

## Interativida Básica – Botões ( Macromedia Director 8.5)

- Criar um Novo Filme
  - Stage 640 X 480 azul claro
- Salvar: interacaoAnimais
- Score: selecione o frame 1 do canal 1
- Tool Palette
  - Button (desenhe um botão no centro superior do Stage)
  - Modify Font: Arial 12 preto
  - Digite o texto: elefante
  - Property Inspector – Aba Member – Propriedade Name: Botão Elefante
- idem para Tigre e Urso
- salve
- Clique em um lugar vazio no stage - Property Inspector - Guides e Grid: em Grid : marque as opções: visible e snap to grid e modifique o spacing: width e height : 32
- Ajuste os sprites no stage (duas linhas entre eles)
- Score: selecione os 3 sprites
- Modify / Align
  - vertical: distribute across stage
  - horizontal: aligns lefts
  - align
- Property Inspector : guides and grid (desmarque as opções visible and snap to grid)
- salve
- File / Preference/ sprite : span duration: 15
- Score:
  - selecione os 3 sprites
- Property Inspector:
  - guia sprite: end frame: 15
- salve
- window / library palette
  - library list: navigation
- arraste o “behavior Hold on current frame” para o canal do script do frame 15
- control panel - rewind - play
- salve
- File / import
- Arquivos do tipo: bitmap image
  - import os arquivos: elefante, tigre e urso
  - Image options: color depth: stage
    - marcar a opção “Same Settings for remaining images”
- Elefante: frame 20 canal 1
- Tigre: frame 40 canal 1
- Urso: frame 60 canal 1
- clique frame 25 do sprite 1 shift-clique frame65 do canal 1
- Property Inspector: guia sprite - ink - background transparent
- Janela Cast: clique vazio -> Window / Text
- Modify / Fonte Arial 24 azul bold
- Text: Elefante (nome : titulo elefante)
- idem para o Tigre e urso

- Score: clique frame 20 canal2
  - arraste titulo elefante acima do elefante
  - idem para tigre (frame 40) e urso (frame 60) do canal 2
- Score: clique frame 20 canal5
  - Tool Palette: button (desenhe um botão Menu)
- Score: clique frame 25 sprite5
  - copie este segmento para os frames 40 e 60 do canal 5
- Score: canal de marcadores do frame 1: menu
  - frame 20: elefante
  - frame 40: tigre
  - frame 60: urso
- Score: clique frame 5 do sprite 1 (selecionar o botão elefante)
- Window / Library Palette
  - Library list: controls
  - arraste o behavior "jump to marker button" sobre o sprite 1 (botão elefante)
  - parameters for jump to marker button: on mouseup, jump to marker: elefante
  - mantenha jump mode ajustado para go to
  - desmarcar a opção "remember current marker for back button"
  - idem para tigre e urso
- Score: frame 30 do sprite 5 (botão menu)
- Cast: selecione "jump to marker button" e arraste sobre o srite 5 no stage
  - parameters for jump to marker button: escolha menu - ok
  - repita os passos para os dois botões menu (tigre e urso)
- Score: clique canal de script do frame 15
  - copie e cole nos frames 34, 54, 74 do canal de script
  - salve e rode

#### Behavior Continously rotate (frame-based)

- score: clique frame 65 do sprite 1(imagem do urso)
- Library Palette: rotate Continously (arraste sobre a imagem do urso) - ok
- rewind - play

#### Mudança do ponteiro do mouse

- score: clique frame 10 do sprite 1
- window library palette: library list / animation / interactive
- Arraste o "behavior Rollover cursor change" sobre o botão elefante no stage - Finger - ok
- repetir para os outros botões