



Manual técnico

Práctica de recopilación

Carlos Daniel Zúñiga González

Índice

Introducción	2
Librerías	2
Desarrollo	3
Conclusión	5

Introducción

En esta practica de recopilación, se muestran todos los trabajos, practicas y juegos realizados durante la materia hasta ahora.

Librerías

Las siguientes librerías fueron las utilizadas durante la practica de recopilación de trabajos, gracias a las librerías el programa funciona correctamente.

```
import flash.utils.Timer;
import flash.events.Event;
import flash.events.TimerEvent;
import flash.display.MovieClip;
import flash.events.MouseEvent;
import flash.net.URLRequest;
import flash.net.navigateToURL;
import flash.net.*;
import flash.display.Loader;
```

Desarrollo

Para el desarrollo de esta actividad se tuvo que utilizar todo lo aprendido anteriormente en clase.

Primero se empezó por crear las animaciones del menú de inicio.

```
if(efecto == 1 && ult != sig){
    if(this[ar[ult]].rotationY < 90){
        this[ar[ult]].rotationY +=1;
        this[ar[ult]].z += 8.12;
        this[ar[sig]].rotationY +=1;
        this[ar[sig]].x -= 8.12;
        if(this[ar[ult]].rotationY == 77){
            this[ar[ult]].visible = false;
        }else{
            this[ar[ult]].x = this[ar[sig]].x-this[ar[ult]].width-60;
        }
    }else{
        this[ar[sig]].visible = true;
        this[ar[sig]].rotationY = 0;
        this[ar[sig]].x = 170.35;
        timer.stop();
        efecto = 2;
        ult = sig;
    }
}
```

Estas animación se ejecutaron en timer que simulaba la función de evento de ENTER_FRAME, se utilizo un timer por la facilidad que otorga.

Luego dependiendo de sección que se seleccionara, se dirige a un fotograma diferente.

```
private function gotoJuegos(evt:MouseEvent){
    gotoAndStop(2);
    btn_Volver.addEventListener(MouseEvent.CLICK, Volver);
    btn_Pika.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goPika);
    btn_Puzzle.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goPuzzle);
    btn_Sonic.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goSonic);
}
```

Ya en el fotograma que corresponde a cada sección se muestra lo referente a la misma.

Aquí un ejemplo de la sección de juegos.

JUEGOS



JUEGO DE
ESQUIVAR



PUZZLE



JUEGO DE
PLATAFORMAS

VOLVER

En si es en lo que consiste la practica.

Conclusión

Gracias a esta practica me he dado cuenta todo lo que he aprendido de la materia de herramientas multimedia, y que siempre se pueden crear muchas cosas aunque pienses que no tienes las herramientas necesarias, simplemente hay que buscar la forma de cómo hacerlo.