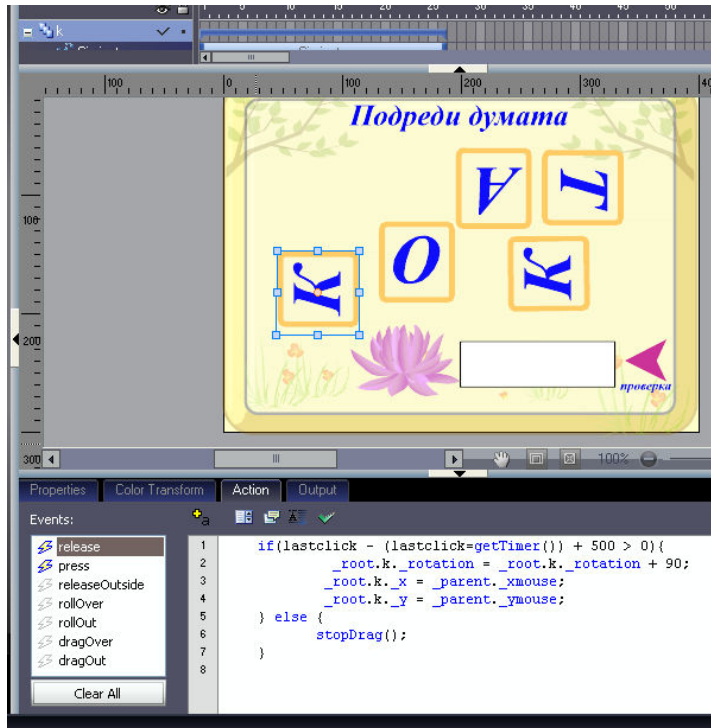


ЗАВЪРТАНЕ НА ОБЕКТ С ДВОЙНО КЛИКВАНЕ /ЩРАКВАНЕ/ ВЪРХУ НЕГО

Как да използвате- при съставяне на кратки думи, подреждане на поговорки и сентенции, пъзели и т.н.

За да повторите урока, ще са ви необходими и 2 картинки, които да се появяват при проверка на въведената дума. Едната поощрителна, другата показваща грешка. При мен те носят имената „rik1” и „rik2”. Приложено е анимиране при кликване на бутона за проверка.

Примерът е със съставяне на кратка дума от размесени букви. Предварително си подготвяте буквите или думите. Маркирате ги една по една и извършвате следните действия за всяка:



В менюто Action избираме release и в отвореното поле въвеждаме следния скрипт :

```
if(lastclick - (lastclick=getTimer()) + 500 > 0){
    _root.X._rotation =
    _root.k._rotation + 90;
    _root.X._x = _parent._xmouse;
    _root.X._y = _parent._ymouse;
} else {
    stopDrag();
}
```

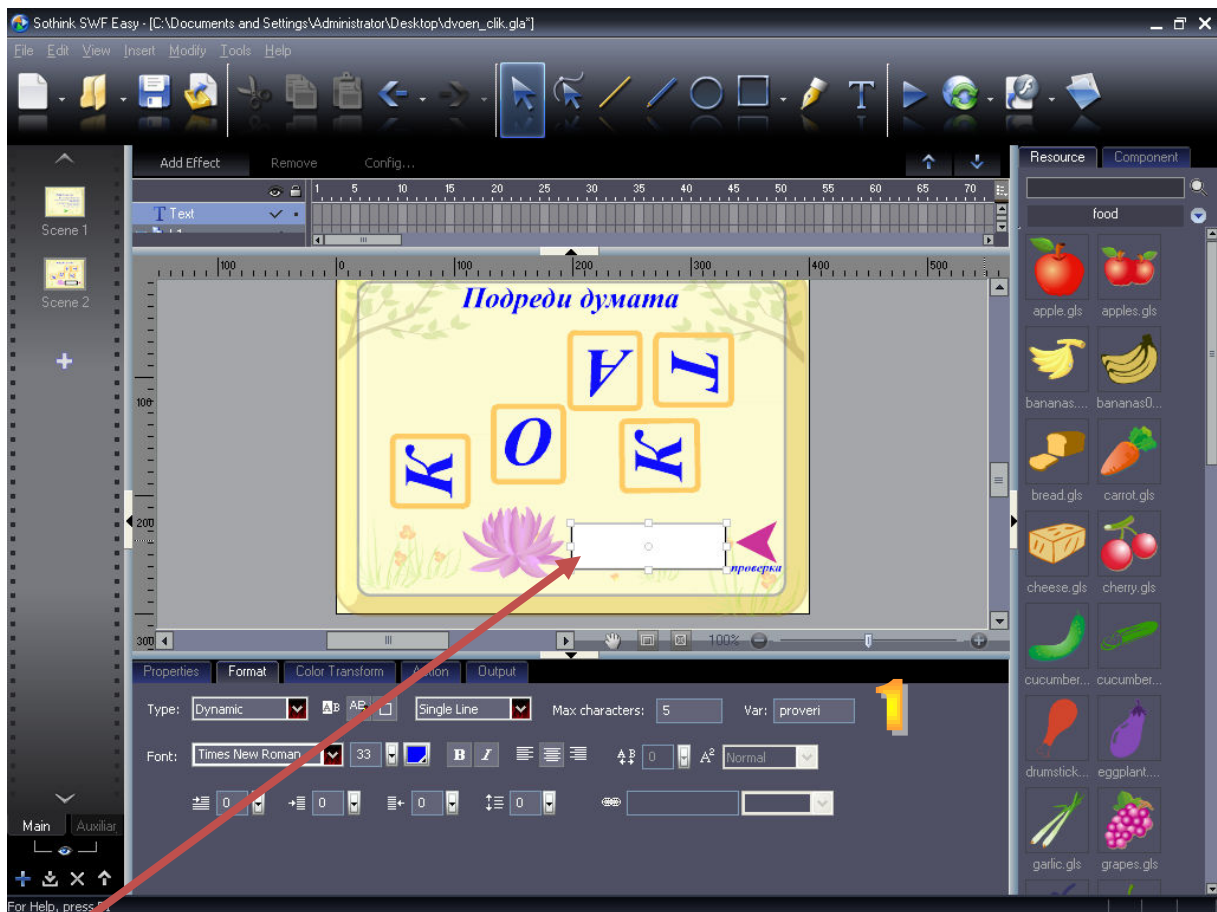
Където X е името на вашия обект за въртене.

Това означава, че за кратко време ако се регистрира втори клик ще се извърши завъртане на 90 градуса по часовниковата стрелка. Ако сложите „-” пред 90, обекта ще се завърти в обратната посока. С промяна на числото на градусите ще получите съответно по-малко или по-голямо завъртане.

В нашия случай ние ще завъртаме и преместваме буквите. За това и скрипта завършва със спиране на преместването - stopDrag();. Това ще стане след завъртане, преместване и поставяне на подходящото място с клик.

В менюто Action избираме press и в отвореното поле въвеждаме следния скрипт :
startDrag(this);

Така разрешаваме обектът да бъде преместван.



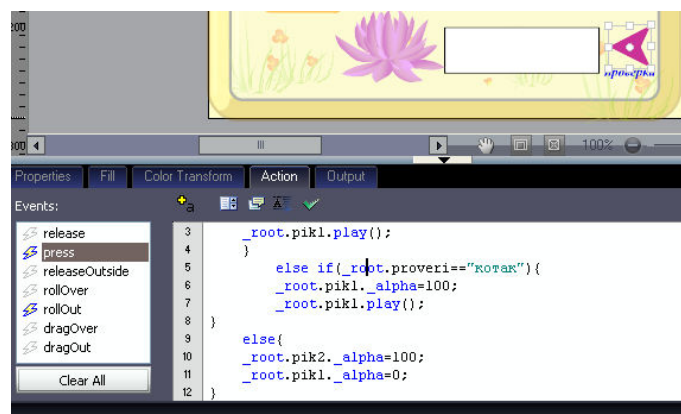
За да може да се извършва самопроверка, е добавено и едно динамично поле. Моето поле е с име „proveri”(1)

Там ученикът въвежда сглобената от него дума. За целта след въвеждането на думата кликва на бутон.

Създавате си бутон . Маркирате го и извършвате следните действия:

Маркираме бутона и отваряме менюто Action избираме release и в отвореното поле въвеждаме следния скрипт :

```
if(_root.proveri=="котка"){
    _root.pik1._alpha=100;
    _root.pik1.play();
}
else
if(_root.proveri=="котак"){
    _root.pik1._alpha=100;
    _root.pik1.play();
}
else{
    _root.pik2._alpha=100;
```



Какво значи : Ако в динамичното поле ученикът е въвел думите „котка” или „котак” ще се появи картинка за одобрение, във всички други случаи ще се появява картинка за грешка. Това е!