**PRAKTIKUM SISTEM MULTIMEDIA**

“Disusun Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Praktikum Sistem Multimedia”

Dosen Pengampu : Muhammad Rikza Nashrulloh ST.,M.Kom.

Event Handling Button



Disusun Oleh :

Dhika Restu Fauzi (2206046)

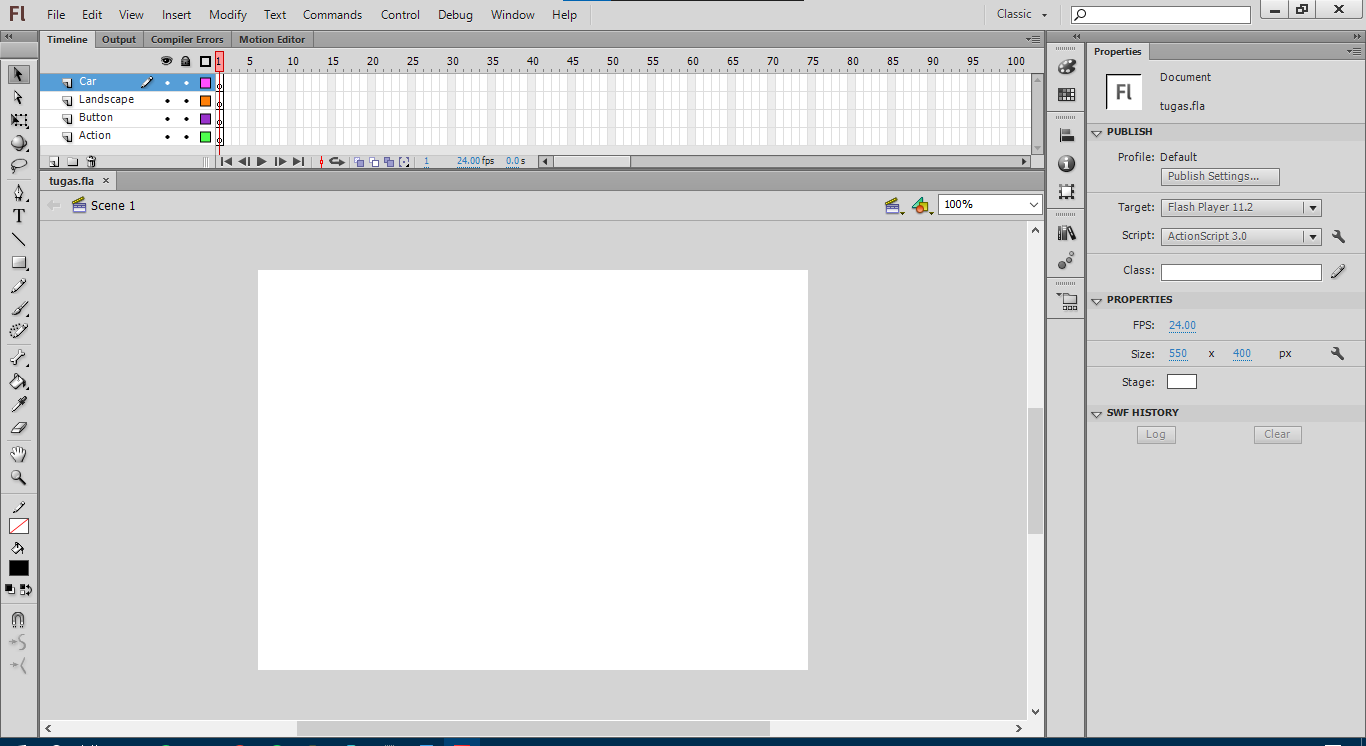
Kelas B

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

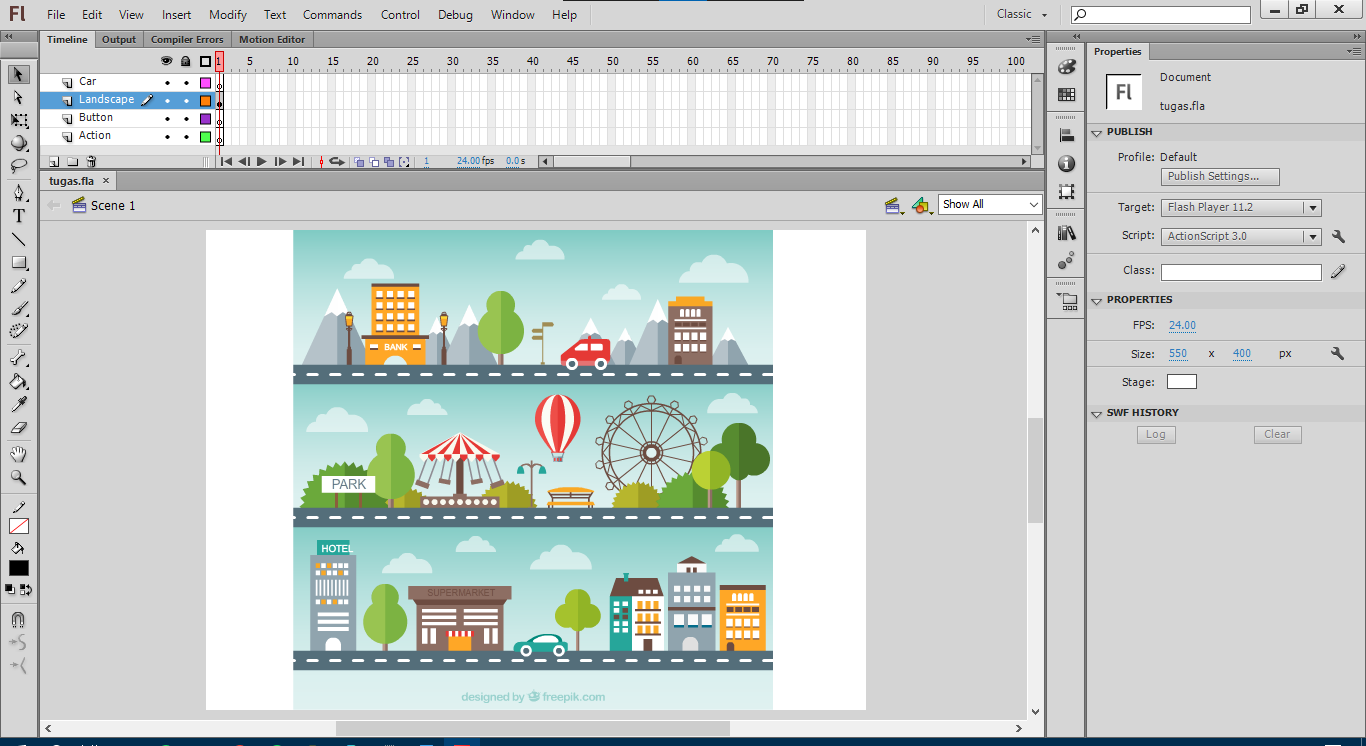
**INSTITUT TEKNOLOGI GARUT**

**2024**

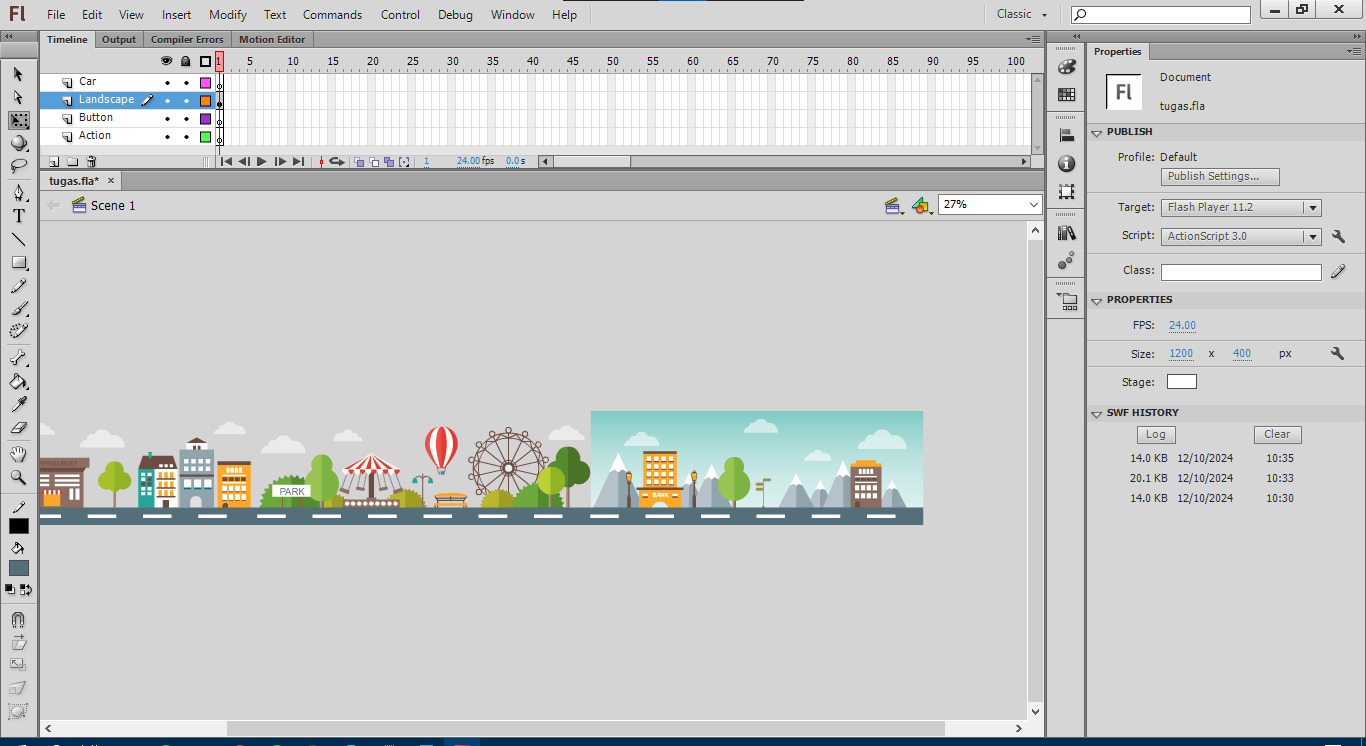
1. Pertama, buat beberapa layer seperti action, button, dan lain lain.

****

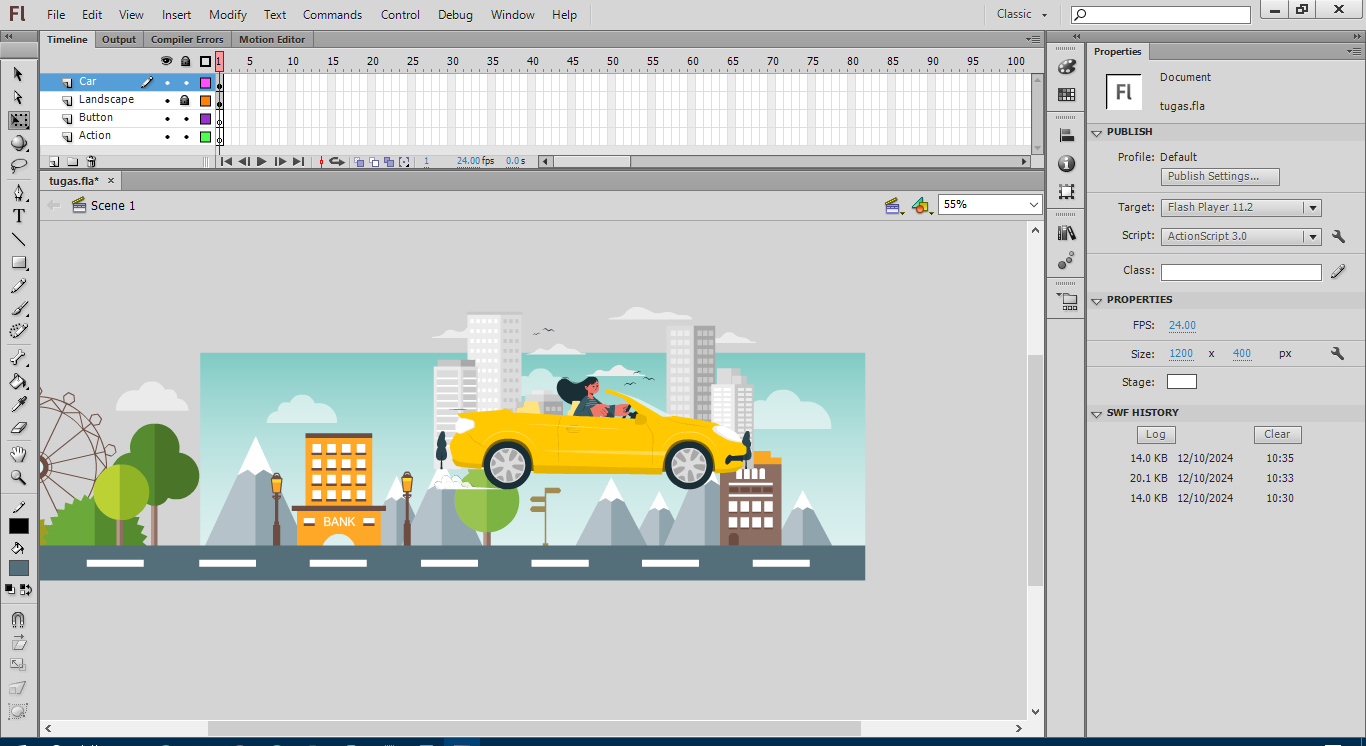
1. Kita akan import pemdangannya terlebih dahulu di layer Landscape.

****

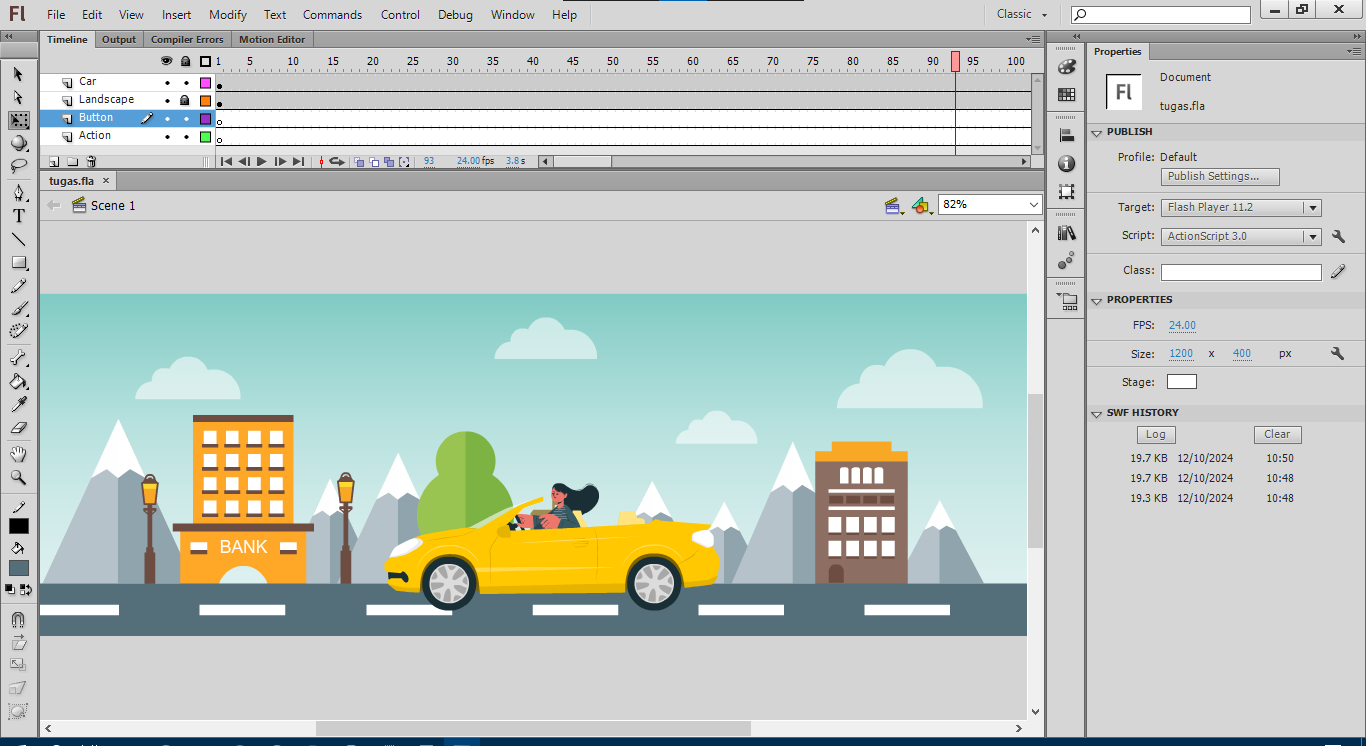
1. Saya akan ubah sedikit landscape nya.

****

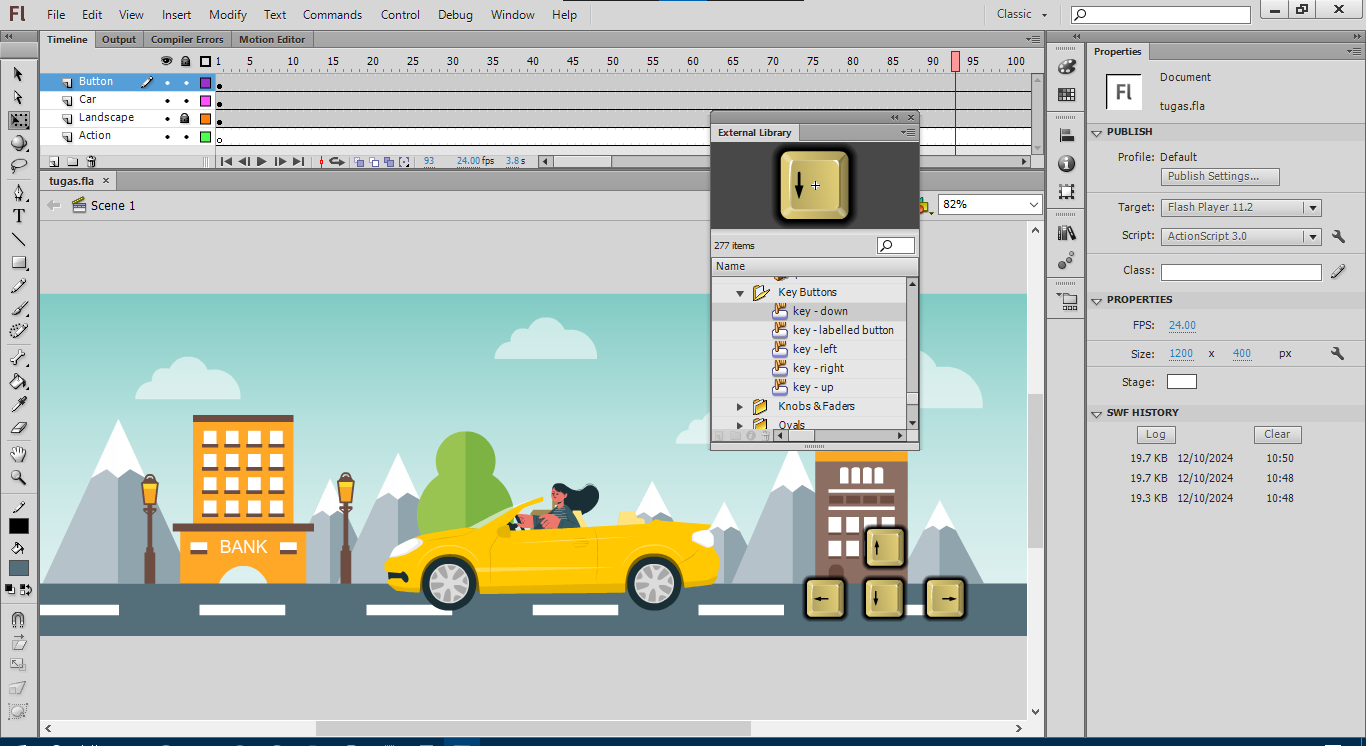
1. Tambahkan mobil dengan import ke library.

****

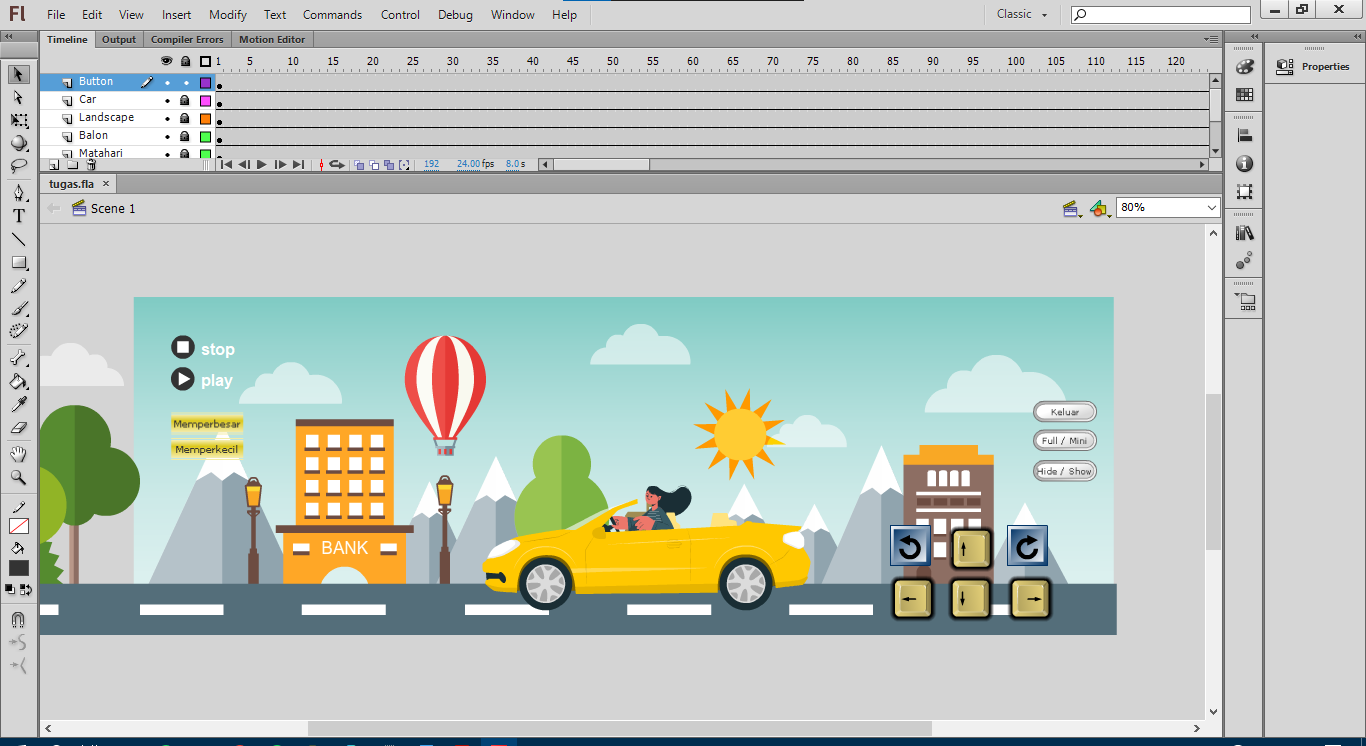
1. Lalu rapihkan dan ubah mobil tersebut ke dalam symbol, lalu namai instance name nya.

****

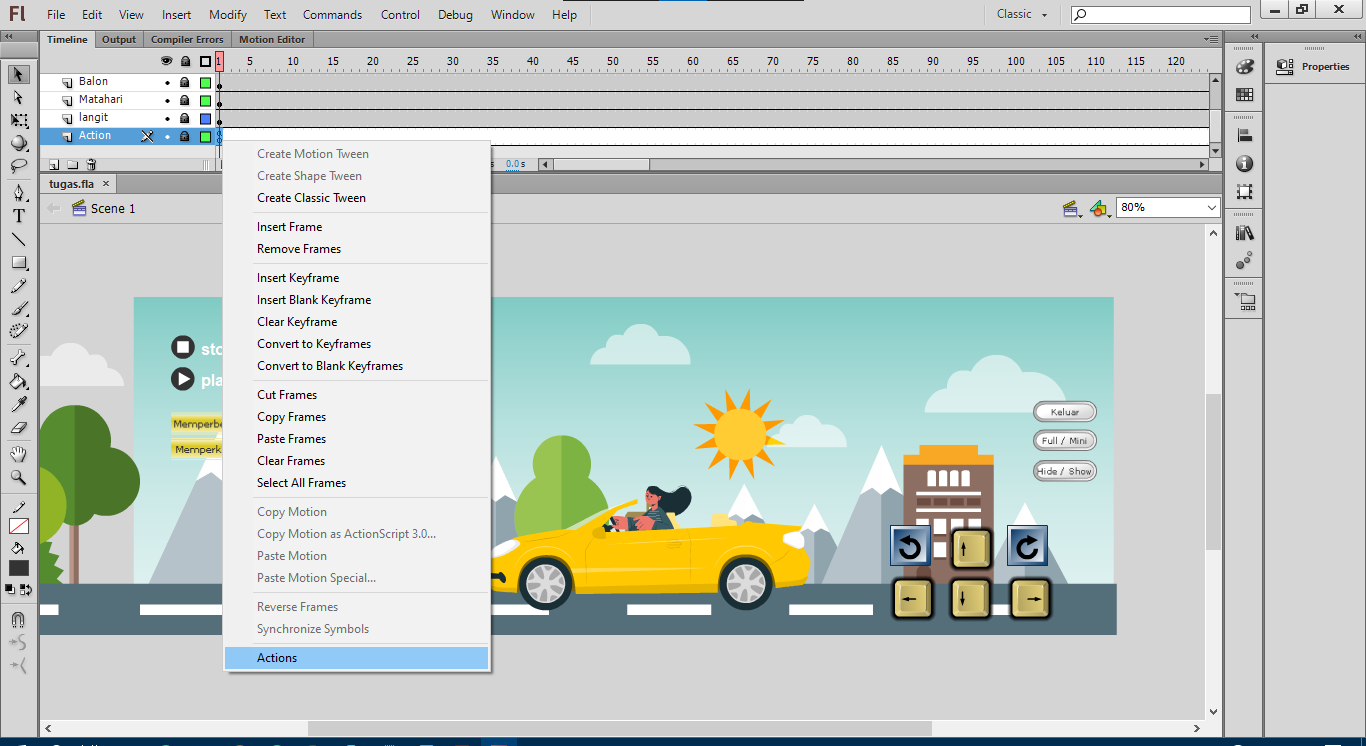
1. Setelah itu buat symbol untuk nantinya menggerakan mobil tersebut **Windowa -> Common Libraries -> Buttons -> (Pilih)**

****

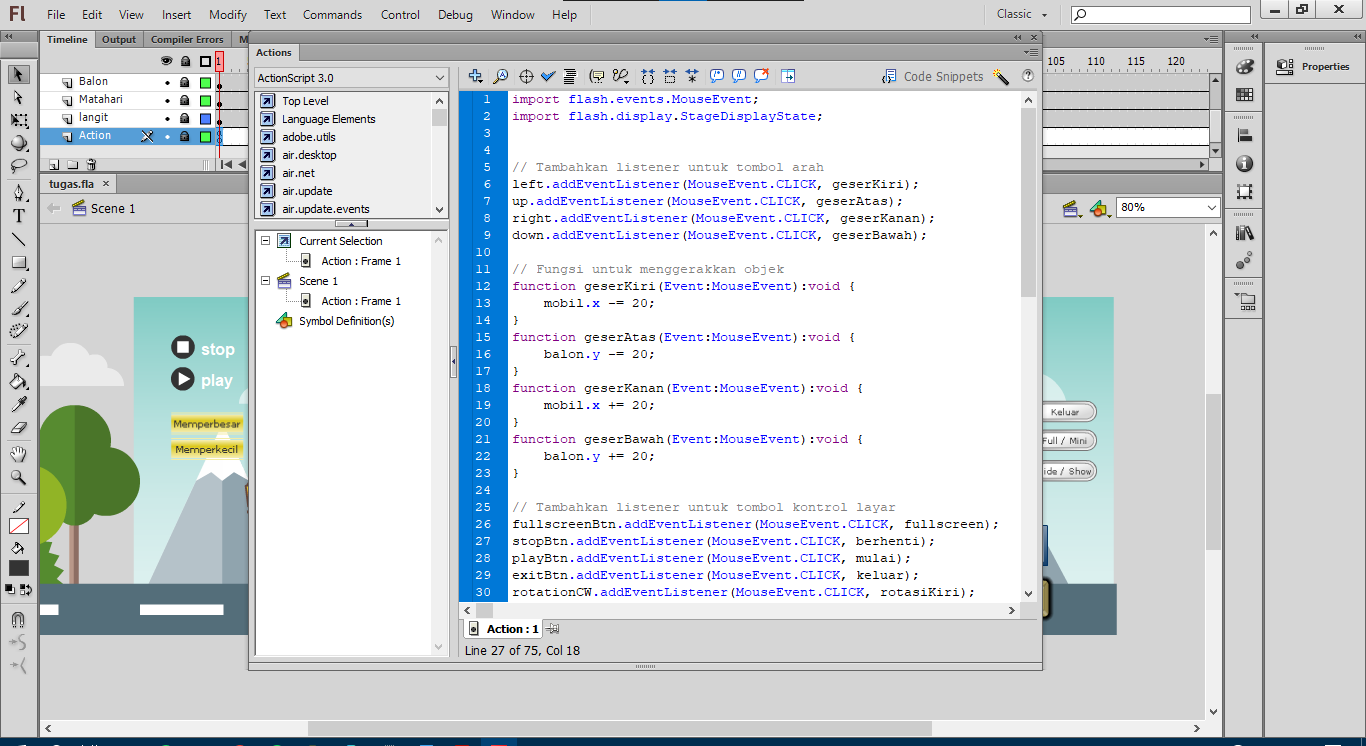
1. Buatkan button seperti rotasi, keluar, fullscreen dan lain lain.



1. Masukan kode ke button button nya untuk menggerakan mobil + balon udara + matahari dan fungsi lainnya, dengan masuk ke mode action bisa menggunakan **F9** atau klik frame pertama pada action.



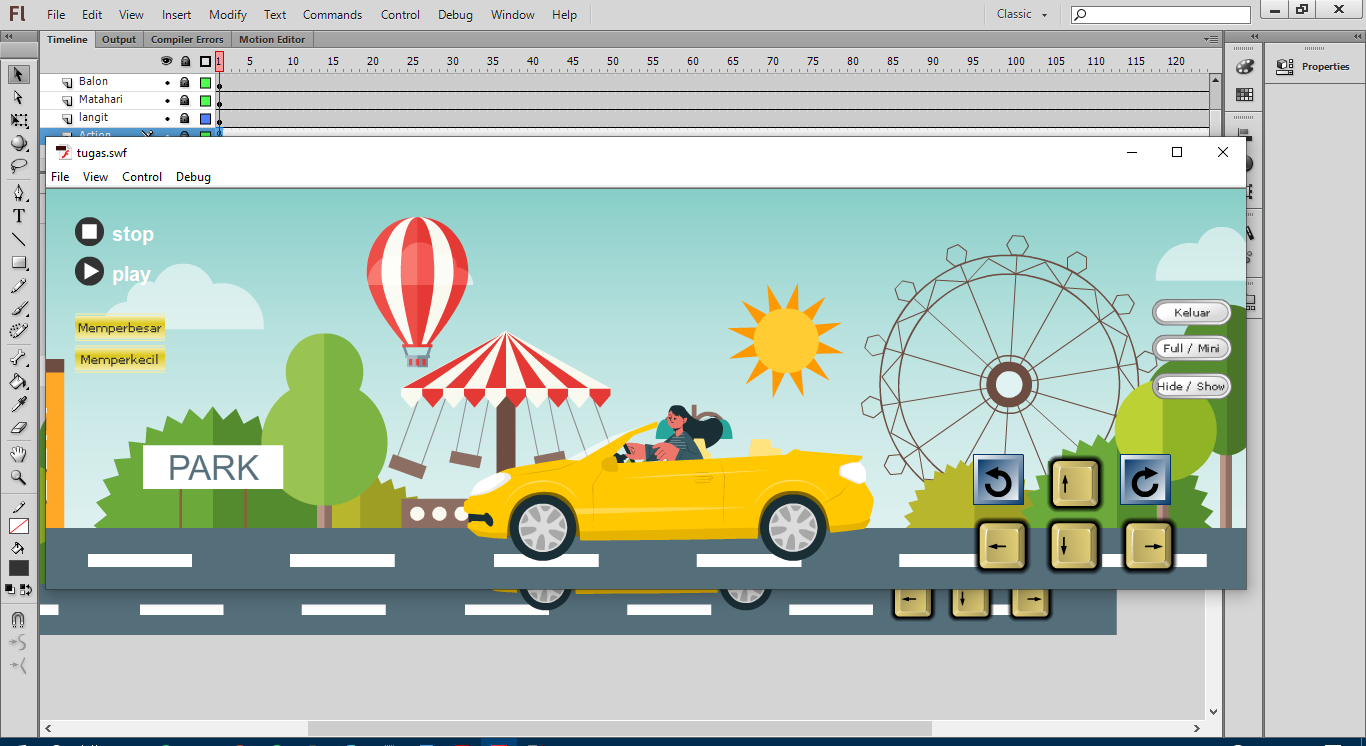
1. Setelah masuk ke **action** buatkan kode nya tersebut disesuaikan dengan ke inginan.



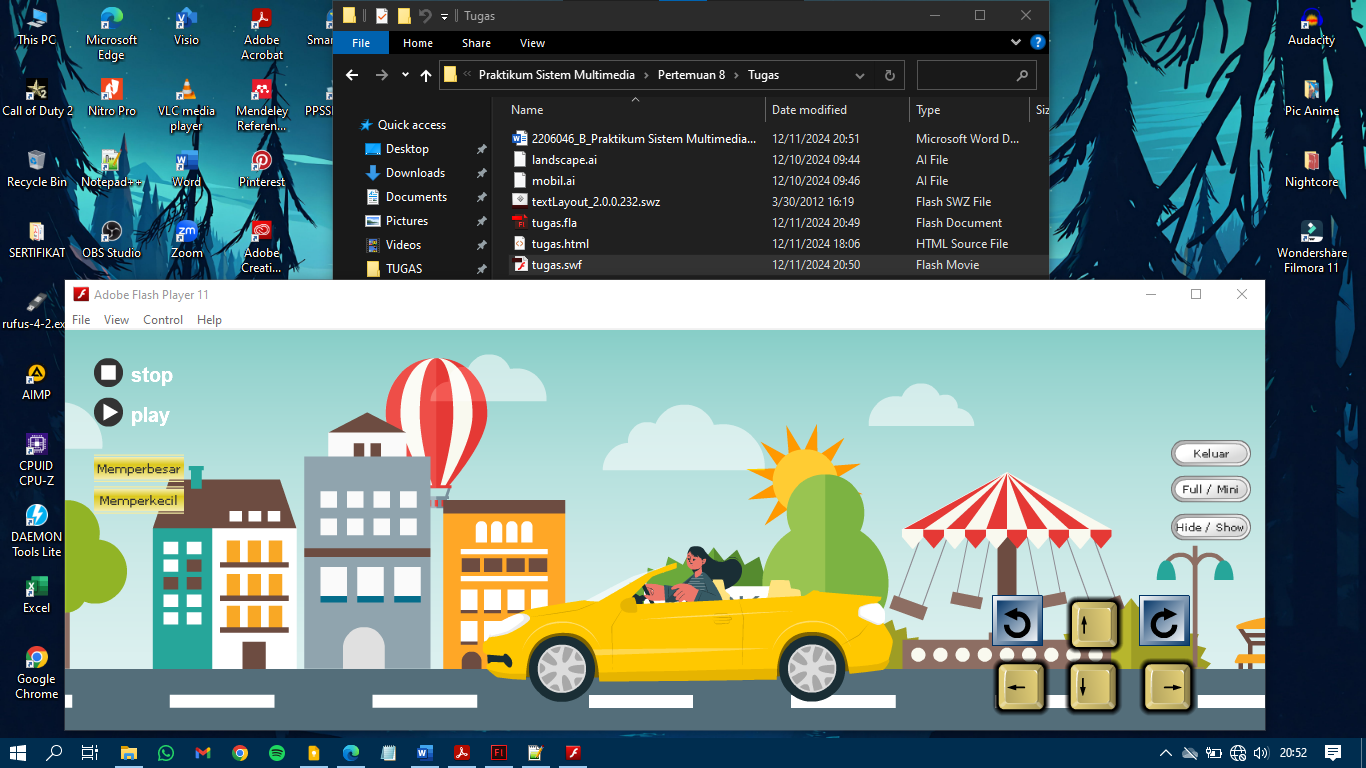
Code lebih jelas bisa dilihat dibawah ini :

|  |
| --- |
| import flash.events.MouseEvent;  import flash.display.StageDisplayState;  // Tambahkan listener untuk tombol arah  left.addEventListener(MouseEvent.CLICK, geserKiri);  up.addEventListener(MouseEvent.CLICK, geserAtas);  right.addEventListener(MouseEvent.CLICK, geserKanan);  down.addEventListener(MouseEvent.CLICK, geserBawah);  // Fungsi untuk menggerakkan objek  function geserKiri(Event:MouseEvent):void {  mobil.x -= 20;  }  function geserAtas(Event:MouseEvent):void {  balon.y -= 20;  }  function geserKanan(Event:MouseEvent):void {  mobil.x += 20;  }  function geserBawah(Event:MouseEvent):void {  balon.y += 20;  }  // Tambahkan listener untuk tombol kontrol layar  fullscreenBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fullscreen);  stopBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, berhenti);  playBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, mulai);  exitBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, keluar);  rotationCW.addEventListener(MouseEvent.CLICK, rotasiKiri);  rotationCCW.addEventListener(MouseEvent.CLICK, rotasiKanan);  hideBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, sembunyikan);  bigBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, perbesar);  smallBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, perkecil);  function fullscreen(Event:MouseEvent):void {  if (stage.displayState == StageDisplayState.NORMAL) {  stage.displayState = StageDisplayState.FULL\_SCREEN;  } else {  stage.displayState = StageDisplayState.NORMAL;  }  }  function berhenti(Event:MouseEvent):void {  mobil.stop();  bg.stop();  }  function mulai(Event:MouseEvent):void {  mobil.play();  bg.play();  }  function keluar (Event:MouseEvent):void {  fscommand("quit", "true");  }  function rotasiKiri(Event:MouseEvent):void {  sun.rotation -= 20;  }  function rotasiKanan(Event:MouseEvent):void {  sun.rotation += 20;  }  function sembunyikan(Event:MouseEvent):void {  if (mobil.visible == true){  mobil.visible = false;  }else {  mobil.visible = true;  }  }  function perbesar(Event:MouseEvent):void {  balon.scaleX += 0.1;  balon.scaleY += 0.1;}  function perkecil(Event:MouseEvent):void {  balon.scaleX -= 0.1;  balon.scaleY -= 0.1;  } |

1. Setelah itu kita bisa coba menjalankan outputnya, dengan cara **ctrl + enter**.



1. **Catatan** untuk bisa **fullscreen** dan **exit** harus menjalankan di **swf** nya.



1. Hasil





1. Link fla nya bisa di install di link google drive dibawah ini.

<https://drive.google.com/drive/folders/1uJ7kj7sd7LEpTWwO0GjHmxgZaZ_6xyqc?usp=sharing>