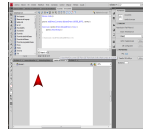
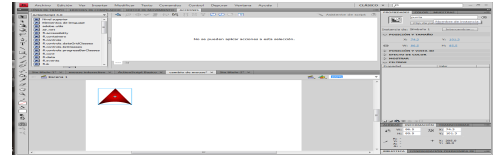


Cambio de Mouse

- 1.- Crea una flecha en el escenario, del color que
- 2.- Convierte la flecha en símbolo como clip de clip de
- 3.- En las propiedades del símbolo agrega el nombre de instancia **“punta”**
- 4.- Abre la ventana Acciones (Ventana>Acciones, F9).
- 5.- Escribe el siguiente código en el fotograma 1



gustes
película (Modificar>Convertir en símbolo, F8),



```
//Oculta el cursor en el escenario  
Mouse.hide();
```

```
//nombre de instancia.Tipo de Eventoque se agrega(Evento.Propiedad del evento, accion del evento a seguir)  
punta.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_MOVE, mover);
```

```
//Crreacion de función (Event : tipo de evento) :  
function mover(Event:MouseEvent):void {  
    punta.startDrag();  
}
```

6. - Prueba la película CTRL + ENTER

Mouse Interactivo

1. Crea las siguientes capas código, área, círculo en la línea de tiempo.
2. En la capa área crea un rectángulo sin contorno, con las siguientes medidas en la ventana propiedades W= 550, H= 400, X=0, Y=0, bloquea la capa.
3. Crea un círculo en la capa círculo, del color que gustes de tamaño pequeño
4. Conviértelo en símbolo como clip de película (Modificar>Convertir en símbolo, F8), nómbralo **“sphere”**
5. En las propiedades del símbolo agrega el nombre de instancia **“circulo”**
6. Abre la ventana de acciones (Ventana>Acciones, F9).
7. Escribe el siguiente código en la capa código

//posicion original del círculo

circulo.x=475;

circulo.y=320;

//Creacion de eventos

//nombre de instancia.Tipo de Eventoque se agrega(Evento.Propiedad del evento, accion del evento a seguir)

area.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, seguir);

area.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OUT, regresar);

ejercicios

//Creacion de Funciones

function seguir(event : MouseEvent):void {

this.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, ejecutar);

}

function ejecutar(event:Event):void {

*circulo.x += (mouseX - circulo.x) * 0.2;*

*circulo.y += (mouseY - circulo.y) * 0.2;*

}

function regresar(event : MouseEvent):void {

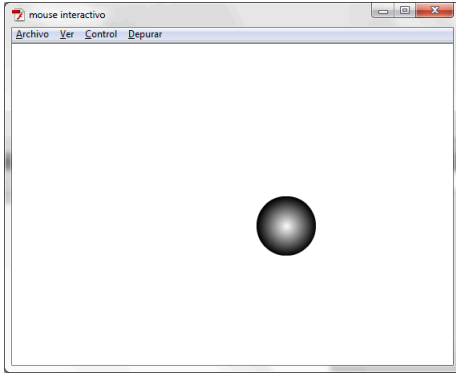
this.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, ejecutar);

circulo.x=475;

circulo.y=320;

}

8. Prueba la Película CTRL + ENTER



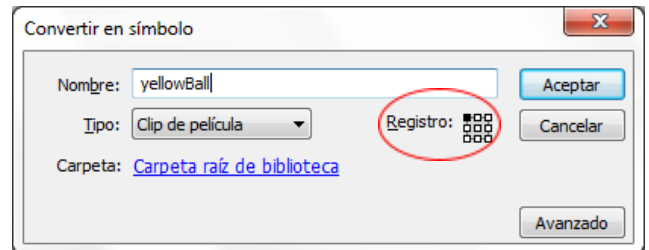
MOUSE WHEEL

1. Cambia el color del escenario por negro
2. Crea dos capas en la línea de tiempo llamadas AS3 y Elementos, bloquea la capa AS3
3. En la capa Elementos crea tres círculos de colores (azul, rojo, amarillo) diferentes en la parte central del escenario.
4. Conviértelos en símbolo clip de película cada uno de estos y nómbralos de la siguiente manera blueBall, redBall y yellowBall respectivamente, el último en la opción de registro selecciona la esquina superior izquierda.
5. En el fotograma uno de AS3 escribe el siguiente código en la ventana acciones

```
var deltaVar:int;
var zoomAmount:int = 20;
```

```
addEventListener(MouseEvent.MOUSE_WHEEL, wheely);
```

```
function wheely (event:MouseEvent) : void {
    deltaVar = event.delta;
```



```

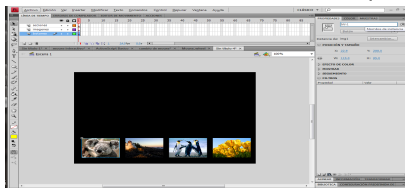
if (deltaVar > 0 ){
    event.target.width += zoomAmount;
    event.target.height += zoomAmount;
}
else if (deltaVar < 0){
    event.target.width -= zoomAmount;
    event.target.height -= zoomAmount;
}
}

```

6. Prueba la película CTRL + ENTER, presiona un círculo y da vuelta a la rueda del mouse

Galería de imágenes

1. Cambia el color del escenario por negro.
2. Crea las siguientes capas acciones, imágenes, botones en la línea de tiempo
3. Importa las imágenes de la carpeta imágenes de muestra de tu Pc en la biblioteca de flash
4. Arrastra una de las imágenes y cambia su tamaño W=115 H=85, realiza lo mismo para cada imagen y colócalas en la parte inferior del escenario.
5. Convierte cada imagen en símbolo de tipo Botón y nómbralas img1, img2, img3, img4, empezando de la izquierda hacia la derecha.
6. En las propiedades agrega los siguientes nombres a cada símbolo btn1, btn2, btn3, btn4, de izquierda a derecha

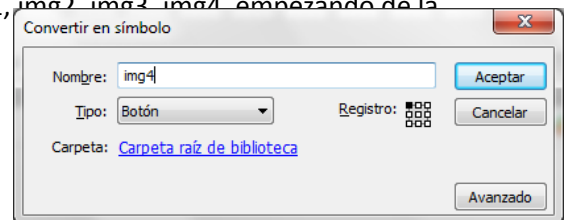
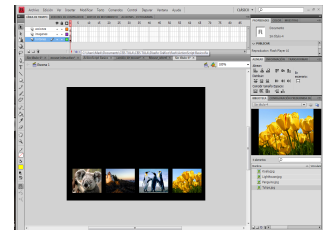


7. Copia el fotograma 1 de la capa botones y pégalo en el frame 4 de esa misma capa.

8. Selecciona la capa imágenes y arrastra la primer imagen de la biblioteca al escenario y cambia su tamaño W=358 H=268 y su posición X=93 Y=18, da clic en el fotograma 1 de la capa imágenes donde está tu primer imagen y en propiedades en el campo nombre agrégale el nombre de la imagen

9. Haz esto en cada imagen y en un fotograma nuevo

10. Da click en el fotograma uno de la capa **acciones** abre la ventana acciones (Ventana>Acciones, F9) y escribe el siguiente código.



```
Stop();
```

```
btn1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, play1);
```

```
function play1(event:MouseEvent) : void {  
    gotoAndStop("nombre de tu fotograma" paso 8);  
}
```

```
Btn2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, play2);
```

```
function play1(event:MouseEvent) : void {  
    gotoAndStop("nombre de tu fotograma" paso 8);  
}
```

```
Btn3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, play3);
```

```
function play1(event:MouseEvent) : void {  
    gotoAndStop("nombre de tu fotograma" paso 8);  
}
```

```
Btn4.addEventListener(MouseEvent.CLICK, play4);
```

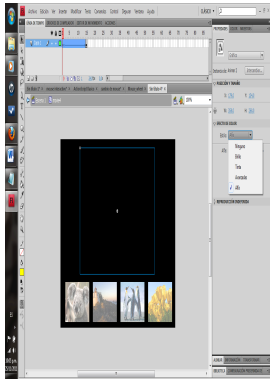
```
function play1(event:MouseEvent) : void {  
    gotoAndStop("nombre de tu fotograma" paso 8);  
}
```

11. Convierte cada imagen de la capa imágenes en clip de película (Modificar>convertir en símbolo, F8) y nómbralos movie1, movie2, movie3, movie4.
12. Da doble click en un símbolo (para entrar al símbolo y modificarlo), agrega un fotograma nuevo en el frame 15 y agrega una interpolación clásica





13. En las propiedades en el apartado efecto de color escoge alfa = 0%, da clic en Escena 1 para salir del clip de película y repite este paso para cada imagen



- 14.- Prueba la Película CTRL + ENTER y da clic en lo botones de abajo de la animación

