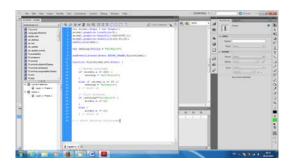
## **ActionScript eksempel, Action Script 3.0**

En ball som kjører frem og tilbake på skjermen.

- 1. Start Flash velg Action Script 3.0
- 2. Sett musepilen i Layer1 frame 1 (frame 1 skal være blå).
- 3. Trykk F9.
- 4. Du får nå frem "Action Panel"



5. Skriv inn denne kode (eller marker og kopier);

```
var sirkel:Shape = new Shape();
sirkel.graphics.lineStyle(5);
sirkel.graphics.beginFill(0x0000FF,1);
sirkel.graphics.drawCircle(25,50,25);
addChild(sirkel);
var retning:String = "right";
addEventListener(Event.ENTER_FRAME, sirkelbevegelse);
function sirkelbevegelse(evt:Event) {
       // Bestem retningen
       if (sirkel.x \geq 225) {
               retning = "left";
       else if (sirkel.x \leq 25)
               retning = "right";
       } // slutt if
       // flytt sirkelen
       if (retning=="right") {
               sirkel.x += 10;
       else {
               sirkel.x -= 10;
       } // slutt if
```

} // slutt function sirkelbevegelse

6. Test din fil, bruk "CTRL" + "Enter" og se om du har en ball kjørende.

- 7. Du ser at den kjører øverst på visningområdet. Dette skyldes at den starter på punkt 25 og kjører til punkt 225 øverst på visningsområdet. Deretter snur den.
- 8. Vil du ha en "penere" fremstilling:
  - a. Menylinjen, velg Modify Document Settings.
  - b. Sett Dimensions Width 300, Dimensions Height 100.
  - c. Trykk "CTRL" og "Enter".
  - d. Nå kjører den i på et mindre visningsområde.
- 9. Vil du ha ballen til å kjøre på skrå ? Prøv denne kode;
  - a. Menylinjen, velg Modify Document Settings.
  - b. Sett Dimensions Width 300, Dimensions Height 300.

```
var sirkel:Shape = new Shape();
sirkel.graphics.lineStyle(5);
sirkel.graphics.beginFill(0x0000FF,1);
sirkel.graphics.drawCircle(25,50,25);
addChild(sirkel);
var retning:String = "right";
addEventListener(Event.ENTER_FRAME, sirkelbevegelse);
function sirkelbevegelse(evt:Event) {
       // Bestem retningen
       if (sirkel.x \geq 225) {
               retning = "left";
       else if (sirkel.x \leq 25)
               retning = "right";
        } // slutt if
       // flytt sirkelen
       if (retning=="right") {
               sirkel.x += 10;
               sirkel.y += 10;
       else {
               sirkel.x = 10;
               sirkel.y = 10;
        } // slutt if
```

} // slutt function sirkelbevegelse