Ćwiczenie 16 – Aktywne menu

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

Informacje o firmie	Zatrudnienie
	Kadra
	Historia

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):

Utwórz nowy symbol	x
Nazwa: p1	ОК
Typ: Przycisk 💌	Anuluj
Folder: Folder główny biblioteki	
Zaawansowane 🕨	

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

Informacje o firmie

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 <u>przycisk menu głównego</u> (do ćwiczenia wystarczy jeden przycisk główny, więcej przycisków możemy stworzyć, gdy chcemy rozbudować główne menu).

Krok 2 – Tworzenie przycisków podmenu

Teraz musimy stworzyć trzy <u>przyciski do podmenu</u>. 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:

Zatrudnienie				
Kadra	#			
Historia				

Krok 3 – Przycisk przezroczysty

Tworzymy kolejny przycisk. Będzie on się wyróżniał od pozostałych tym, że pozostanie niewidoczny. Wewnątrz przycisku rysujemy zwykły prostokąt (bez zaokrągleń) i jego tło ustawiamy jako przezroczyste **Alfa** = 0% za pomocą panelu **Właściwości** (przed lub po narysowaniu). Rozmiar przycisku na razie nie ma większego znaczenia.

Itwórz nowy symbol	
Nazwa: przezroczysty OK]
Typ: Przycisk	1 +
Folder: Folder główny biblioteki	
Zaawansowane 🕨	

Krok 4 – Klip "podmenu"

Tworzymy nowy klip o nazwie "podmenu" (**Wstaw** > **Nowy symbol**), do którego wstawiamy wcześniej stworzone trzy przyciski podmenu i przycisk przezroczysty. Ustawienie przycisków na warstwach i względem siebie powinno wyglądać tak, jak na rysunkach poniżej. Zauważ, że przycisk przezroczysty ma rozmiar trochę większy niż elementy podmenu razem wzięte i umieszczony jest w niższej warstwie tak by był jakby tłem dla przycisków.

Zatrudnienie					
Kadra +					
Historia					

Oś czasu	Informacje wyjściowe			Błędy kompilatora				
			9	۵			; 	10
J po	dmenu		•	٠				
🚽 🕤 pr	zezroczyst	у 🧷						
	3					I 🗐	►	▶ ▶
Bez nazw	vy-1* 🗵							
수 😤	Scena 1	🔁 р						

Krok 5 – Akcje do otwierania stron www

Nie wychodzimy jeszcze z klipu "podmenu". Nadajemy bowiem widocznym przyciskom nazwy instancji: *"podmenu1_btn*", *"podmenu2_btn*", *"podmenu3_btn*".



Dodajemy warstwę "akcje" i w panelu **Operacje** wpisujemy kod, który sprawi, że po naciśnięciu pierwszego przycisku otworzy się przykładowa strona WWW:

k	ompila	atora Operacje - Klatka
,	æ ,	◎ ⊕ ❤ ≣ ! 🤁 😕 🛤 💭 💬 🇭 🖪
	1	<pre>import flash.net.URLRequest;</pre>
	2	
	3	<pre>var myURL1:URLRequest = new URLRequest ("http://www.wp.pl");</pre>
	4	
	5	<pre>function clickButton(myevent:MouseEvent):void{</pre>
	6	navigateToURL(myURL1);
	7	}
	8	
	9	<pre>podmenu1_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, clickButton);</pre>

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 <u>dodajemy warstwę</u> i w jej <u>drugiej klatce</u> wstawiamy klatkę kluczową (F6). W klace tej wstawiamy stworzony klip (pobieramy go z **Biblioteki**). Ustawiamy go w pobliżu przycisku, z którego ma się rozwinąć podmenu:

Informacje o firmie	Zatrudnienie	
	Kadra •	Oś czasu Informacje wyjściowe Błędy kompilatora Operacje - Klatka
	Historia	n podmenu 🖌 • • 🗖 oo

Klatkę z podmenu nazywamy "podmenu".

Biblioteka	Projekt	Właściwości		
	Klatka		C	12
	A			I
Nazwa	: podmer	าน		
Тур	: Nazwa	Etyki	eta klatki 🛛 🗸 🔻	

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:

Oś czasu Informacj	e wyjś	ciov	ve	Błędy kompilatora			Operacje - Klatka			
		9			l	5	1	0	15	20
🖷 akcje	Ì				38					
🕤 podmenu		٠	٠		-					
🕤 menu		•	•		• 0					
				[Т					
					M	∢I Þ		►I	¢	667
menu* 🗵										
는 🖆 Scena 1										

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 <u>w drugiej klatce</u> umieszczamy przycisk przezroczysty z biblioteki.

Oś czasu Informa	Oś czasu Informacje wyjściowe				
	9	۵		5 1	
🕤 akcje	•	٠			
ng podmenu	•	٠	🗖 o		
nenu 🕤	•	٠	🗖 🛛 🗖		
🗧 przezroczy	sty 🧷 🔹				
menu* 🗵					
😑 🖆 Scena 1					

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



Przyciskowi nadajemy nazwę instancji "przezroczysty_btn".

Biblioteka	Projekt	Właściwości		
	przezro Przyci	oczysty_btn sk	•	۲
Instancja	a: przezro	czysty	Zamień	

W warstwie "akcje" <u>w drugiej klatce</u> 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.