

## Ćwiczenie 16 – Aktywne menu

Ten tutorial pokazuje jak wykonać menu na stronę www. Menu nie jest trudne, ale trzeba wykonać do niego sporo elementów w formie przycisków.

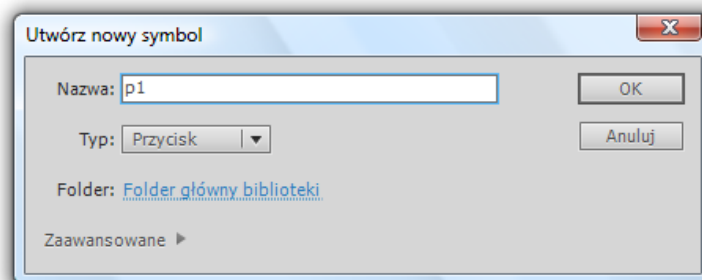


Pobierz przykłady (<http://jsekulska.kis.p.lodz.pl/studia.htm>).

### Krok 1 – Tworzenie przycisku głównego

Otwórz nowy plik Flasha. Nie zmieniaj właściwości dokumentu.

Otwórz nowy symbol typu przycisk i nazwij go np. „p1” (Wstaw > Nowy symbol):



Wewnątrz symbolu na warstwach tworzymy wygląd przycisku tak jak na przykładzie obok:



Wykorzystujemy narzędzie *prostokąt* (przed rysowaniem ustawiamy zaokrąglenie narożników prostokąta w panelu **Właściwości**) i narzędzie *tekst*. Proszę pamiętać, aby odpowiednio zmienić wygląd przycisku dla zdarzenia związanego z najechaniem kursora (w polu **Over** listwy czasowej) lub wciśnięciem przycisku (w polu **Down**). Zmianą przycisku może być np. zmiana koloru tekstu, zmiana koloru tła przycisku lub nieznaczne przesunięcie przycisku w dół (tzw. „spłaszczenie”).

### Utworzony przycisk od razu umieszczamy w głównej scenie.

Tak utworzyliśmy przycisk menu głównego (do ćwiczenia wystarczy jeden przycisk główny, więcej przycisków możemy stworzyć, gdy chcemy rozbudować główne menu).

### Krok 2 – Tworzenie przycisków podmenu

Teraz musimy stworzyć trzy przyciski do podmenu. Możemy je utworzyć na bazie istniejącego przycisku - w **bibliotece** duplikujemy istniejący symbol przycisku głównego (polecenie **Powiel**) i kopie nazywamy np. „p1\_podmenu”, „p2\_podmenu”, „p3\_podmenu”. W kopiach zmieniamy tylko napisy:



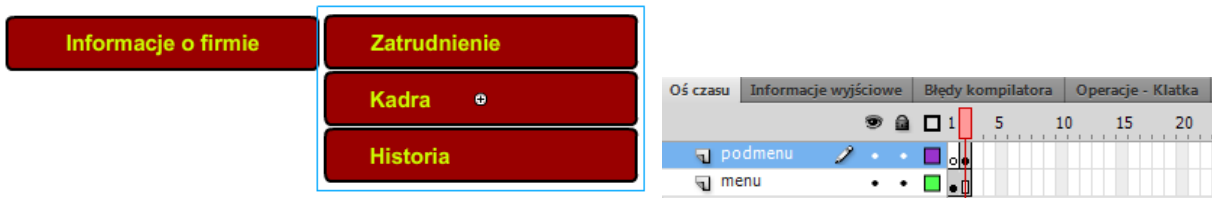


Spróbuj samodzielnie napisać kod dla pozostałych dwóch przycisków!

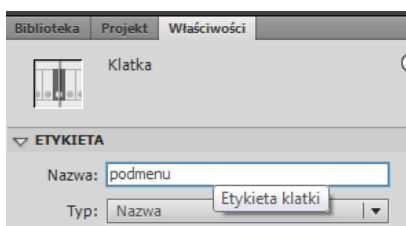
Tak przygotowaliśmy klip, który powinien pokazać się dopiero po najechaniu na przycisk menu głównego.

### Krok 6 – Rozwijanie menu

**Wracamy do głównej sceny animacji.** Tu  dodajemy warstwę  i w jej  drugiej klatce  wstawiamy klatkę kluczową (F6). W klatce tej wstawiamy stworzony klip (pobieramy go z **Biblioteki**). Ustawiamy go w pobliżu przycisku, z którego ma się rozwinąć podmenu:

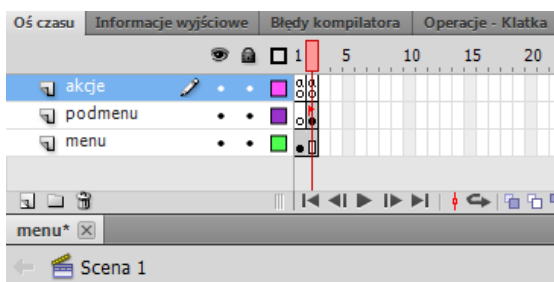


Klatkę z podmenu nazywamy „**podmenu**”.

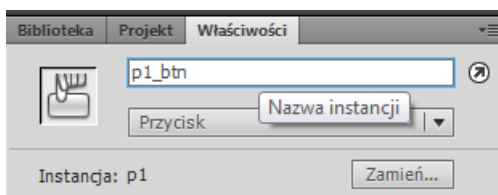


Dodajemy warstwę „akcje” i w tej warstwie w klatce nr 2 tworzymy klatkę kluczową (F6). Zarówno w pierwszej, jak i w drugiej klatce tej warstwy  **dodajemy akcję: stop () ;**

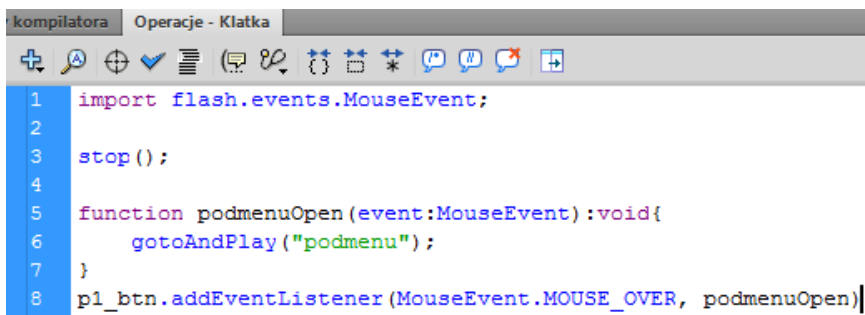
Listwa czasowa sceny głównej powinna wyglądać teraz następująco:



Musimy nazwać teraz przycisk główny – zaznaczamy go i nadajemy mu nazwę instancji „**p1\_btn**”:



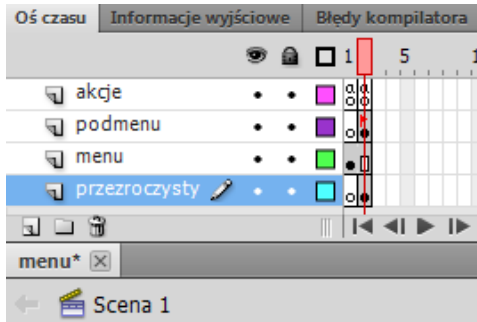
W klatce 1 warstwy „akcje” dopisujemy kod, który spowoduje, że po najechaniu na główny przycisk menu pojawi się nam wstawione **podmenu**:



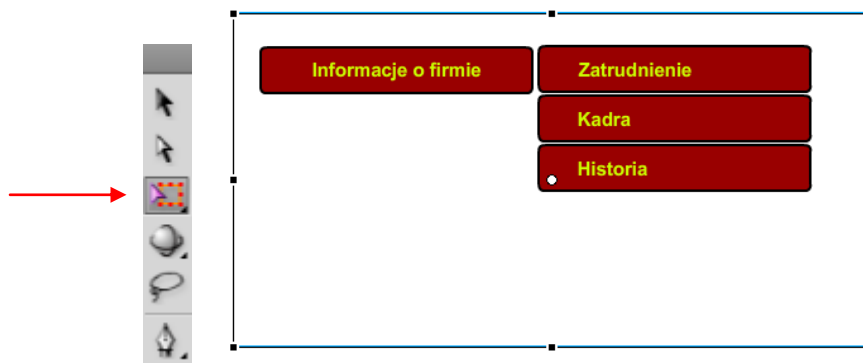
Możemy uruchomić animację (Ctrl+Enter). Menu rozwija się, ale nie znika. Musimy wstawić jeszcze jeden przycisk, który spowoduje, że powrócimy do klatki nr 1.

### Krok 7 – Przycisk przezroczysty w scenie głównej

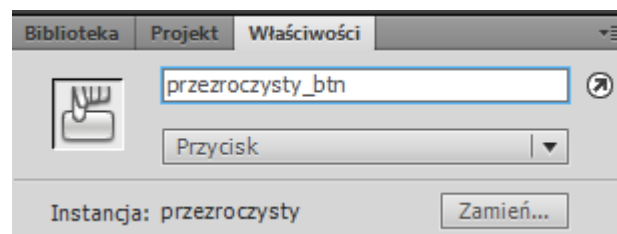
Dodajemy kolejną warstwę i umieszczamy ją na samym dole listwy. Nazwijmy ją „przezroczysty”. W warstwie tej w drugiej klatce umieszczamy przycisk przezroczysty z biblioteki.



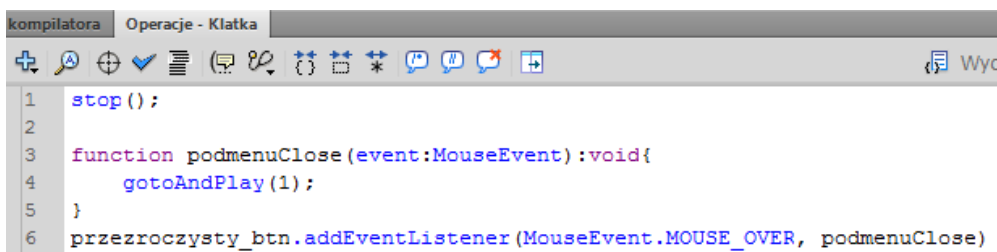
Przycisk powinien być duży i obejmować całe pole animacji. Rozciągamy go więc narzędziem **Przekształcenie swobodne**:



Przyciskowi nadajemy nazwę instancji „przezroczysty\_btn”.



W warstwie „akcje” w drugiej klatce dodajemy kod, który sprawi, że gdy z menu i podmenu zjedziemy na ten przycisk (czyli na tło sceny) cała animacja cofnie się do klatki nr 1:



Przetestuj animację – podmenu powinno zachowywać się teraz poprawnie.