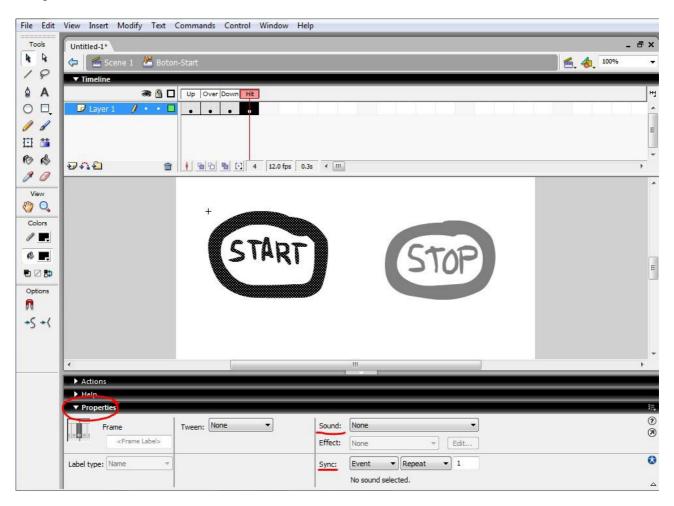


Vamos a crear un keyframe para cada uno de estos estados, para que así podamos asignarle un comportamiento para cada estado. Para crear un keyframe, se hace pulsando sobre nuestra capa, y pulsando F6.

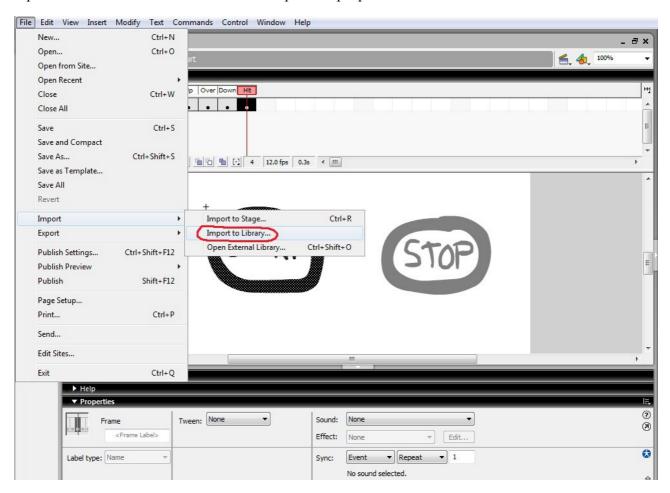


La creación de keyframes es necesaria para que podamos asignarle un comportamiento a cada una de las acciones predefinidas para los botones.

Para poder asingarle el comportamiento a nuestro boton, hacemos doble click sobre el mismo para que aparezca la pestaña de las propiedades, y así podamos asignarle un sonido, y el comportamiento del mismo.



Antes de poder asignarle el sonido, tenemos que importarlo a la librería de nuestro proyecto, para así poder seleccionar el sonido dentro de la pestaña propiedades:



Una vez tenemos nuestra canción en la libreria, en la pestaña propiedades, le asignamos nuestro sonido y el comportamiento que realiza el boton (en este caso el de start), cuando hacemos click sobre el:



Cuando hemos realizado lo mismo para el boton de stop, pero con el evento de tipo *stop*, ya podemos ejecutar nuesta aplicación. Para realizar esto, tenemos que puslar CTRL+ENTER, y se nos genera el archivo swf, que permite que se reproduzca nuesta aplicación, quedando finalmente algo parecido a:

