

**FLASH** **WEBTRAINING.COM** **TUTORIALS**



**VISUALWORK**

## OBTENDO AS COORDENADAS DO RATO

Ao longo dos anos os programadores e designers de **Flash**, notaram que a maioria das animações necessitava das coordenadas do rato. Vamos tentar neste tutorial ensinar-vos a obter as coordenadas correctas do rato no ecrã. Isto pode-vos ser útil para trabalhos de precisão e não só.

Vamos tentar explorar algumas das funções que o **Flash MX**, trás em relação ao rato.

### Escondendo o rato

```
//Esconde o rato da nossa vista  
Mouse.hide();
```

### Mostrando o rato

Quando escondemos o rato, também podemos ter a necessidade de que ele esteja visível ou se torne visível. Com este código o nosso rato reaparece no ecrã:

```
//Mostra o rato no nosso ecrã  
Mouse.show();
```

### Obtendo as coordenadas de X e Y do rato

As coordenadas do rato no ecrã, são meramente números. Mas estes números por vezes facilitam-nos a vida, para trabalhos de imensa precisão. As coordenadas do rato são facilmente captadas através de dois comandos, que vão dizer-vos:

```
//Mostra os valores de X e Y  
xval = _root._xmouse;  
yval = _root._ymouse;
```

Este código deve ser usado, para um melhor aproveitamento quando utilizamos no código o comando de `onClipEvent(enterFrame)` ou `onClipEvent(mouseMove)`. Se utilizarmos conjuntamente com um destes dois comandos, teremos sempre uma actualização dos valores das coordenadas do rato.

### mouseDown, mouseUp e mouseMove

Na maioria dos eventos que utilizamos, sempre requeremos a inclusão de comandos como `onLoad`, `onEnterFrame`, `release`, etc. Poderemos utilizar acções quando pressionamos com o rato, quando ele passa por cima ou quando se move.

O código é simples e bastante eficaz, para os nossos projectos:

```
onClipEvent(mouseDown) {  
    trace("Premiu o botão do rato");  
}  
onClipEvent(mouseUp) {  
    trace("Deixou de premir o botão do rato");  
}  
onClipEvent(mouseMove) {  
    trace("O seu rato está em movimento");  
}
```

Se testarem o código no vosso **Flash**, vão poder ver que a janela externa mostra o texto por nós definido, quando o rato move-se, é pressionado ou quando se deixa de premir o botão do rato.

Esperamos que este tutorial vos tenha permitido alguma ajuda e melhoria dos vossos trabalhos futuros. Se tiveres alguma dúvida ou questão, não hesites em utilizar os nossos Fóruns de Discussão.

Bons trabalhos!  
Pedro Teixeira