

APPLICARE EFFETTI AVANZATI ALLE SCRITTE

1. Come prima cosa dovete creare la scritta del link superiore, il bordo rosso dell'immagine e la sprite contenete la scritta del sito e la cometa, che non è altro che un'immagine importata.



Fig. 1



Fig. 2

2. Ecco gli effetti da applicare alla Sprite e al link e l'azione STOP applicata alla scena:

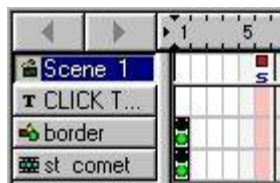


Fig. 3



Fig. 4

Di seguito riporto la spiegazione dello SCRIPT `OnFrame(n)`; per inserire la specifica `afterPlacedObjectEvents`, basta selezionare la casella "After events for placed objects" che compare inferiormente.

Syntax

```
onFrame(frame) {  
  statement(s);  
}  
onFrame(frame,afterPlacedObjectEvents) {  
  statement(s);  
}  
onFrame(frame,beforePlacedObjectEvents) {  
  statement(s);  
}
```

Arguments

frame: The Frame number when the statements are to be executed.

afterPlacedObjectEvents: Optional keyword. See below.

beforePlacedObjectEvents: Optional keyword. See below.

Returns

Nothing.

Description

This Event Handler Function runs whenever the playhead enters the nominated frame. It will not run again unless the frame is exited and re-entered.

The order of execution of code during a frame is as follows

- 1) any frame events for existing child objects
- 2) `onFrame(x,beforePlacedObjectEvents)`
- 3) any frame events for newly placed child objects
- 4) `onFrame(x,afterPlacedObjectEvents)`

The default if you specify neither option is "beforePlacedObjectEvents" (this is the same behaviour as Flash uses for its frame actions).

3. Vediamo ora in dettaglio la Sprite: la finestra Sprite è mostrata nella Fig. 5 dove vanno selezionate le due ultime voci (importante è soprattutto la seconda). Sono riportati anche i dettagli sull'Effetto Move.

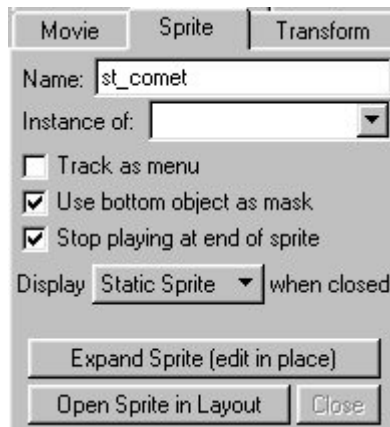


Fig. 5

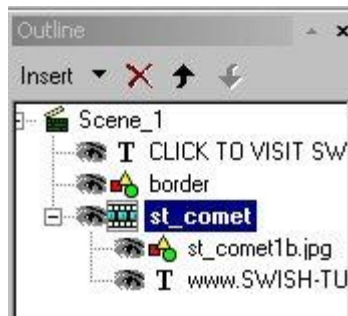


Fig. 6

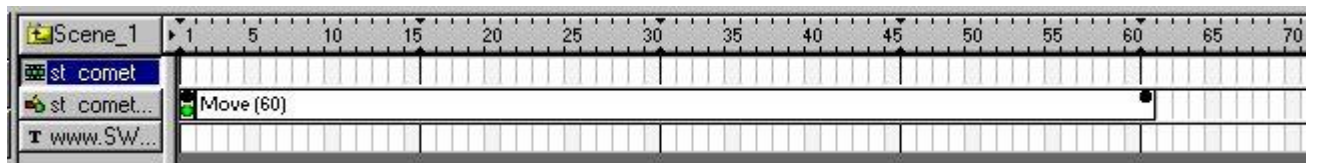


Fig. 7

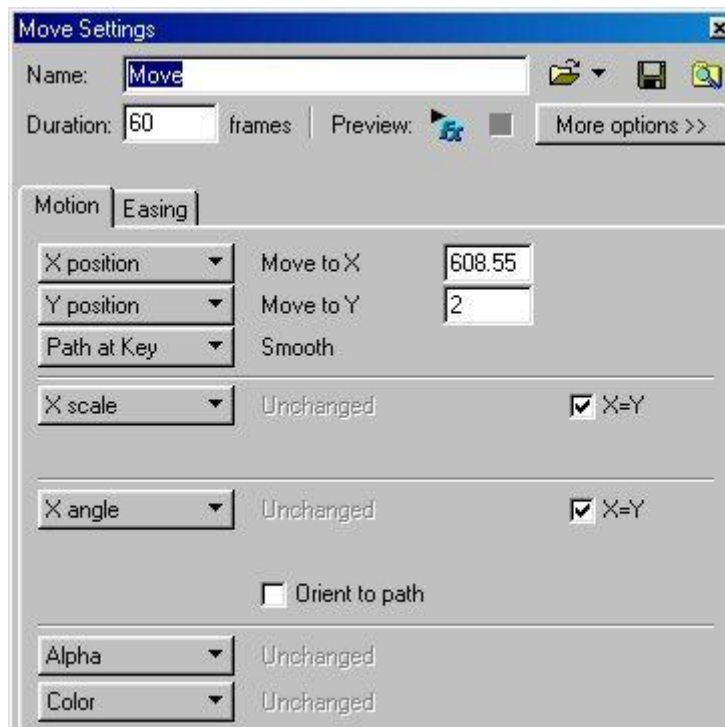


Fig. 8

Bisogna applicare anche qui lo SCRIPT OnFrame(n), stavolta usando l'Azione goToAndPlay:



Fig. 9

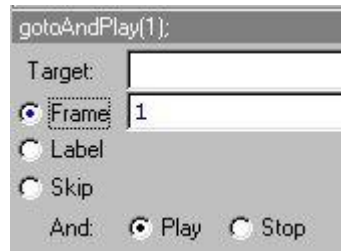


Fig. 10

Quindi l'azione comporta che al frame 81 della sprite, dopo aver posizionato la sprite stessa (ed eseguito quindi anche l'effetto Move precedente a tale frame), si ritorna al frame 1 della stessa sprite e si avvia la sua esecuzione di nuovo.

4. Vediamo ora come impostare il Link al sito di Swish.com: la figura successiva mostra la finestra Scena, a cui bisogna applicare l'azione OnClick.



Fig. 11

5. A tal punto non rimane altro che salvare ed esportare l'applicazione.