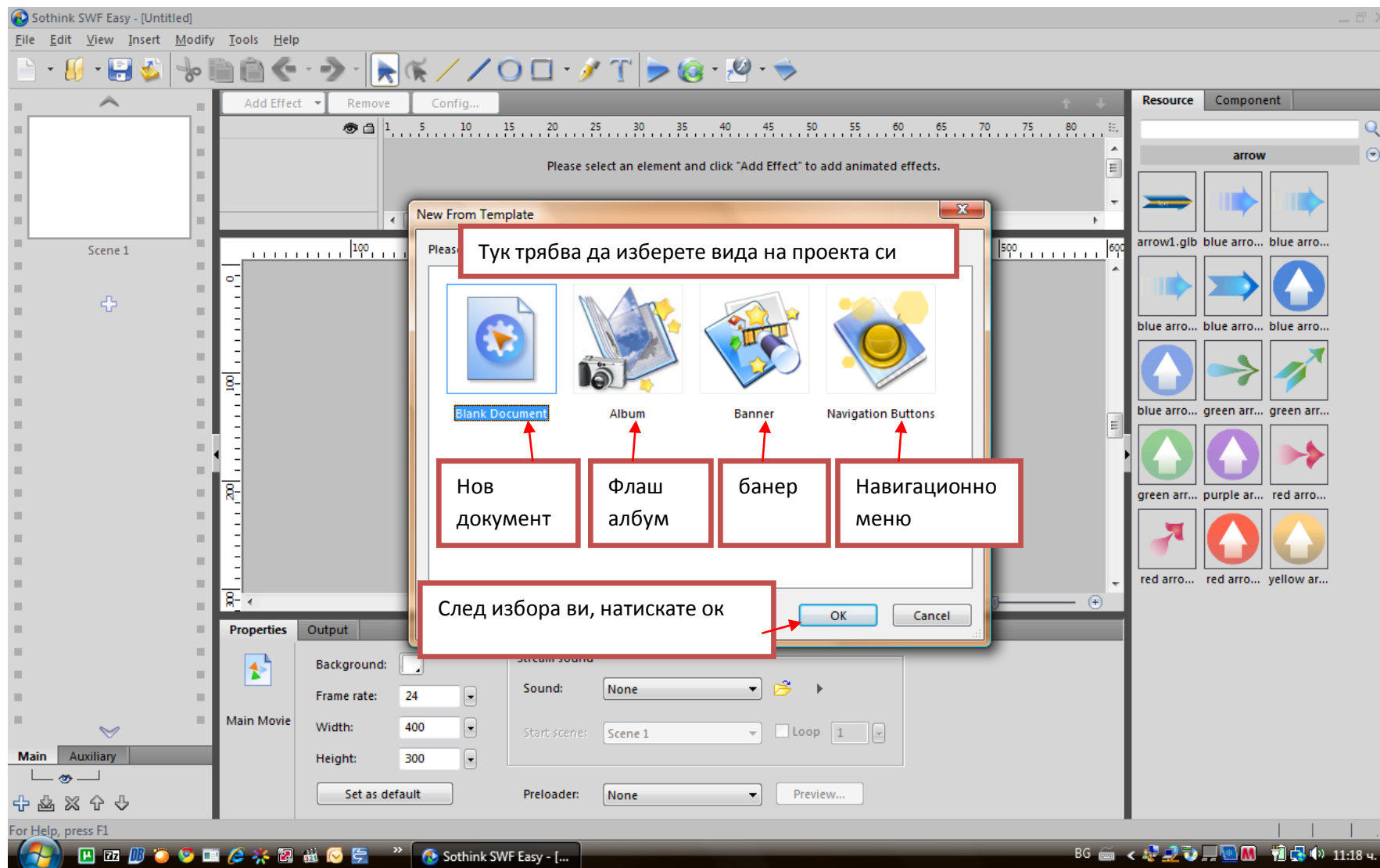


Sothink SWF Easy е програма за създаване на флеш презентации, игри, албуми, банери и навигационни менюта. Като всяка програма създаваща флеш , поддържа AS/action script/- в случая версия 2. Така че всички екшън скрипт кодове на версия 2 са валидни и могат да се използват и тук.

Аз ползвам последната версия на програмата. Можете да изтеглите пробна версия от [сайта на производителя](#) или да потърсите в торентите..

Това е стартовия прозорец на програмата:



Ако смятате да разработвате нов продукт и не се нуждаете от готовите модели на албуми, банери и менюта ,то изберете празен /нов/ документ.

Ще разгледаме менютата и работните части на прозореца:

Импортиране на ресурси в проекта

Набор от готови ефекти за текст и картинки

С кликане върху „+“ въвеждате нова сцена

С „X“ изтривате сцена, а със стрелките навигирате в полето със сцените

Това е работната площ на сцената, върху която работите.

За да я смените с друга отивате в полето със сцените и с кликане върху нея я извиквате.

В сцената можете да поставяте картинки и гифове. Можете и да ползвате готовите примери от ресурсите на програмата.

В това поле ще излиза инфо за сцената и всеки обект, който маркирате. В случая за сцената: бял фон, размер на сцената 400/600, брой кадри в секунда- 24.

Поставяне на музика за целия продукт

Sothink SWF Easy - [Untitled]

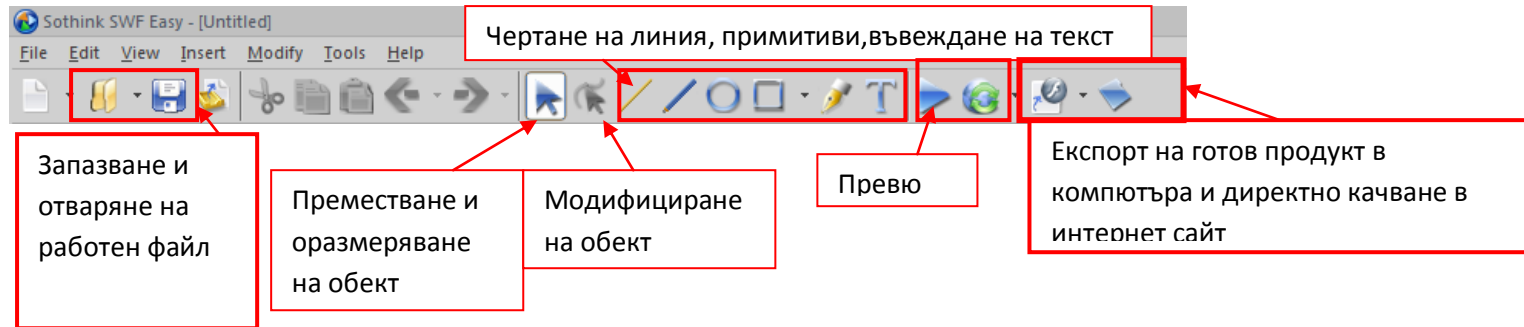
For Help, press F1

Sothink SWF Easy - [...]

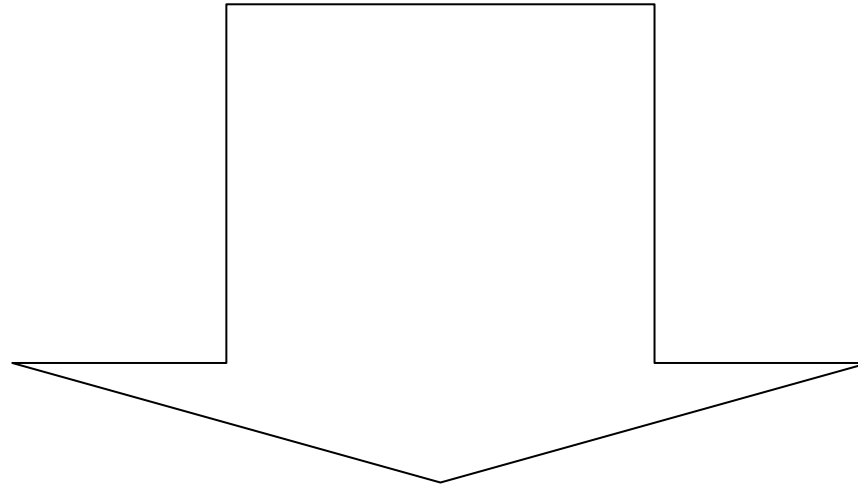
Document1 - Micro...

BG 11:31 ч.

Инструментите:

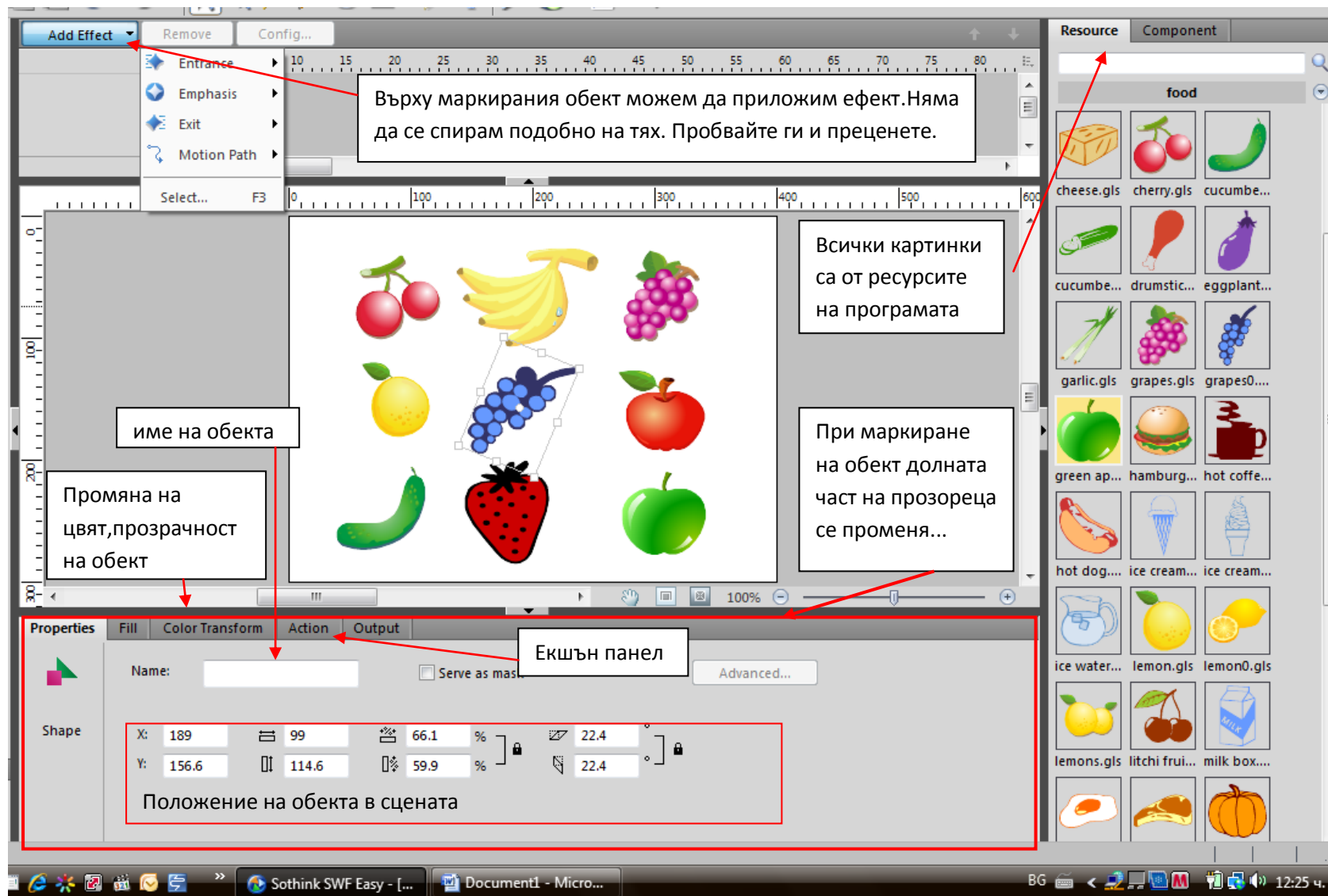


Предполагам, повечето са ви познати.



Започваме същинската част... С този урок ще направите първата си игра. Ще ни трябват 3 сцени. Направете си . В средната ще е същинската част. Първата е въведението в играта, а последната- при грешка. Отидете на средната сцена.

Нека поставим обекти в сцената. Изберете си от ресурса на програмата. Кликнете върху картинка, която искате да поставите и задръжете ляв бутон. Завлечете картинката до сцената и пуснете левия бутон. Аз ще завлека няколко обекта.



Маркирате обект като кликнете върху него. Промяната на размера става като в PowerPoint.

Преди да започнем работа с обектите, трябва да зададем начин на преминаване от сцена в сцена. При флаш /за разлика от PP/преминаването през сцените е автоматично. Ние можем да променяме това чрез екшън скрипт.

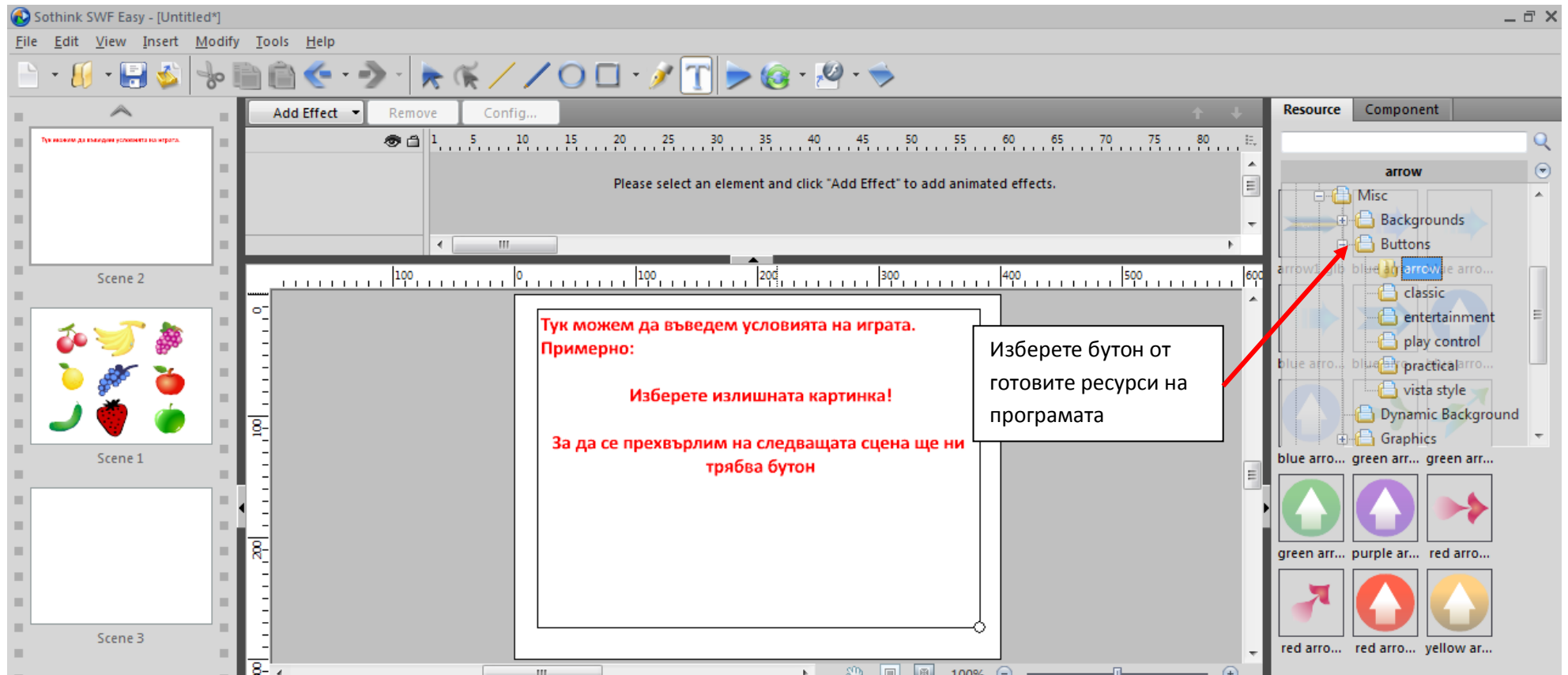
Маркираме първа сцена като отиваме в полето на сцените и кликваме в/у нея. След това отваряме екшън панела.

The screenshot shows the Sothink SWF Easy software interface. The main workspace is empty. On the left, there are three scene thumbnails: Scene 2 (empty), Scene 1 (with various fruits), and Scene 3 (empty). At the bottom, the Action panel is open, showing a list of events: 'Enter Scene' and 'Exit Scene'. A red arrow points to a plus sign and the letter 'a' button above the event list. A text box explains that clicking this button opens a menu where 'stop' should be selected to prevent automatic scene transitions.

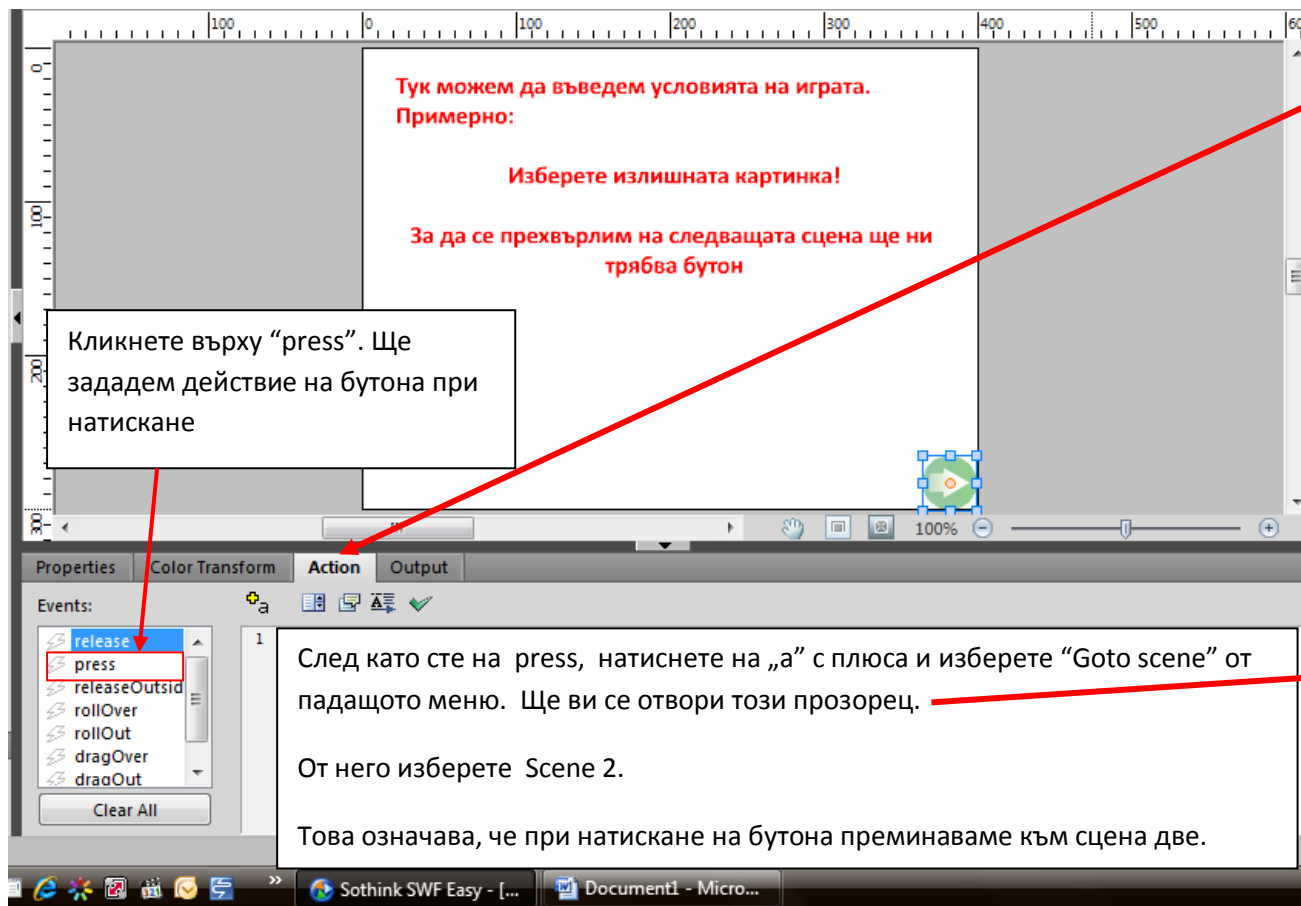
Кликнете върху бутона с буква „а“ и плюс над нея и изберете от падащото меню „stop“. Това значи: при стартиране сцената ще спре и няма автоматично да се прехвърли на следващата.

Това се повтаря и за останалите две сцени.

След като сте готови се върнете в първа сцена.



Довлачете избрания бутон и го поставете в сцената. Бутон ще ни трябва и в третата сцена. Той ще ни връща да кажеммммм в първата сцена. Поставете един и в третата сцена.

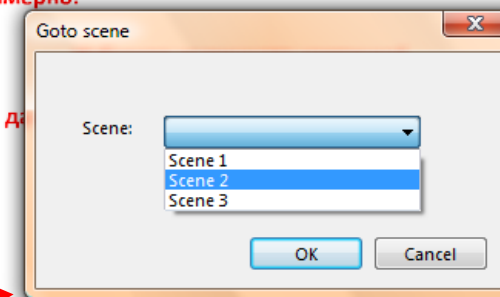


Маркирайте бутона и отворете екшън панела.

За да ни прехвърли към втора сцена трябва да му въведем малко екшън.

Тук можем да въведем условията на играта.
Примерно:

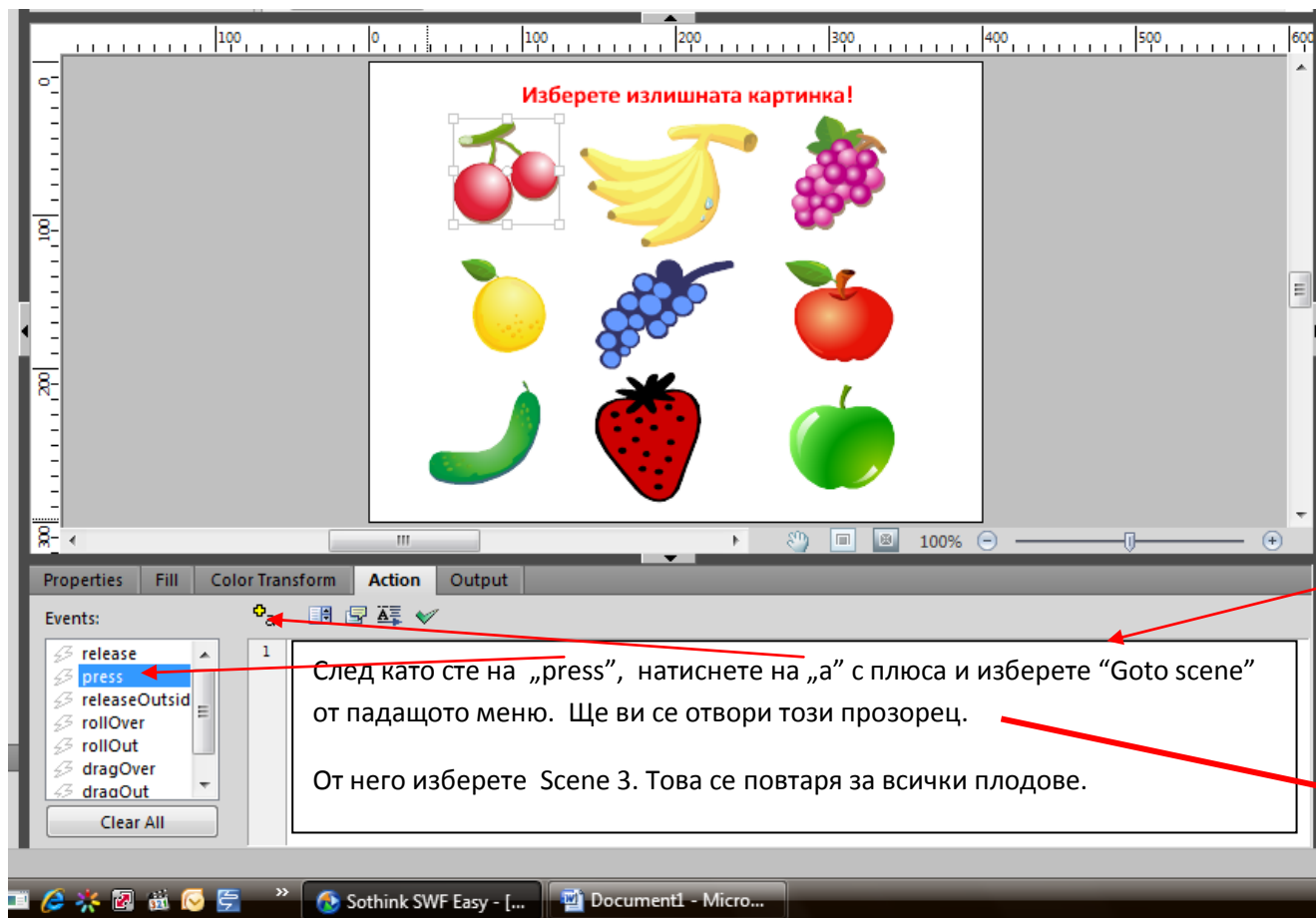
За да



За бутона на трета сцена- повтаряте процедурата с първия бутон, но при натискане нека ни премества на scene 1.

Въведете и някакво съобщение за грешка в трета сцена. Това става с инструмента за въвеждане на текст – „Т“.

Готови сме с двете сцени. Остава средната.

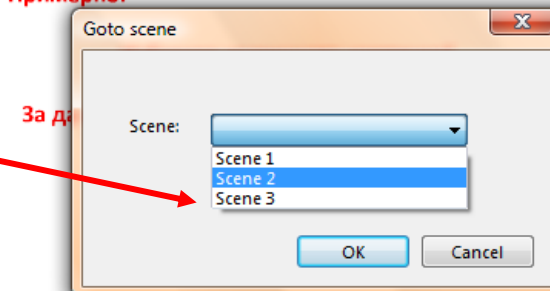


За да направим играта интерактивна, трябва да въведем някакви действия на нашите обекти, които да се изпълняват, да кажем, при кликуване върху тях.

В случая, излишна е краставицата.

За всички плодове/след маркиране и отваряне на екшън панела/ще изпълните следните действия.

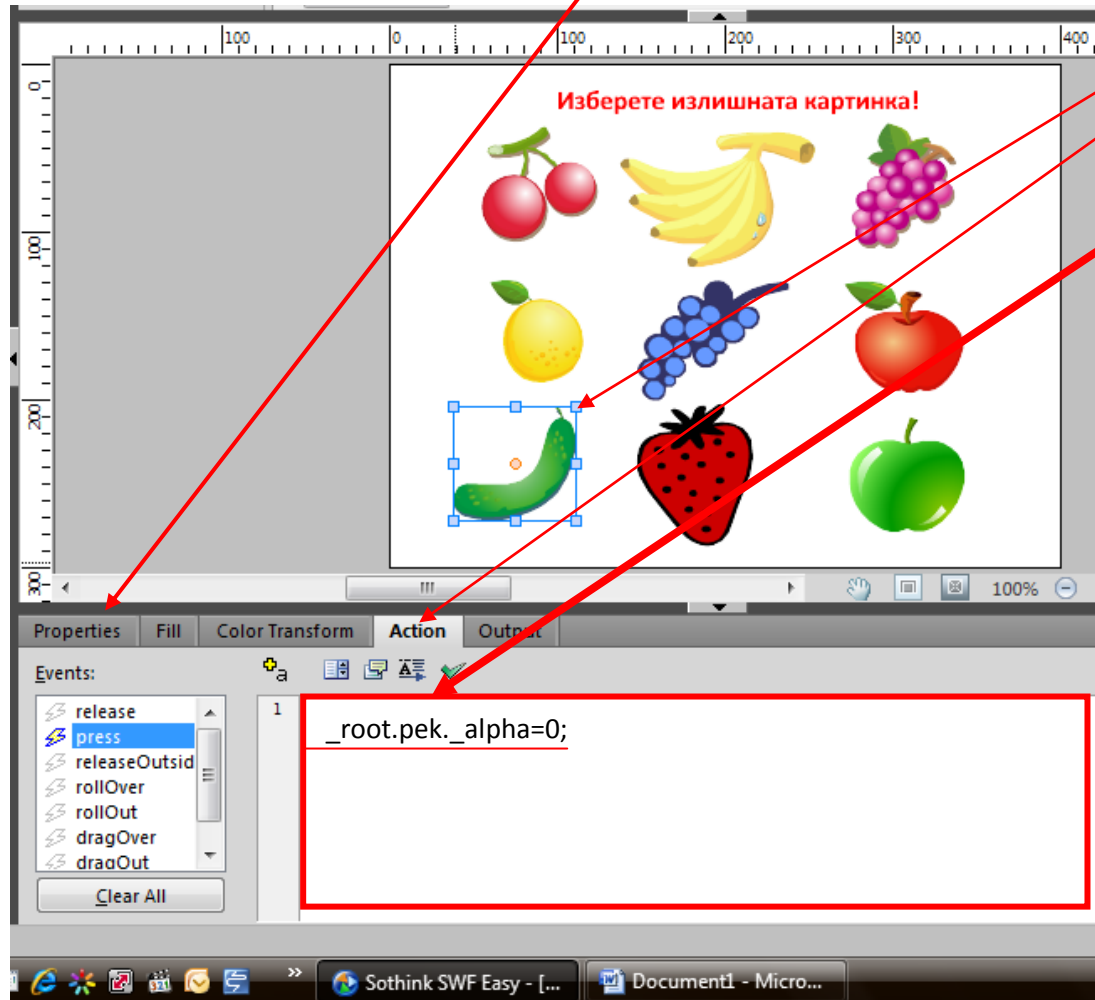
Тук можем да въведем условията на играта. Примерно:



За да



ЗА КРАСТАВИЦАТА: Изберете инструмента за текст и напишете „браво“. Поставете върху него обекта, който ще е верният отговор-краставицата/Ако текста е отгоре-маркирайте краставицата и кликнете върху нея с десен бутон. Изберете от отворилото се меню Z-order и от неговите опции-Bring to front. Така краставицата ще е вече над текста./ В полето Properties задайте име на краставицата. Моята я кръстих „pek“/ използвайте английски букви/.



Маркирайте краставицата и отворете екшън панела.

Маркирайте „press“ и в полето въведете скрипта, който виждате.

```
_root.pек._alpha=0;
```

Това означава, че при кликане с мишката в/у обекта „pek“ стойността на прозрачността му /алфа/ ще стане нула.



За да видите и пробвате играта-натиснете на превю.

Запазване и експортиране на готовия файл.

Играта е готова. Ако имате намерение да я разширите –запазете я като работен файл като натиснете на дискетката.

