TUTORIAIS

FLASHWEBTRAINING.COM

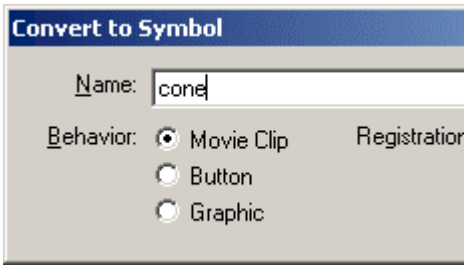
VISUALWORK®

Movimentos Aleatórios

Este tutorial visa tentar ensinar-vos de como criar no Flash MX, movimentos aleatórios de objectos. Por vezes isto pode-nos dar alguma ajuda para criação de projectos, jogos, animações, introduções, etc. Recorrendo a um pouco de programação, vamos ensinar-vos de como este efeito poderá ser conseguido.

1. Comecemos por criar um novo projecto no Flash MX. Este projecto não necessitas de dimensões específicas, por isso criem consoante as vossas necessidades.

2. Vamos de seguida criar no Flash. Pode ser uma esfera, um rectângulo ou simplesmente uma imagem que vos interesse, e que deverá ser importada. Após terem criado ou terem importado a vossa imagem, deverão converte-la para **Movie Clip**. Quando nos for pedido um nome, deverão dar um nome que vocês pretendam. Não esquecer que para converter um objecto a **Movie Clip**, deverão clicar sobre o objecto e pressionar de seguida a tecla de F8. No nosso caso decidimos importar uma imagem e convertê-la. Para esta conversão demos o nome de **cone**.



3. Depois de terem convertido o vosso objecto, deveremos clicar com o botão direito do rato, sobre a **frame 1** do da vossa **layer 1**. Vamos escolher a opção de **Actions**, para nos ser activo o painel das **Actions**. Necessitamos então de copiar o seguinte código para o nosso painel de **Actions** de modo a começarmos a dar animação ao nosso projecto.

```
function getdistance(x, y, x1, y1) {
	var run, rise;
	run = x1-x;
	rise = y1-y;
	return (_root.hyp(run, rise));
}
function hyp(a, b) {
	return (Math.sqrt(a*a+b*b));
}
MovieClip.prototype.reset = function() {
	width = 300;
	height = 200;
	var dist, norm;
	this.x = this._x;
	this.y = this._y;
	this.speed = Math.random()*4+2;
	this.targx = Math.random()*width;
	this.targy = Math.random()*height;
	dist = _root.getdistance(this.x, this.y, this.targx, this.targy);
	norm = this.speed/dist;
	this.diffx = (this.targx-this.x)*norm;
	this.diffy = (this.targy-this.y)*norm;
};
MovieClip.prototype.move = function() {
	if (_root.getdistance(this.x, this.y, this.targx, this.targy)>this.speed) {
		this.x += this.diffx;
		this.y += this.diffy;
	} else {
		this.x = this.targx;
		this.y = this.targy;
		if (!this.t) {
			this.t = getTimer();
		}
		if (getTimer()-this.t>1000) {
			this.reset();
```

VISUALWORK © 2002 VISUALWORK Produções Multimedia, Lda. Todos os direitos reservados. Qualquer reprodução, incluindo fotocópia, só pode ser feita com autorização expressa da VISUALWORK. FLASHWEBTRAINING.com, truquesedicas.com e respectivos logos são marcas registadas de VISUALWORK Produções Multimedia, Lda.

```
                        this.t = 0;
                }
        }
        this._x = this.x;
        this._y = this.y;
};
```

4. Vamos de seguida clicar com o botão direito do rato, sobre o **Movie Clip** que acabamos de criar e vamos escolher de novo a opção de **Actions**. Vamos uma vez mais ter de copiar o seguinte código para o nosso painel de **Actions**.

```
onClipEvent(enterFrame){
        move();
}
```

5. Agora que já conseguimos criar a nossa animação, vamos copiar quantas vezes quisermos o nosso **Movie Clip** dentro da nossa **Stage**, criando assim um movimento aleatório, mas com variados objectos.

6. Para finalizarmos este tutorial, vamos testar a nossa animação criada. Para tal deveremos pressionar simultaneamente ambas teclas de **Ctrl+Enter**.

Esperamos que vos tenha sido de alguma utilidade este tutorial. Se tiveres alguma dúvida ou questão, não hesites em utilizar os nossos Fóruns de Discussão.

Bons trabalhos!
Pedro Teixeira

VISUALWORK © 2002 VISUALWORK Produções Multimedia, Lda. Todos os direitos reservados. Qualquer reprodução, incluindo fotocópia, só pode ser feita com autorização expressa da VISUALWORK. FLASHWEBTRAINING.com, truquesedicas.com e respectivos logos são marcas registadas da VISUALWORK Produções Multimedia, Lda.