
Anwendungen Properties für Interface-Elemente

Ein- Aus-Schalter

1. Öffne button_schalter_0 fla. Ziehe eine Instanz des Movieclip-Symbols square auf die Bühne und hefte ihm folgendes Skript an. Das Skript macht das Quadrat beim Klick unsichtbar:

```
on (press) {  
    this._alpha=0;  
}
```

2. Nun erweitern wir das Skript: wir verwenden wir eine Bedingung if, um zu überprüfen, ob das Quadrat ein- oder ausgeblendet war.

```
on (press) {  
    if (this._alpha==0) {  
        // falls ausgeblendet -> einblenden  
        this._alpha=100;  
    }  
    else {  
        // falls eingeblendet -> ausblenden  
        this._alpha=0;  
    }  
}
```

3. Sichere und teste den Ein- / Ausschalter

Pulldown-Menu

1. Öffne pulldown_menu_0 fla. Das Pulldown-Menu besteht aus einem Titelbalken (Movieclip) und drei Menubuttons.
2. Das Skript zum Ein- und Ausblenden der Menubuttons kommt auf den Titelbalken. Das Skript ähnelt dem Skript für den Ein-Aus Button.

```
on(press) {  
    if (open == 0) { //falls geschlossen -> öffnen  
        open=1;  
        _root.b1._visible = 1;  
        _root.b2._visible = 1;  
        _root.b3._visible = 1;  
    } else { // falls geöffnet -> schliessen  
        open=0;  
        _root.b1._visible = 0;  
        _root.b2._visible = 0;  
        _root.b3._visible = 0;  
    }  
}
```

3. Der Zustand des Menus (ein/aus) wird nun in der Variable open festgehalten. Eine Variable ist eine Art Container für einen Wert. Dieser Wert wird am Anfang (beim Laden) gesetzt: dazu dient onClipEvent(load) Ergänze dazu über on(press):

```
onClipEvent(load) { // wird am Anfang ausgeführt  
    open=1;  
}
```

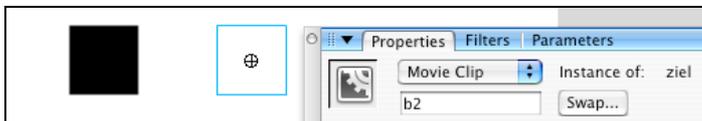
4. Zur Implementierung des Menus legst du nun eigene Aktionen (gotoAndStop) auf die einzelnen Menu-Buttons.

Drag and drop Button

1. Öffne dragdrop_0.fla und ziehe eine Instanz des Movieclips square auf die Bühne.
2. Klicke auf das Quadrat auf der Bühne, und tippe folgendes Skript ein:

```
on(press) {  
    this.startDrag(true);  
}  
  
on(release) {  
    stopDrag();  
}
```

3. Sichere den Film und teste ihn. Du solltest ein Quadrat über die Bühne ziehen und wieder loslassen können.
4. Ziehe nun eine Instanz des Symbols frame auf die Bühne und benenne sie im Eigenschafts-Inspektor als b2 (wichtig!)



5. Drag And Drop: Erweitere den Code wie folgt:

```
on(press) {  
    this.startDrag(true);  
}  
  
on(release) {  
    stopDrag();  
    if (eval(this._droptarget)==_root.b2) {  
        this._x = _root.b2._x;  
        //... weitere Anweisungen  
        // z.B. _root.gotoAndPlay(10);  
    }  
}
```

6. Sichere und teste.
7. Integriere die zwei Quadrate in eine Menu-Navigation, indem du eigene `_root.gotoAndPlay`-Anweisungen einfügst.