

Flash - Übungsaufgabe

Hinweise und Hilfestellungen

Zeichnen und Animieren

Das Labyrinth

Die Größe der Backsteine kann im Eigenschaftsfenster eingestellt werden. Um die unterschiedlich farbigen Bereiche zu erzeugen, zeichnet man am besten den Stein und die Trennungen zwischen den Farben zuerst nur aus Linien und füllt die einzelnen Teile anschließend mit dem Farbeimer.

Zum Anordnen der Steine zu einem Labyrinth kann die "Anordnen"-Palette verwendet werden.

Bob

Bob besteht aus mehreren Movieclips (MCs), die zu einem Movieclip zusammengefasst werden. Dazu mit Strg + F8 (bzw. Einfügen -> neues Symbol) einen leeren MC "bob" erzeugen und darin dann die einzelnen Teile zeichnen, in MCs umwandeln und animieren. Jedes Element sollte dabei auf einer eigenen Ebene liegen. Abbildung 1 zeigt die Zeitleiste des MCs "bob", Abbildung 2 den Aufbau der Figur, Ebene für Ebene. In das erste Schlüsselbild muss eine stop(); - Aktion eingefügt werden.

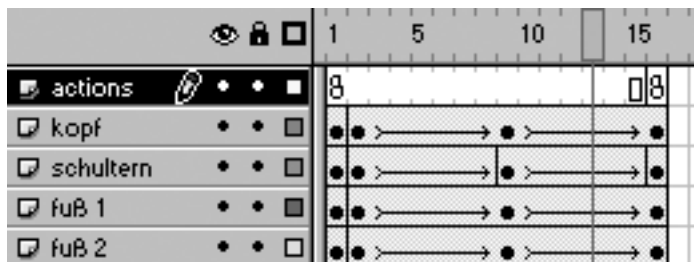


Abb. 1: Bobs Ebenen

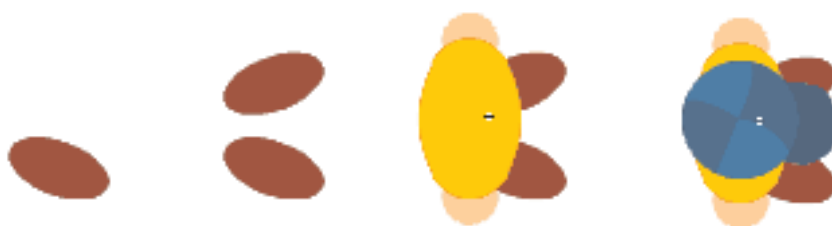


Abb. 2: Aufbau von Bob

Programmierung

Das komplette Skript liegt im ersten Schlüsselbild der Hauptszene, am besten in einer eigenen Ebene "actions". Es hat folgenden Aufbau:

```

//listener erzeugen und tastendruck abfangen
myListener = new Object();
myListener.onKeyDown = function() {
    if (Key.isDown(Key.DOWN)) {
        //Methodenaufruf: nach unten bewegen
    } else if (Key.isDown(Key.UP)) {
        //Methodenaufruf: nach oben bewegen
    } else if (Key.isDown(Key.LEFT)) {
        //Methodenaufruf: nach links bewegen
    } else if (Key.isDown(Key.RIGHT)) {
        //Methodenaufruf: nach rechts bewegen
    }
};
Key.addListener(myListener);

//movemethoden für bob (hier: eine, können aber auch mehrere sein)
function moveBob(/*evt. parameter*/) {
    if (/*keine Kollision*/) {
        //Änderung von X-,Y-Position und Rotation von Bob
        //Abspielen des bob-MCs
        //Test auf Kollision mit Münze:
        coinCollision();
    }
}

//münzen zählen & wegschieben
function coinCollision() {
    for (i=1; i<=5; i++) {
        if (/*Kollision mit Münze ci */) {
            //setze y-Pos von ci = 12;
            //setze x-Pos von ci = 225 - coins*12;
            //erhöhe coins um 1
        }
    }
    if (coins == 5) {
        coins = "fertig!";
    }
}

```