Regras para construção do aplicativo

# cap\_1

var localTexto:String = "txt/texto.txt";

Indicar o caminho do texto (.txt) que devera ser carregado no campo de resumo

menu.addEventListener(MouseEvent.CLICK, chamaSWF);

será modificado para abrir o link com o menu feito pelo kimura

# cap\_1\_A2

dois links de navegacao que devem corresponder aos nomes coretos do capitulo e do link do menu feito pelo kimura

cap\_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, chamaSWF);

menu.addEventListener(MouseEvent.CLICK, chamaSWF);

Os textos das legendas serao carregados por comandos dentro do movieclip da animação da seguinte forma:

Sempre colocar o comando para troca de texto no quadro desejado seguindo o princípio abaixo

No quadro 1

Object(parent).txtPath = "txt/texto2.txt";

Nos outros quadros:

Object(parent).txtPath = "txt/texto.txt";

dispatchEvent(new Event("newSub", true));

Em ambos os casos só o caminho do texto deve ser alterado.

# cap\_1\_CC5

colocar o caminho do texto grande que será carregado pela pagina:

var localTexto:String = "txt/texto.txt";

Comandos para trocar de tela conforme o nome do capitulo e link do menu do kimura

cap\_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, chamaSWF);

menu.addEventListener(MouseEvent.CLICK, chamaSWF);

Nessa tela os textos de legenda serão automaticamente relacionados seguindo a seguinte lógica.

Quando for colocado um caminho para o texto inicial nesse caso ("txt/texto.txt")

Os nomes dos textos de legenda deverão estar na mesma pasta e seguindo os números correspondentes a seus quadros por exemplo, criar os arquivos na seguinte pasta com o seguintes nomes:

txt/texto\_1.txt,

txt/texto\_2.txt,

txt/texto\_3.txt

# cap\_1\_textos

Indicar o caminho do texto (.txt) que devera ser carregado no campo de resumo

var localTexto:String = "txt/texto.txt";

Comandos para trocar de tela conforme o nome do capitulo e link do menu do kimura

cap\_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, chamaSWF);

menu.addEventListener(MouseEvent.CLICK, chamaSWF);

Criar botões com nomes que correspondem ao ponto do texto onde precisa ser navegado o underline "\_" substitui o espaço para criação do nome.

Marcação\_Individual.addEventListener(MouseEvent.CLICK, moveTexto);