

There are no translations available.

Tercera entrega de este curso sobre Flash y ActionScript. Validación de múltiples matrices de datos.

Flash + ActionScript para interactividad (3)

Cuadrado mágico de 3 x 3

En esta ocasión, la novedad fundamental respecto a las dos primeras actividades, consiste en que el botón de validación no va a evaluar una única tira de datos. Va a evaluar las ocho posibilidades diferentes que se corresponden con las soluciones de un **cuadrado mágico** de 3 filas y 3 columnas.

Veamos la animación. Por supuesto, antes de seguir, conviene familiarizarse con ella y **hacerla en su totalidad**

para observar el comportamiento de los botones y de toda la aplicación. Se trata de conseguir las ocho soluciones diferentes. Primero se busca una cualquiera en la parte principal.

Comprobada la solución, se traslada a los cuadros inferiores. Estos cuadros pueden orientarnos también en el encuentro del resto de soluciones pues están ordenados por giros y simetrías.

En [El Tinglado](#) se ha publicado una [variable de esta actividad](#) consistente en cambiar las nueve cifras propuestas por los nueve números enteros que van desde el -4 al 4.

Lógicamente, los cuadrados mágicos, pueden diseñarse con sucesiones aritméticas diferentes...

Y, en [este otro documento](#), hay explicaciones sobre el diseño y explotación de estos cuadrados mágicos de 3 x 3 con animaciones en flash para las búsquedas de soluciones con giros y simetrías.

1.- Independización de los elementos de la animación por capas.

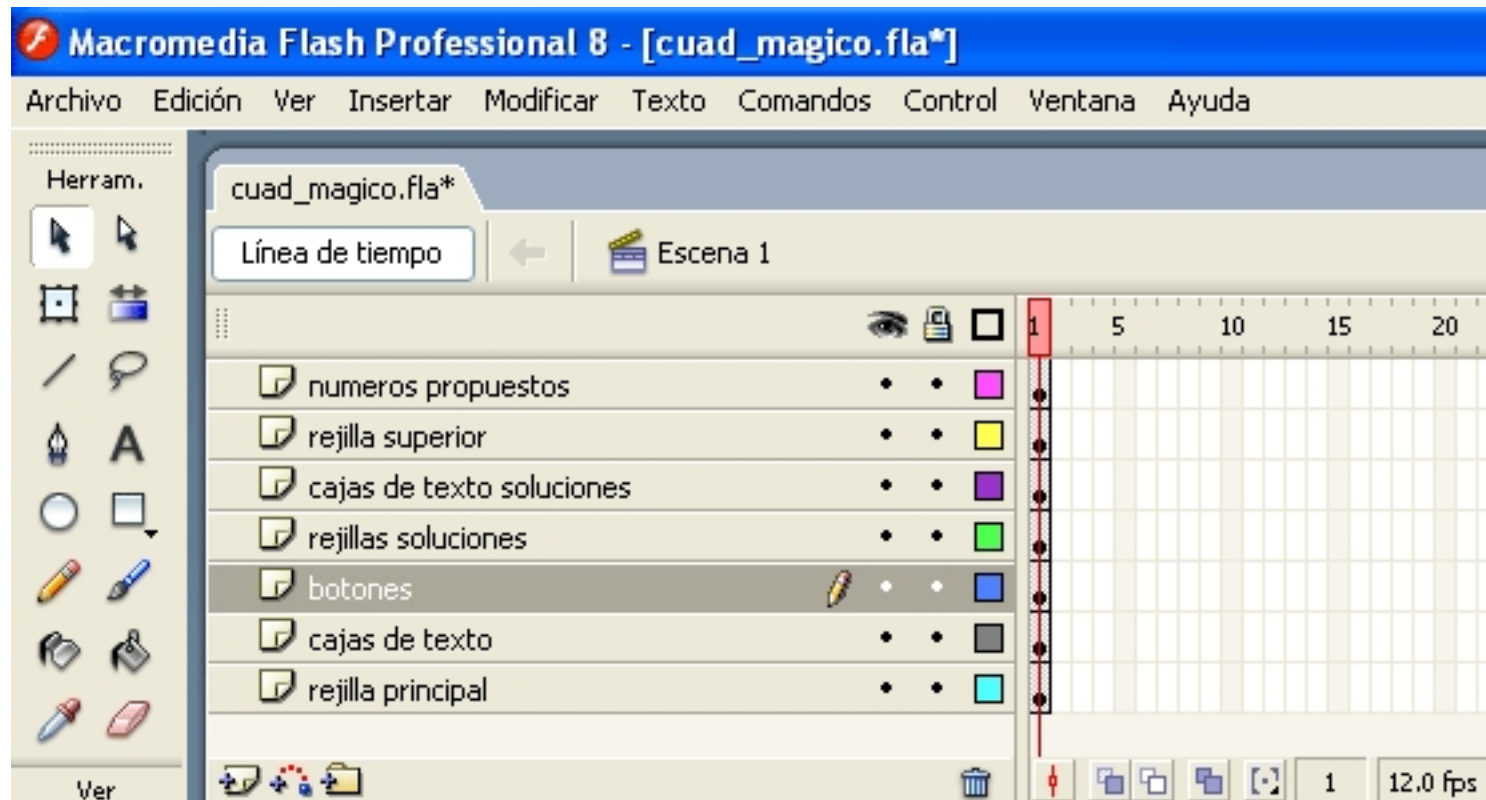
En esta actividad, se han colocado los diferentes elementos, en siete capas distintas. Es muy

Flash + ActionScript para interactividad (3)

Ángel Ricardo Puente Pérez-k idatzia

Asteazkena, 2007(e)ko uztaila(r)en 18-(e)an 14:16etan

importante hacerlo así. Permite el diseño de un objeto, asegurando lo trabajado en una capa anterior.

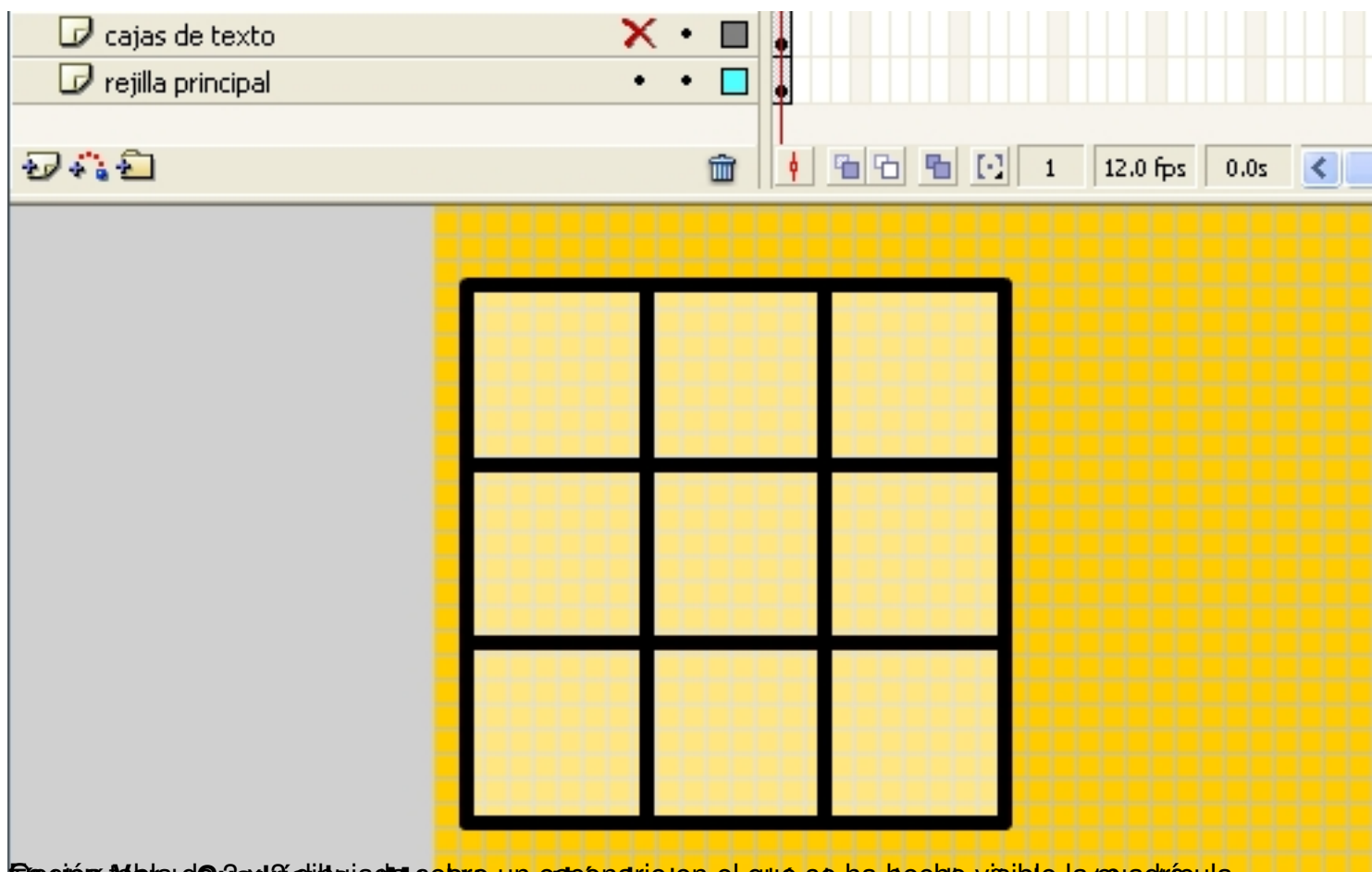


2.- Primera capa. La rejilla principal del cuadrado mágico.

Flash + ActionScript para interactividad (3)

Ángel Ricardo Puente Pérez-k idatzia

Asteazkena, 2007(e)ko uztaila(r)en 18-(e)an 14:16etan



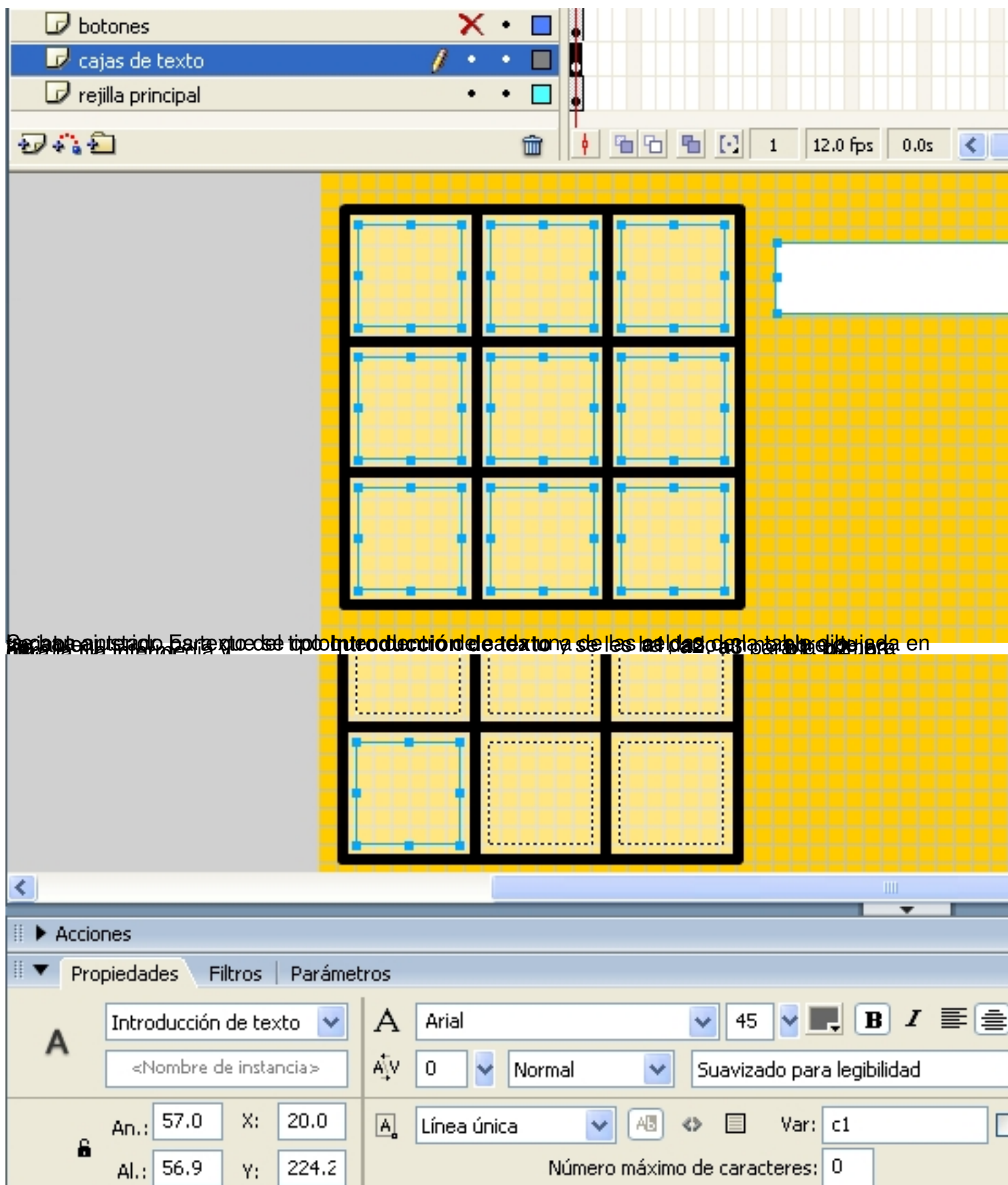
En esta parte de la película se muestra un ejemplo en el que se ha hecho visible la cuadrícula de fondo de la película para poder alinear los elementos del grupo con ella.

3.- Segunda capa. Cajas de texto principales.

Flash + ActionScript para interactividad (3)

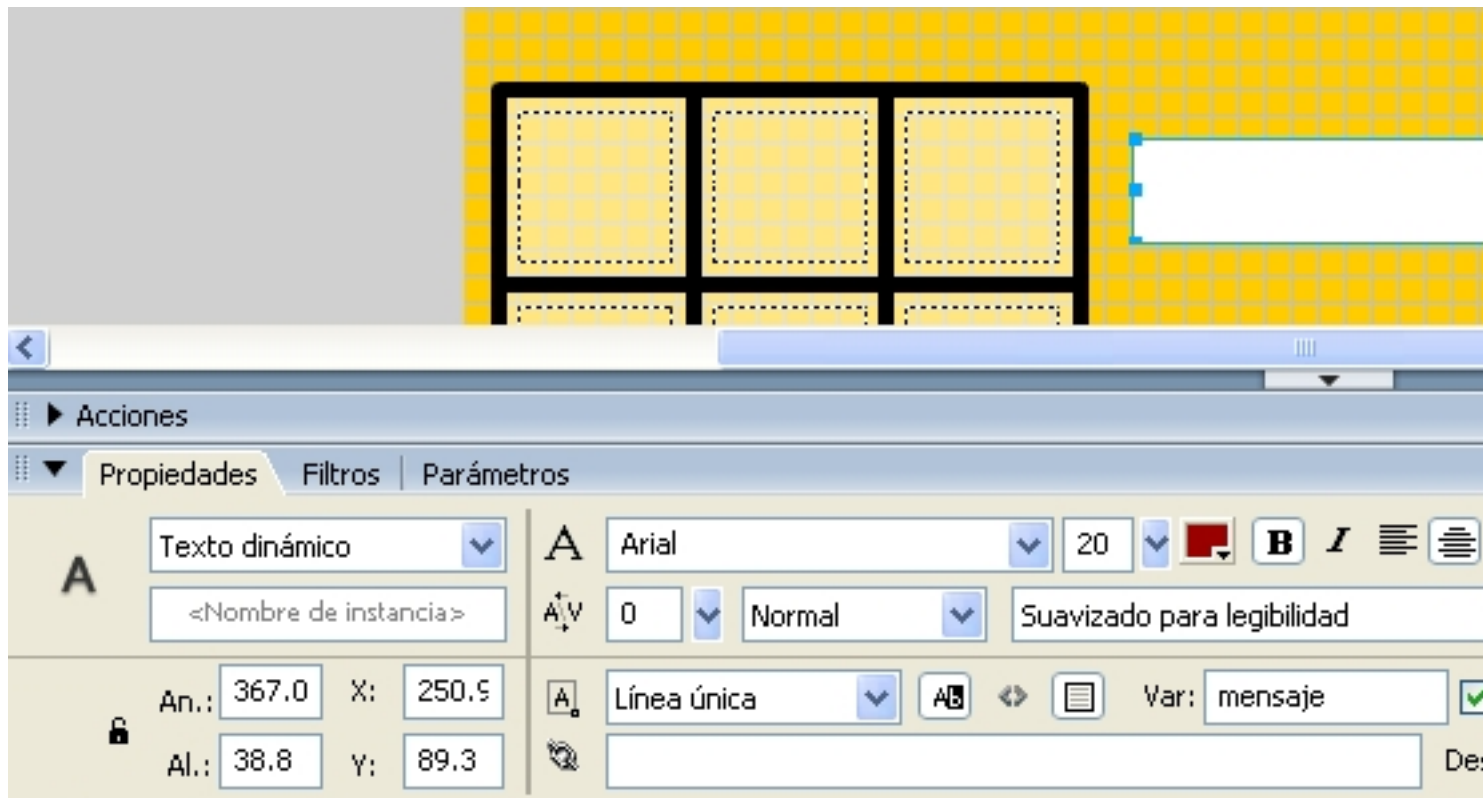
Ángel Ricardo Puente Pérez-k idatzia

Asteazkena, 2007(e)ko uztaila(r)en 18-(e)an 14:16etan



Se crea un texto. Este texto es tipo **Introducción de texto** y se le da el nombre de **Introducción de texto** en la barra de propiedades.

En este paso se crea un texto dinámico. Se dibuja una caja de texto del tipo **Texto dinámico** y, como nombre

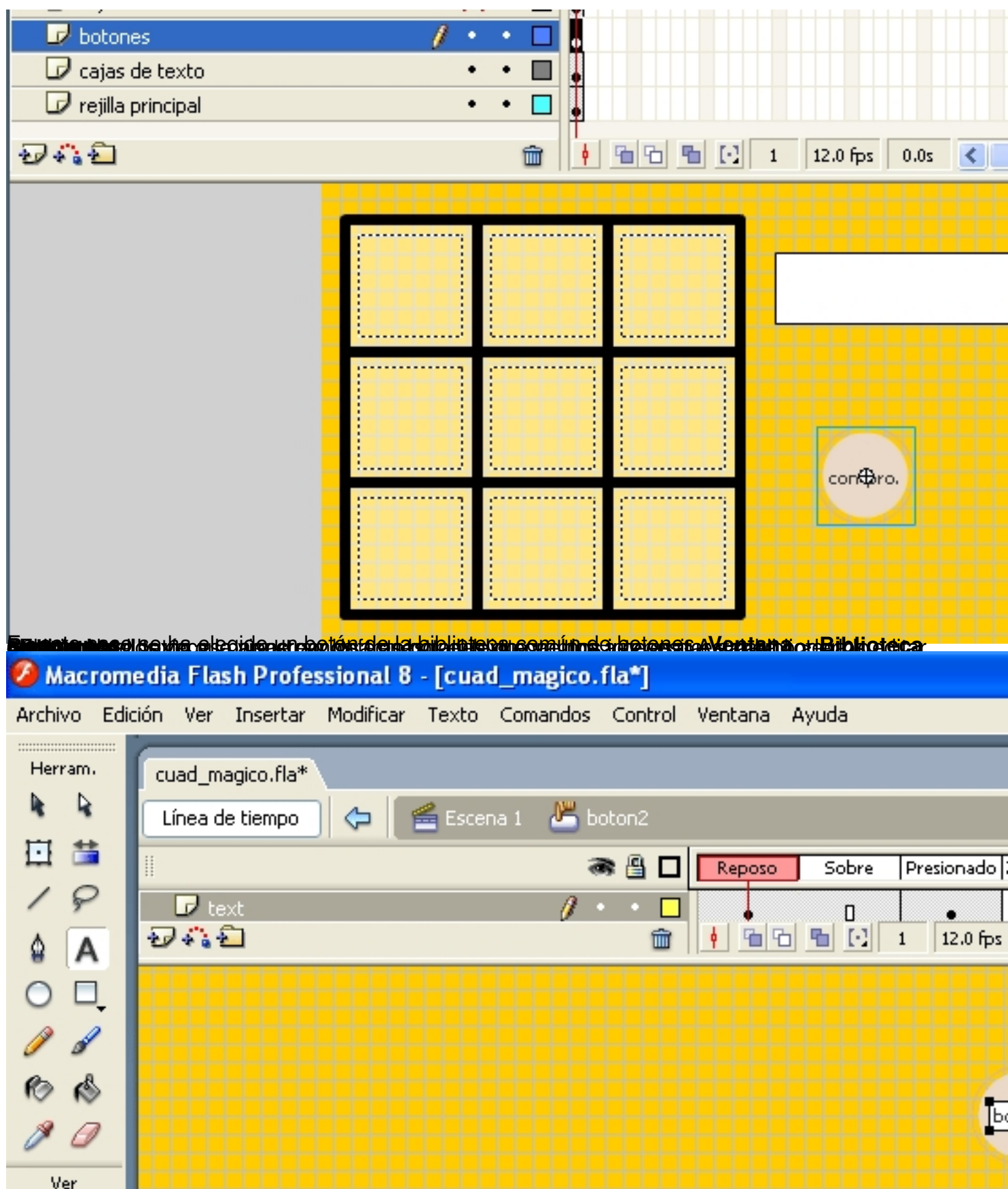


4.- Tercera capa. Botones.

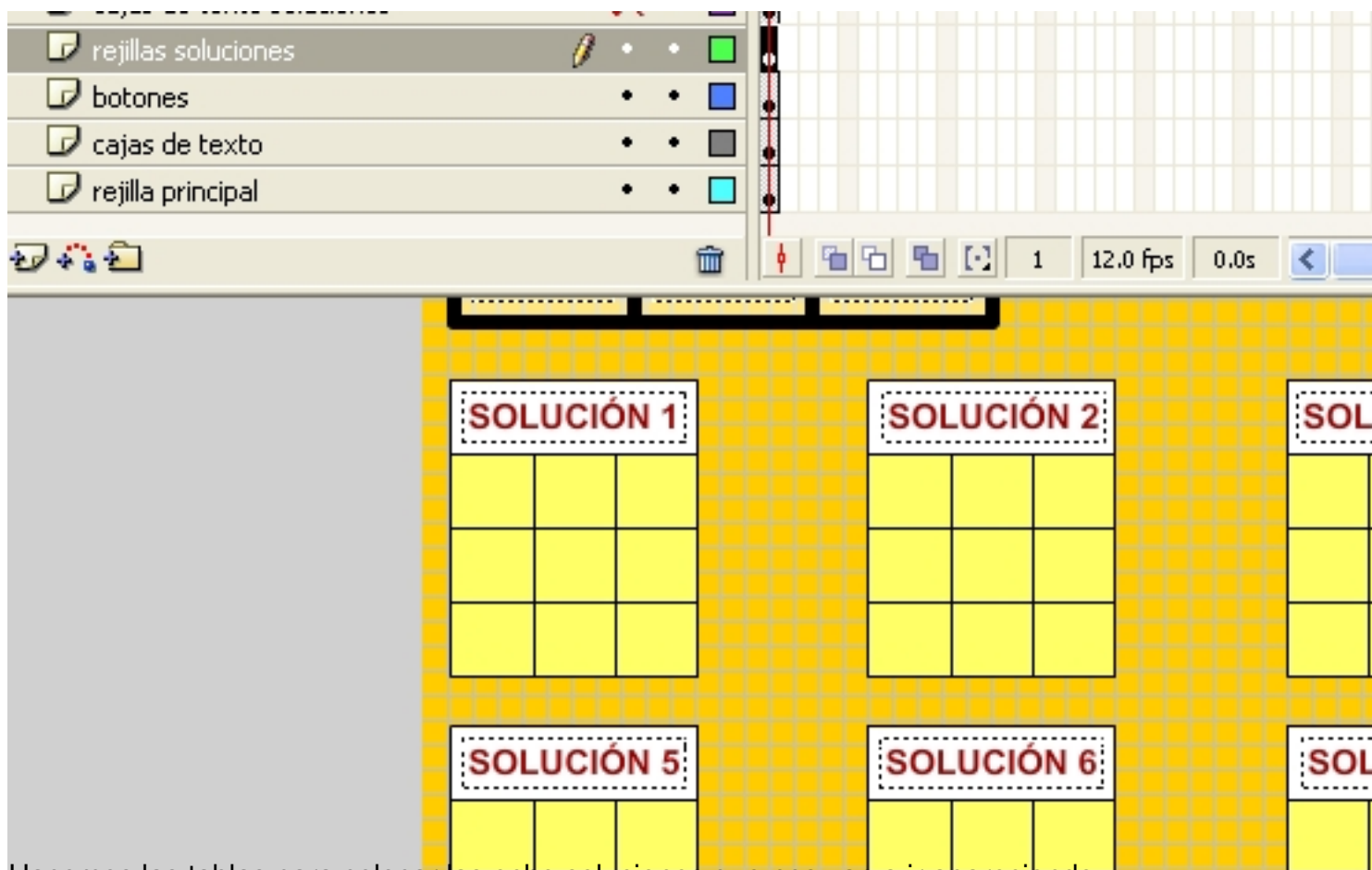
Flash + ActionScript para interactividad (3)

Ángel Ricardo Puente Pérez-k idatzia

Asteazkena, 2007(e)ko uztaila(r)en 18-(e)an 14:16etan

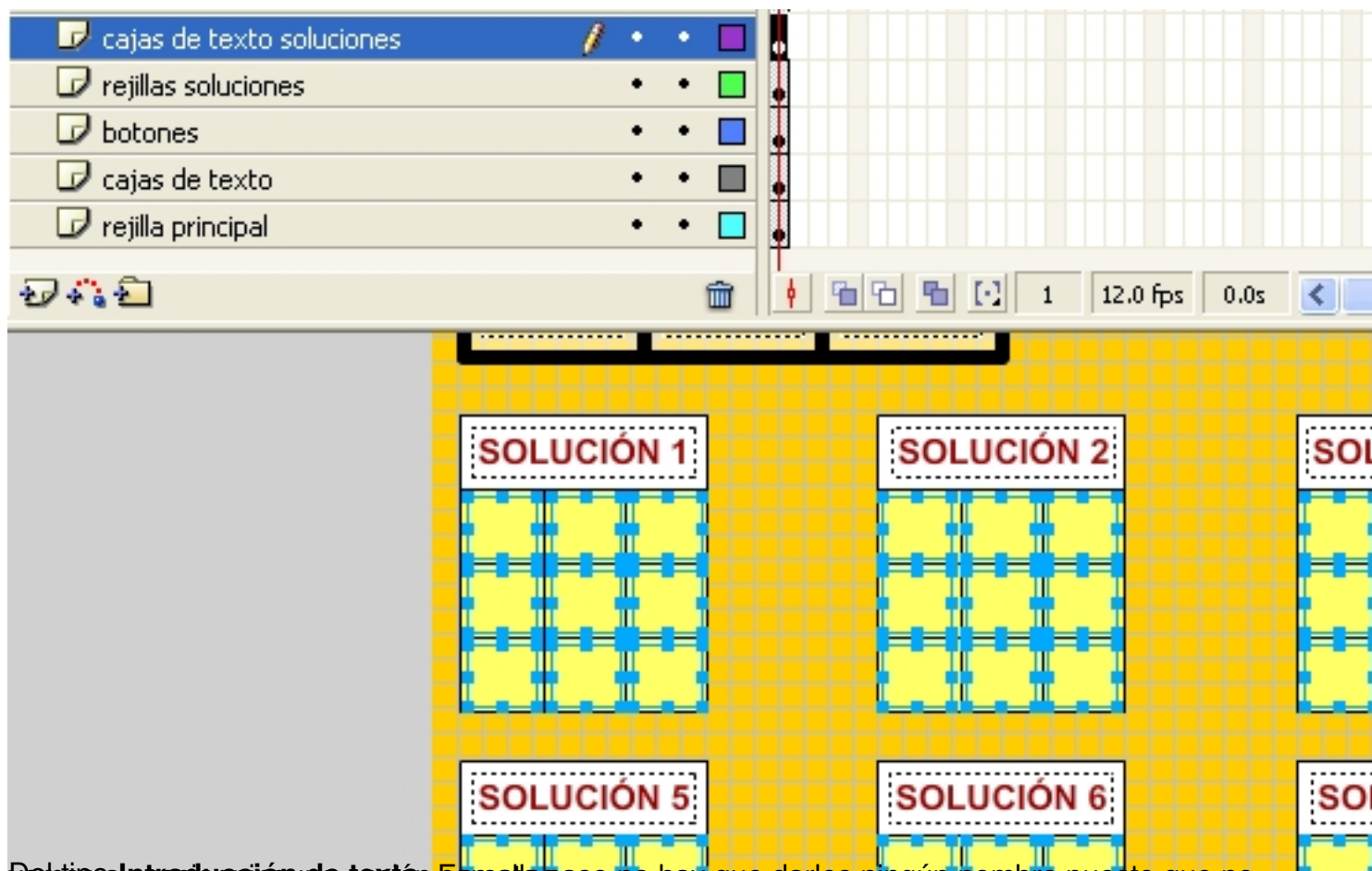


5.- Cuarta capa. Rejilla soluciones.



Hacemos las tablas para colocar las ocho soluciones que nos van a ir apareciendo.

6.- Quinta capa. Cajas de texto de las soluciones.



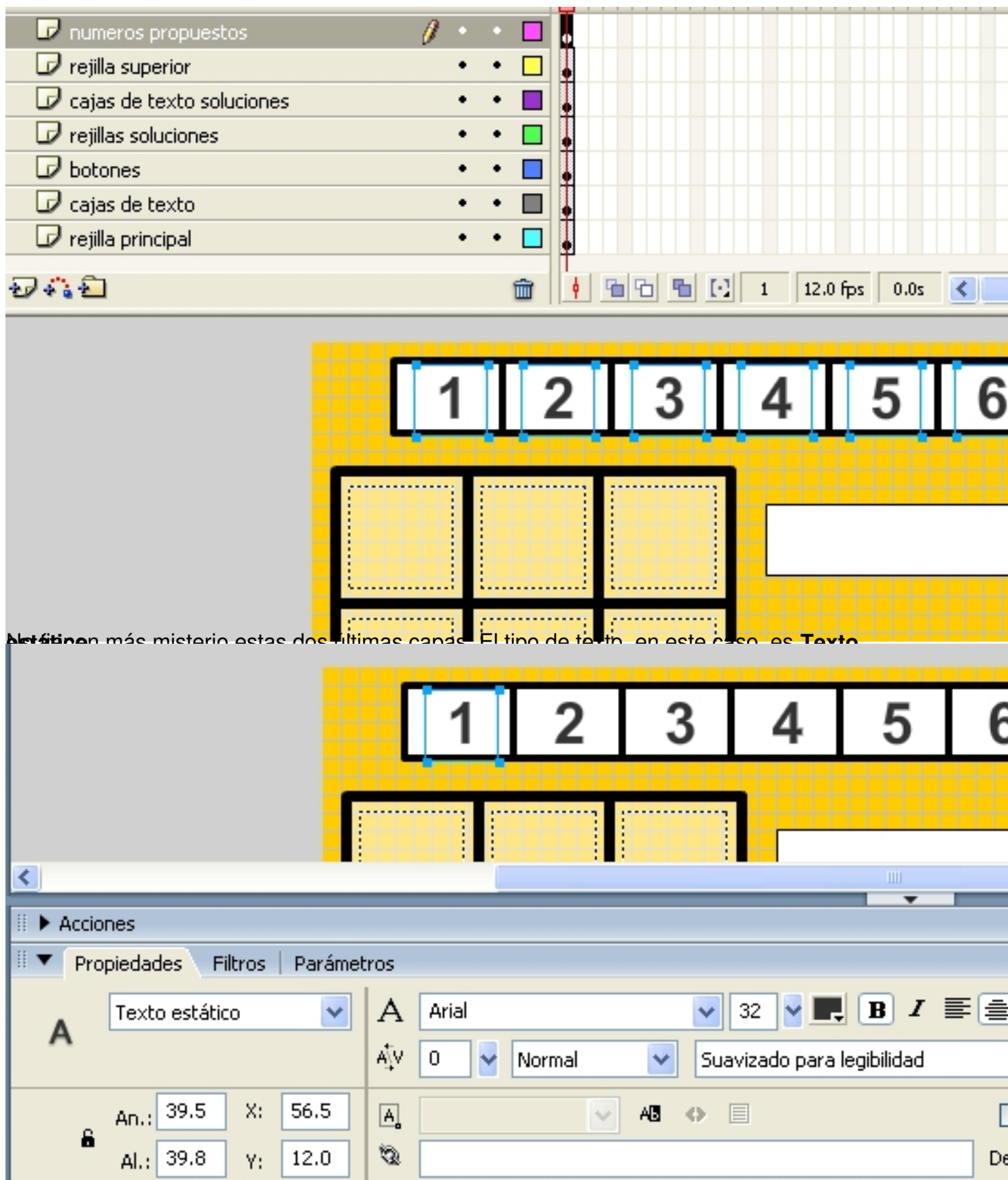
De ahí se introduce el texto. En el caso no hay que darles ningún nombre puesto que no

7.- Dos últimas capas. Caja para los números propuestos y los propios números.

Flash + ActionScript para interactividad (3)

Ángel Ricardo Puente Pérez-k idatzia

Asteazkena, 2007(e)ko uztaila(r)en 18-(e)an 14:16etan



8.- Código del botón Comprobar.

Flash + ActionScript para interactividad (3)

Ángel Ricardo Puente Pérez-k idatzia
Asteazkena, 2007(e)ko uztaila(r)en 18-(e)an 14:16etan

Es lo más difícil de la actividad.

Tenemos que hacer que evalúe cualquiera de las ocho posibilidades que tenemos de soluciones. Para ello, primero tendremos que escribirlas y asociar el nombre de la variable de la caja de **Introducción de texto** con el valor que se debe introducir.

Escribimos aquí las soluciones tal como se han diseñado en la aplicación:

SOLUCIÓN 1		
4	3	8
9	5	1
2	7	6

SOLUCIÓN 2		
2	9	4
7	5	3
6	1	8

SOLUCIÓN 3		
6	7	2
1	5	9
8	3	4

SOLUCIÓN 4		
8	3	4
3	5	1
4	7	2

SOLUCIÓN 5		
2	7	6
9	5	1
4	3	8

SOLUCIÓN 6		
6	1	8
7	5	3
2	9	4

SOLUCIÓN 7		
8	3	4
1	5	9
6	7	2

SOLUCIÓN 8		
4	3	8
9	5	1
2	7	6

Pues bien, tendremos que coger el botón **comprobar**, seleccionarlo y darle a **Acciones** para escribir esto:

```
1 on (release) {  
2     if (a1 == 4 && a2 == 3 && a3 == 8 && b1 == 9 && b2 == 5 && b3 == 1 && c1 == 7)  
3         mensaje = "Fenomenal. Solución número 1";  
4     } else if (a1 == 2 && a2 == 9 && a3 == 4 && b1 == 7 && b2 == 5 && b3 == 3)  
5         mensaje = "Fenomenal. Solución número 2";  
6     } else if (a1 == 6 && a2 == 7 && a3 == 2 && b1 == 1 && b2 == 5 && b3 == 9)  
7         mensaje = "Fenomenal. Solución número 3";  
8     } else if (a1 == 8 && a2 == 1 && a3 == 6 && b1 == 3 && b2 == 5 && b3 == 7)  
9         mensaje = "Fenomenal. Solución número 4";  
10    } else if (a1 == 2 && a2 == 7 && a3 == 6 && b1 == 9 && b2 == 5 && b3 == 1)  
11        mensaje = "Fenomenal. Solución número 5";  
12    } else if (a1 == 6 && a2 == 1 && a3 == 8 && b1 == 7 && b2 == 5 && b3 == 3)  
13        mensaje = "Fenomenal. Solución número 6";  
14    } else if (a1 == 8 && a2 == 3 && a3 == 4 && b1 == 1 && b2 == 5 && b3 == 9)  
15        mensaje = "Fenomenal. Solución número 7";  
16    } else if (a1 == 4 & a2 == 9 & a3 == 2 & b1 == 3 & b2 == 5 & b3 == 7 & c1 == 7)  
17        mensaje = "Fenomenal. Solución número 8";  
18    } else {  
19        mensaje = "Hay algún error";  
20    }  
21 }
```

Puedes clickear sobre la imagen para verla un poco más grande.

9.- Código del botón Borrar.

Este botón ya lo hemos visto en anteriores ocasiones. Se trata, simplemente de este código:

```
1 on (release) {
2     a1 = "";
3     a2 = "";
4     a3 = "";
5     b1 = "";
6     b2 = "";
7     b3 = "";
8     c1 = "";
9     c2 = "";
10    c3 = "";
11    mensaje = "";
12 }
```

código explicación Cuando liberemos el botón introducido en... se borrará.
mensaje = "" Se borrará en la caja el mensaje de éxito o error.

10.- Código del botón Pista.

Se trata de introducir la variable que es fija en las ocho soluciones. Es la posición del centro. En este caso ocupada por el número central en la progresión aritmética del 1 al 9, es decir, el 5.

```
1 on (release) {
2     b2 = 5;
3 }
4
```

código	explicación
on (release) {	Quando liberemos el botón...
b2 = 5;	En la caja b2 se colocará el 5.
}	Se cierra el on() .