

Capítulo 6

Entendendo a hierarquia do Flash

Índice

1. Trabalhando com Targets.....	1
1.1 Exercício	4

1. Trabalhando com Targets

O Flash implementa seus objetos de forma hierárquica. O nível mais alto dessa hierarquia é o `_root`, sendo ele o pai de todos os objetos que você venha a criar em seu documento.

Com isso, qualquer movie clip que é criado torna-se filho de `_root` automaticamente. Se você criar um movie clip e dentro dele um objeto qualquer, que pode ser uma caixa texto dinâmica, ela será filha do primeiro movie clip e do `_root`. Por exemplo, se você tem um movie clip chamado `mcJanela` e dentro dele a caixa texto chamada: `txtMensagemErro`, em sua programação, você deve fazer a seguinte referência:

```
_root.mcJanela.txtMensagemErro.text = "Texto";
```

Caso você faça referência a caixa de texto a partir do movie clip `mcJanela`, basta:

```
txtMensagemErro.text = "Texto"; ou this.txtMensagemErro.text = "Texto";
```

Parece complicado, mas você verá que é simples. Vamos fazer um exemplo, no qual você criará dois círculos como movie clips e modificará algumas de suas propriedades. Siga os passos abaixo:

1. Crie um novo documento Flash.
2. Redimensione o palco para 500 px de largura por 120 de altura e modifique a cor de fundo, se preferir.
3. Faça um círculo de 55 px de diâmetro no primeiro frame, selecione a linha e o preenchimento com a ferramenta de seleção e transforme o objeto selecionado em um Movie Clip. Para isso, pressione a tecla F8.
4. O símbolo Círculo foi criado e está localizado na biblioteca do Flash (Library).
5. Abra a biblioteca (Ctrl + L) e arraste uma outra instância do símbolo Círculo para o palco, deixando-o parecido com a imagem abaixo:
6. No painel de propriedades, nomeie a primeira instância (ao fundo) para "meuCirculo1" e a instância mais à frente para "meuCirculo2".

7. Agora, abra o Painel Buttons em Window > Other Panels > Common Libraries > Buttons
8. Procure e arraste o botão **Arcade button – yellow** para o palco e redimensione-o com a ferramenta **Free Transform Tool**, da barra de ferramentas.



Ainda com o Painel Buttons aberto, insira um botão **Circle button – next** e um **Circle button – previous**. Redimensione-os como mostra a figura abaixo:

Com todos os objetos criados, vamos inserir os scripts para os botões.

Vamos começar pelo botão amarelo. Clique sobre ele e pressione a tecla **F9** para abrir o painel de actions.

Digite o seguinte código:

```
on(release){  
    _root.meuCirculo2._alpha = _root.meuCirculo2._alpha-10;  
}
```

O que o código acima faz?

Elemento do código	Descrição
on (release)	Esse evento é disparado toda vez que for liberado o botão do mouse em cima dele.
_alpha	Propriedade que permite a manipulação da transparência do objeto. Quanto menor seu valor, maior será a transparência do objeto. O valor mínimo é 0, quando o objeto fica completamente transparente.

Então, a linha abaixo, faz com que o objeto fique mais transparente a cada clique dado no botão:

Note que utilizamos o target **_root** para acessar o nível do palco.

_root.meuCirculo2._alpha = _root.meuCirculo2._alpha - 10;

DICA: O código pode também ser escrito da seguinte forma:

```
on(release) {
    _root.meuCirculo2._alpha -= 10;
}
```

A linha executada tem a mesma funcionalidade usando o operador **-=**, que estudaremos mais adiante.

Agora, vamos incluir as funcionalidades dos outros dois botões. Clique sobre o botão e pressione **<F9>** para abrir o painel de actions.

Digite o código:

```
on(release) {
    _root.meuCirculo1._x=_root.meuCirculo1._x+10;
}
```

O código abaixo tem a mesma funcionalidade.

```
on(release) {
    _root.meuCirculo1._x+=10;
}
```

Esse código faz com que a instância **meuCirculo1** sofra alteração na propriedade **_x**, fazendo com que seja deslocado em 10 pixels para a direita.

Clique sobre o botão

Pressione a tecla **<F9>** para abrir o painel de actions.

Digite o código:

```
on(release) {
    _root.meuCirculo1._x=_root.meuCirculo1._x-10;
}
```

O código abaixo tem a mesma funcionalidade.

```
on(release) {
```

```
        _root.meuCirculo1._x-=10;  
    }
```

Esse código faz com que a instância **meuCirculo1** sofra alteração na propriedade `_x`, fazendo com que seja deslocado em 10 pixels para a esquerda.

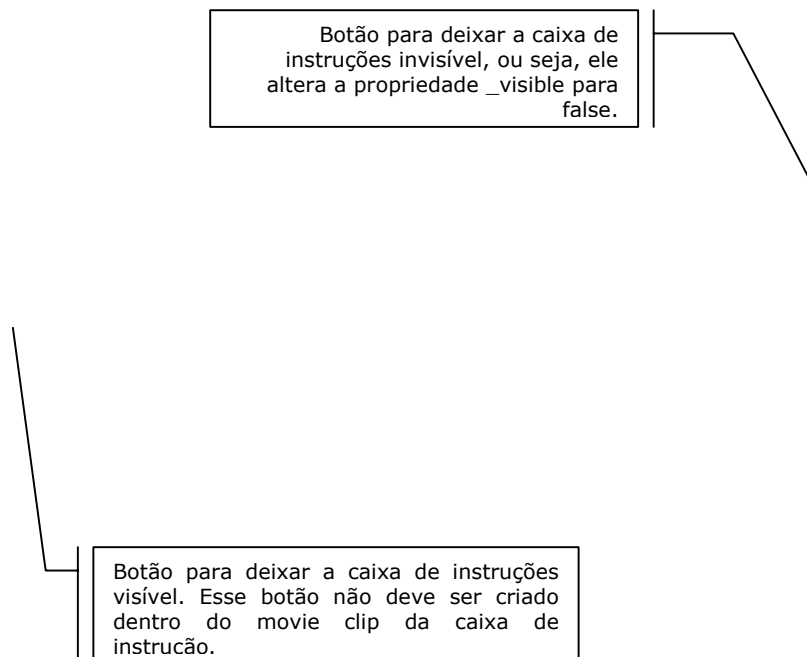
Agora é só testar, pressione **<Ctrl + Enter>** e verifique o resultado clicando nos botões.

1.1 Exercício

A sua tarefa agora é criar uma caixa de instruções, essa caixa de instruções deve ser transformada em um movie clip que conterá várias camadas (layers):

- 1 camada de fundo;
- 1 camada para o botão fechar;
- 1 última camada, acima de todas, com o texto da nossa instrução.

Esse movie clip deve ser acessado por um botão que está localizado no stage, a ação desse botão é a de modificar a propriedade `_visible` (que é a visibilidade do objeto) do movie clip de instruções para verdadeiro (true).



Ao terminar o exercício, envie os arquivos gerados no Flash para o seu tutor.

Se durante a produção de seu exercício, você tiver qualquer dúvida, envie um e-mail ao seu tutor ou insira sua dúvida no fórum de dúvidas do ambiente e-Proinfo.