

Praktikum 9

Button dan Pengenalan Action Script

Tujuan :

- mahasiswa dapat membuat tombol navigasi
- Mahasiswa dapat membuat Animasi Pengenalan Huruf dengan menggunakan action script dengan Tool Code Snippets

Materi

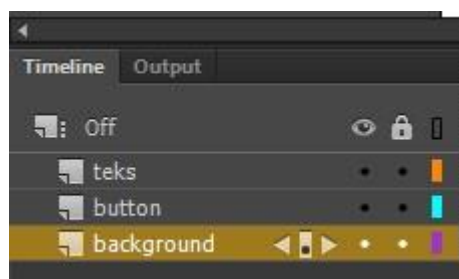
- Button adalah salah satu type dari symbol. Button digunakan untuk membuat tombol di Adobe Animate.
- Dengan dijadikannya suatu objek menjadi button maka selain objek tersebut menjadi tombol, objek tersebut juga dapat menggunakan beberapa fasilitas dari flash seperti animasi tween, masking, guide dan juga kita dapat memberikan actionscript pada objek tersebut.
- Terdapat empat frame pada symbol Button yaitu frame Up, Over, Down, dan Hit.
 - **Up** berfungsi sebagai tampilan tombol pada kondisi awal sebelum ditekan.
 - **Over** berfungsi sebagai tampilan ketika kursor mouse berada tepat di atas tombol.
 - **Down** berfungsi sebagai tampilan tombol pada kondisi sedang ditekan.
 - **Hit** berfungsi sebagai area tekan tombol tersebut. Bila pada HIT state anda berikan keyframe, maka pastikan bahwa area tersebut tidak kosong karena akan menyebabkan tombol anda tidak akan berfungsi. Membuat tombol menjadi transparan tetapi masih bisa kita klik, disini frame yang diisi hanya hit saja ya selebihnya kosongkan saja.
- Action Script terdiri dari dua kata, yaitu Action yang berarti aksi dan Script yang berarti tulisan atau naskah. Jadi ActionScript adalah tulisan yang beraksi. Action Script sendiri adalah bahasa pemrograman sebuah software yang dikeluarkan oleh Adobe System. Action dalam pengertiannya adalah bahasa pemrograman flash/animate yang digunakan untuk membuat halaman Web, Animasi, Game dan Aplikasi Interaktif.

Simpan latihan dengan nama **Prak9-NIM tanpa titik**

Langkah Pembuatan

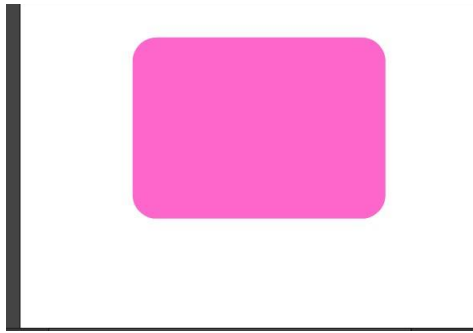
9.1 Membuat Button dan Tampilan

- Ubah Scane menjadi ukuran 20x15 cm
- buat 3 layer : teks, button dan background



1. Pada Layer teks :

- a) Frame 1 : Ketikkan judul : **Mari Belajar Huruf** (font, size, warna bebas)
- b) Frame 2 : buat kotak kosong (bentuk, ukuran dan warna bebas)



c) Frame 3 → Klik Kanan Insert Keyframe, Ketikkan Huruf A, letakkan di tengah-tengah kotak

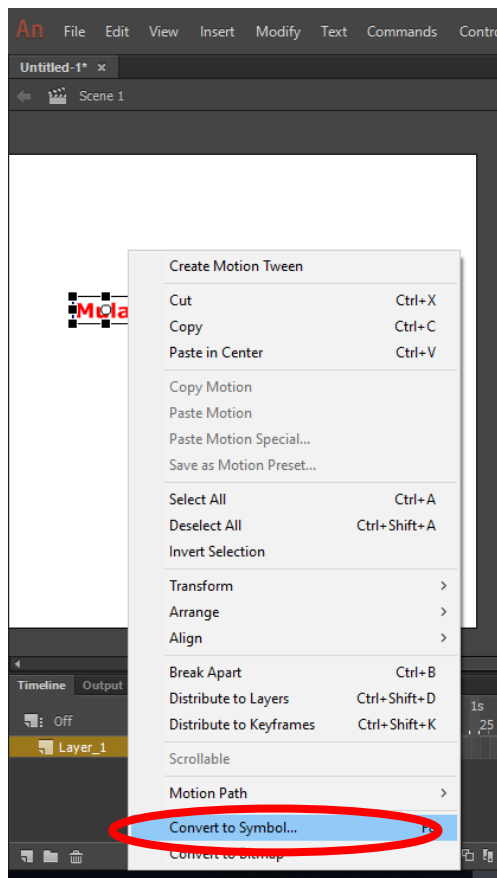


- d) Frame 4 → Klik Kanan → Insert Keyframe, ganti huruf A menjadi Huruf B
- e) Frame 5 → Klik Kanan → Insert Keyframe, ganti huruf B menjadi Huruf C
- f) Frame 6 → Klik Kanan → Insert Keyframe, ganti huruf C menjadi Huruf D
- g) Frame 7 → Klik Kanan → Insert Keyframe, ganti huruf D menjadi Huruf E

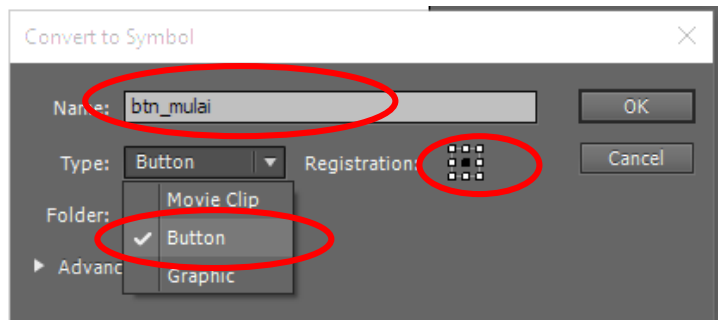
9.2 Membuat Button Pada Layer Button

a) **Frame 1, buat Button Mulai**

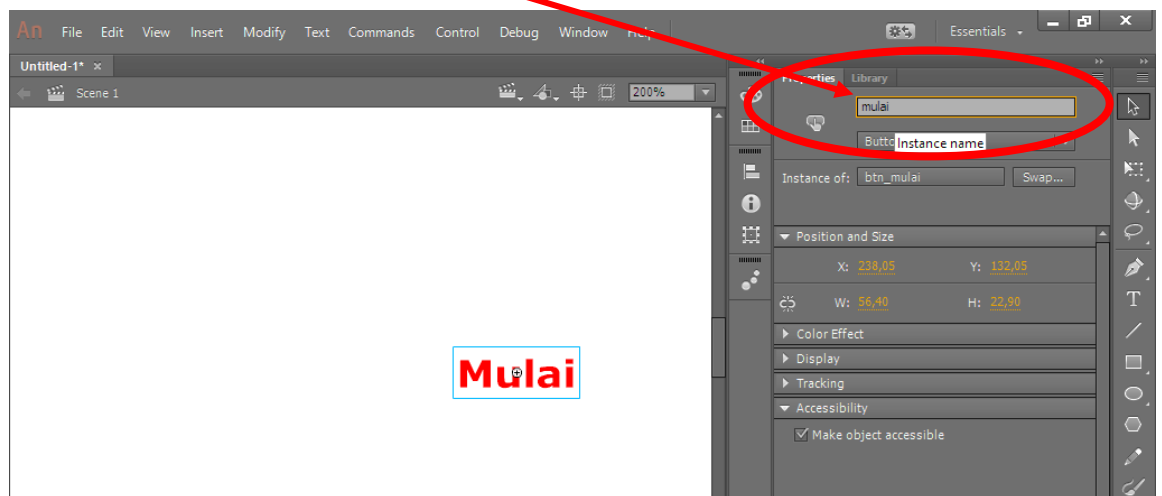
- Buat teks **Mulai** (warna dan jenis font bebas), Pilih teks mulai → Klik Kanan **Convert to symbol**



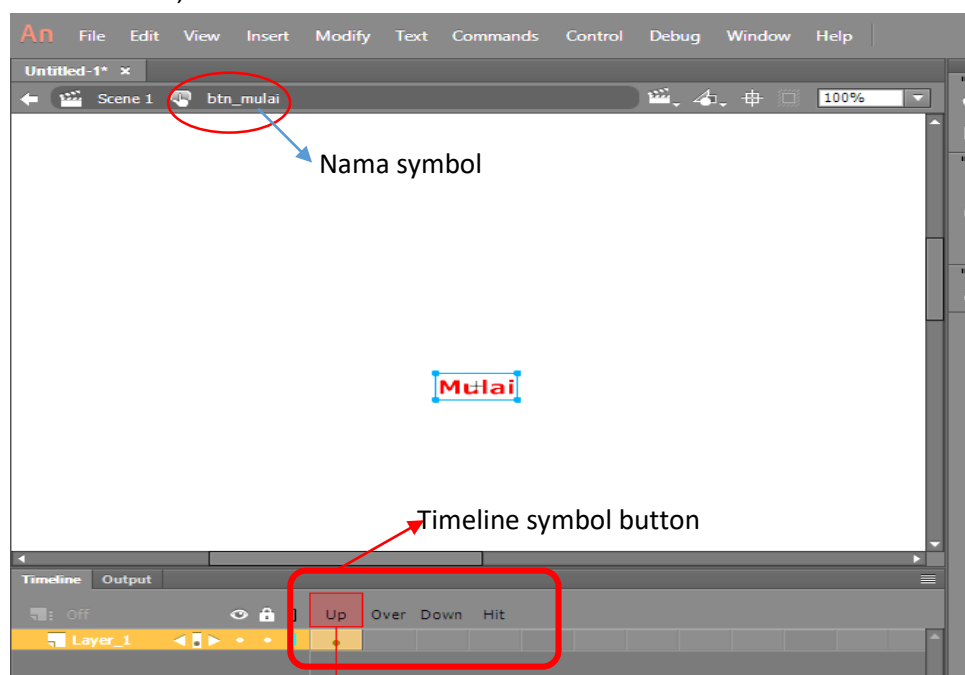
- Pada jendela Convert to symbol, Name : **btn_mulai** dan type : **Button** , registrations→pilih yang center



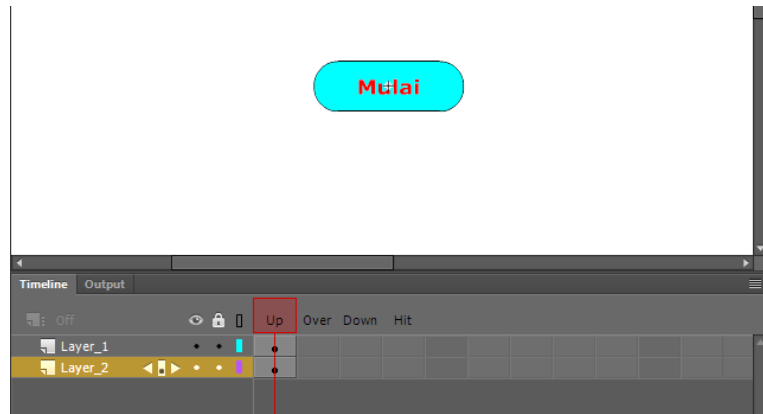
- Klik propertise, pada **instance name** Ketikkan : **mulai**



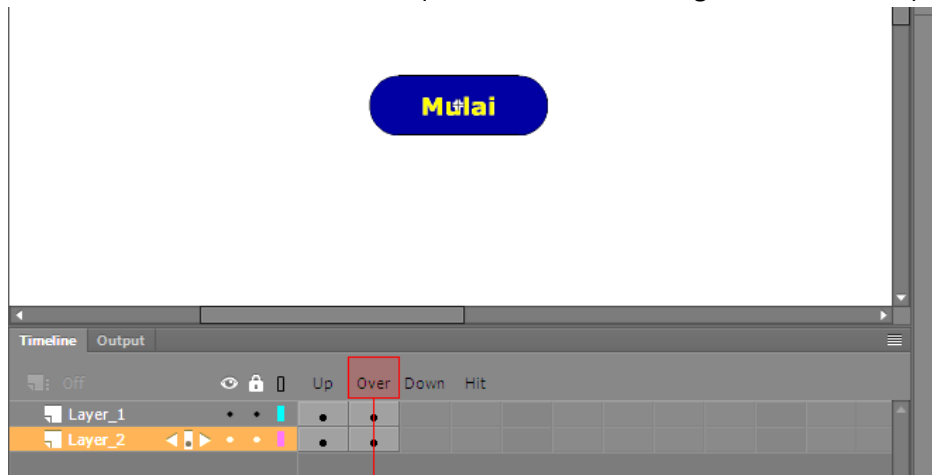
- Guna mengedit Button, klik kanan pada button mulai pilih **edit symbols** atau **double click** pada tombol mulai,



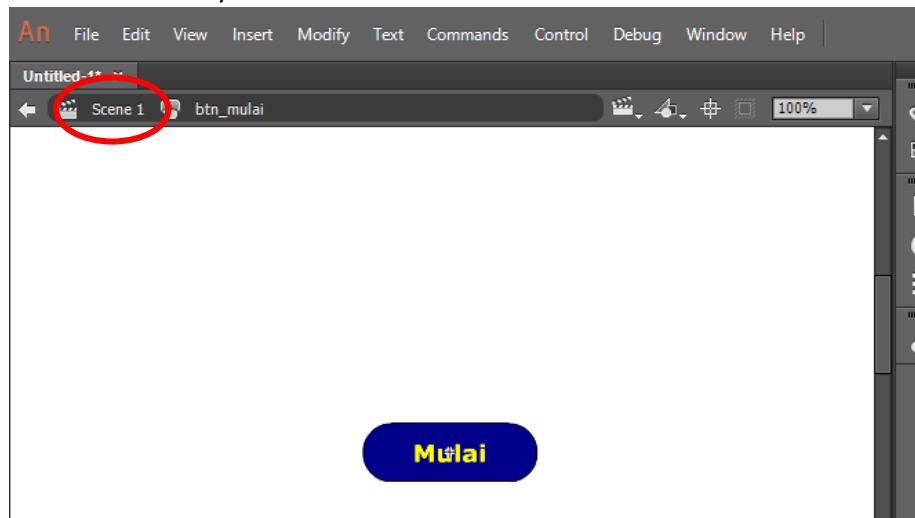
- buat layer baru taruh layer baru, kemudian layer baru (Layer 2) di letakkan di bawah Layer 1. Pada Layer 2 buat kotak (oval) tepat di teks mulai



- Insert keyframe pada kolom over, baik pada layer teks ataupun layer kotak
- Ubah warna teks dan warna kotak (warna harus beda dengan warna semula)



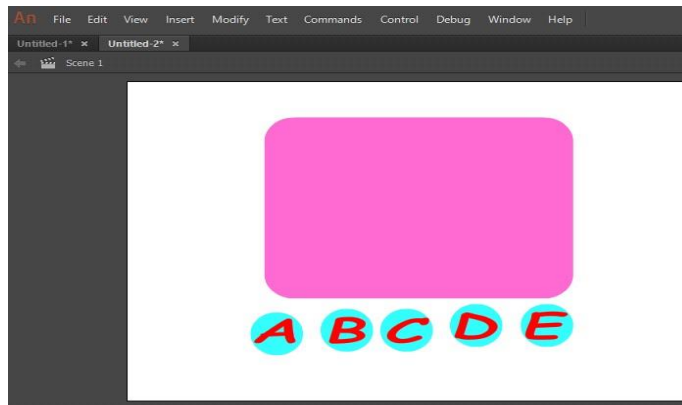
- Kembali ke Scene utama yaitu Klik Tab Scene1



b) Frame 2 : Buat 5 Button yaitu Button A, B, C, D dan E (kreasi tombol bebas)

Langkah :

- 1) Buat obyek lingkaran ditengah diberi Huruf A
- 2) Buat seperti langkah 1) (boleh di copy, kemudian tinggal mengganti hurufnya saja) untuk huruf B, C, D dan E



3) Mengubah obyek menjadi button :

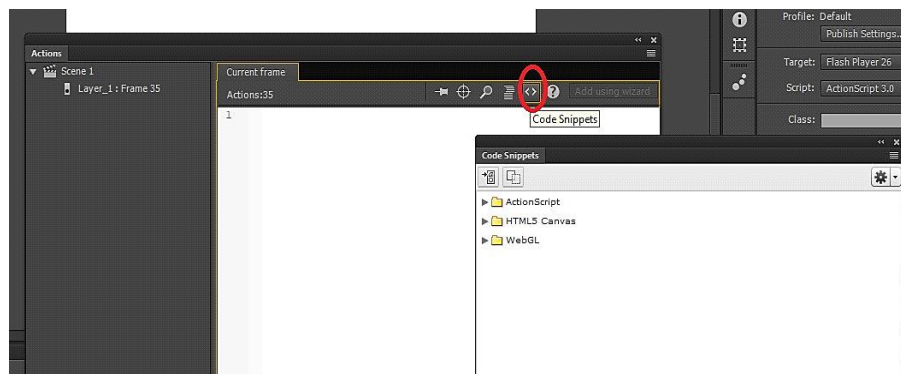
- Pilih lingkaran dan huruf A (lingkaran yang ada pada huruf A), Klik Kanan → Convert to Symbol, type **button**, name : **btn_a**, dan di *propertise* pada **instance name** : ketikkan huruf **a**
- Pilih lingkaran dan huruf B (lingkaran yang ada pada huruf B), Klik Kanan → Convert to Symbol, type **button**, name : **btn_b**, dan di *propertise* pada **instance name** : ketikkan huruf **b**
- Pilih lingkaran dan huruf C (lingkaran yang ada pada huruf C), Klik Kanan → Convert to Symbol, type **button**, name : **btn_c**, dan di *propertise* pada **instance name** : ketikkan huruf **c**
- Pilih lingkaran dan huruf D (lingkaran yang ada pada huruf D), Klik Kanan → Convert to Symbol, type **button**, name : **btn_d**, dan di *propertise* pada **instance name** : ketikkan huruf **d**
- Pilih lingkaran dan huruf E (lingkaran yang ada pada huruf E), Klik Kanan → Convert to Symbol, type **button**, name : **btn_e**, dan di *propertise* pada **instance name** : ketikkan huruf **e**

c) Farne 7 : Klik kanan, pilih insert frame

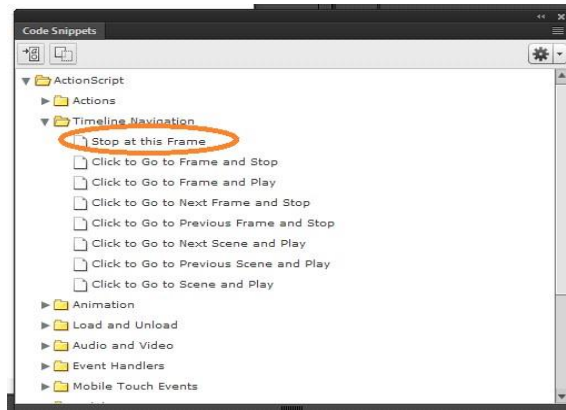
9.3 Pemberian Source Code (Script)

Pada pertemuan ini untuk membuat sctionscript dengan menggunakan code snippets

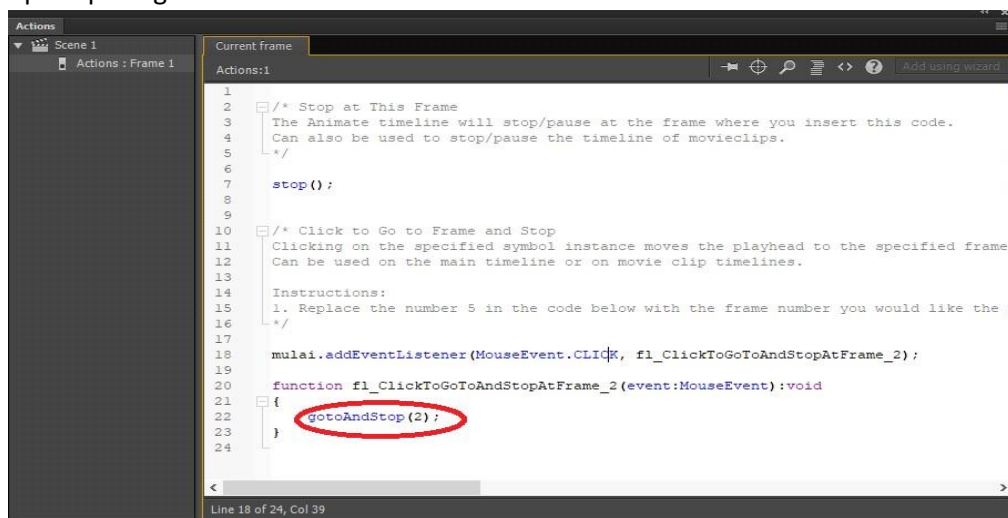
1. Klik Menu Windows → Action atau Tekan F9 (Action Script), aktifkan code snippets



2. Klik *actionScript*, pilih *Timeline Navigation*, double click *Stop at this Frame*

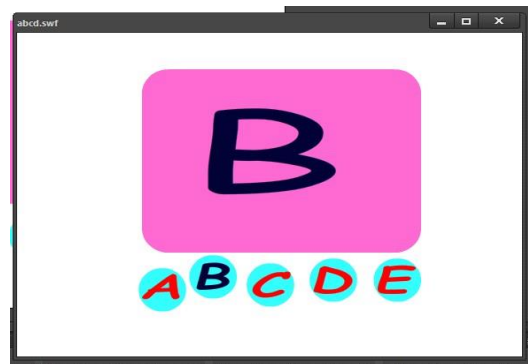


3. Klik tombol Mulai, pada jendela *code snippets*, pilih *Timeline Navigation*, double click pada *Click to Go to Frame and Stop* maka di jendela *action script* (apabila jendela *action script* sudah tertutup tekan F9 untuk menampilkan jendela *action script*) akan tampil sebagai seperti pada gambar di bawah :



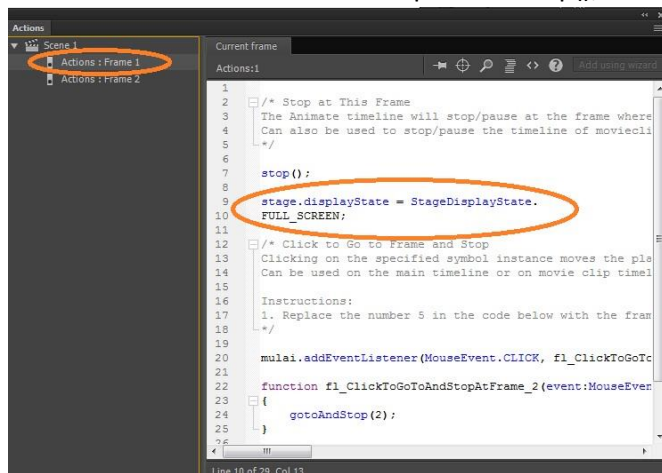
Ubah nilai frame yang ada di script : `gotoAndStop(2)`, artinya adalah perintah akan berhenti di frame ke 2

4. Klik tombol A, lakukan langkah yang sama dengan langkah 3 yaitu pada jendela *code snippets*, pada *Timeline Navigation*, double click pada *Click to Go to Frame and Stop*. Ubah nilai `gotoAndStop(3)`
5. lakukan langkah yang sama seperti langkah 4, untuk tombol B, Ubah nilai `gotoAndStop (4)`
6. lakukan langkah yang sama seperti langkah 4, untuk tombol C, Ubah nilai `gotoAndStop (5)`
7. lakukan langkah yang sama seperti langkah 4, untuk tombol D, Ubah nilai `gotoAndStop (6)`
8. lakukan langkah yang sama seperti langkah 4, untuk tombol E, Ubah nilai `gotoAndStop (7)` 9. Jalankan animasi



9.4 Penambahan Script untuk Tampilan Fullscreen dan Exit dari Aplikasi

1. Menampilkan aplikasi secara fullscreen atau satu layar penuh
 - Layer Action, pada Frame 1, tekan F9 (menampilkan jendela action)
 - Beri Source code berikut di bawah perintah stop();



Perintah yang di ketikkan : `stage.displayState = StageDisplayState.FULL_SCREEN;`

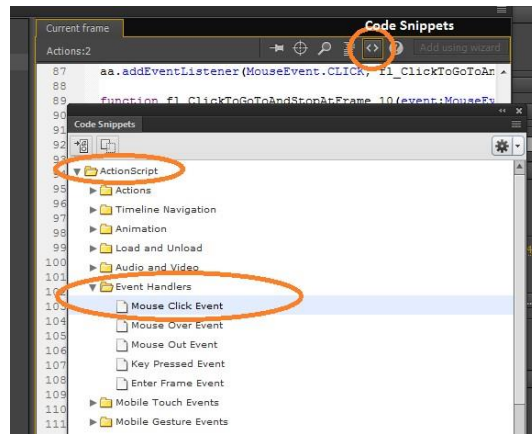
2. Memberi script untuk tombol keluar atau exit

- Pada Layer Button : Tambahkan button untuk Exit (bisa berupa icon tanda silang/teks Exit (posisi button terserah), ketikkan instance name : keluar - Klik Button exit

X



- Tekan F9, pastikan jendela code snippets aktif, pilih ActionScript → Event Handlers, double Click Mouse Click Event



- Ganti Teks `trace("Mouse clicked");` pada script menjadi `fscommand("quit");`

