

Caderno de Exercícios

Unidade 4B: Apresentação da Ferramenta Flash e da linguagem Actionscript

Exercício 1

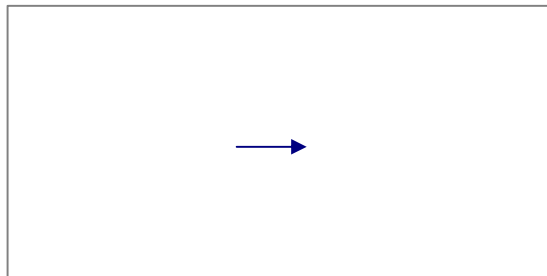
Crie o desenho que será utilizado como plano de fundo dos botões do jogo. Agrupe as formas, transforme-as em um movie clip, salve o arquivo criado e mande uma cópia para o seu tutor. Veja abaixo um exemplo das imagens dos planos de fundo. Lembramos que você pode utilizar as imagens disponíveis no site do e-Proinfo, no Café Rived.



Exercício 2

Com o painel de botões aberto, insira no palco um botão do tipo **knob - pan**. Clique duas vezes sobre ele e modifique seu design, como mostra a figura abaixo. Não modifique os nomes dos símbolos e muito cuidado para não excluir os códigos actionscript de dentro do botão.

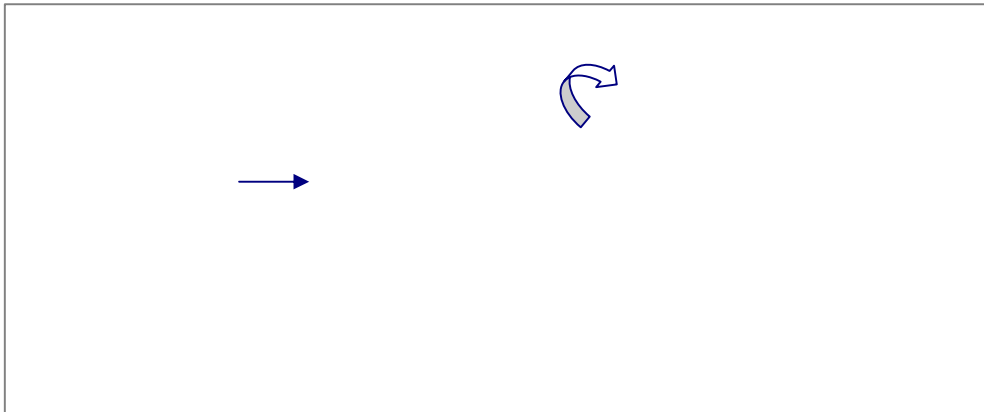
Exemplo:



Exercício 3

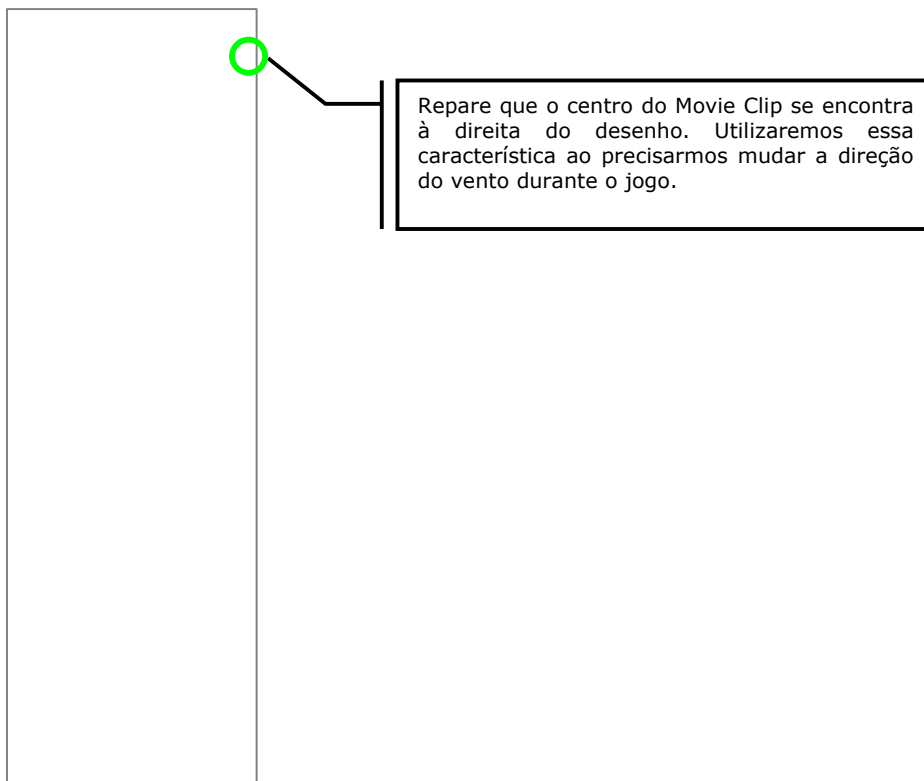
Arraste para o palco um botão do tipo **fader - gain**, que se encontra em **Window > Other Panels > Common Libraries > Buttons**. Dê um duplo clique sobre ele e modifique seu layout. Não modifique os nomes dos símbolos, e muito cuidado para não excluir os códigos actionscript de dentro do botão.

Exemplo:



Exercício 4

Crie um movie Clip que contenha o desenho de uma biruta (instrumento utilizado para verificar a direção do vento), utilizando a timeline do movie clip, faça o movimento padrão de uma biruta em reação ao vento.



Exercício 5

Na timeline da bomba, crie uma impressão de explosão a partir do frame 2.

IMPORTANTE: coloque um `stop()` no frame 1 da bomba e um `_visible=false` no último frame.

Primeiro Frame

Último Frame