

There are no translations available.

Con esta actividad comenzamos un curso sobre Flash especialmente dirigido a la creación de pequeñas actividades que permitan la interacción del alumno.

Flash +

ActionScript para interactividad (1)

Introducción

Flash es una herramienta que permite la creación de elementos animados dirigidos especialmente a la red por conseguir altos rendimientos con un peso bastante reducido.

Su uso se ha generalizado en el mundo del diseño. Hoy nos podemos encontrar con elementos animados dentro de las páginas web, o sitios web contruidos enteramente con Flash, que son de una extraordinaria calidad.

Pero Flash también permite la comunicación entre el diseño establecido por el creador y el visitante. Lo que tiene gran importancia para su explotación en el mundo de la enseñanza.

Los manuales, los cursos, no dan suficiente peso a las posibilidades que tiene Flash en este terreno. Es aquí donde se sitúa este curso que comenzamos ahora. Suponemos que el lector tiene ya unos ciertos conocimientos de la herramienta. De todas formas, haremos hincapié en los aspectos del diseño en los que haya que hacerlo, sin olvidar que nuestro objetivo principal es divulgar las posibilidades de la interacción. Esto debe hacerse, fundamentalmente, con el lenguaje de programación ActionScript que lleva asociado la herramienta. Se explicará con detalle el código a incrustar para conseguir los objetivos que nos planteemos.

Para aquellos lectores que no conozcan nada la herramienta, les aconsejamos la realización del curso sobre [Flash para la enseñanza](#) que organiza el CNICE y que es francamente bueno, así como la consulta del tutorial de este mismo autor

Flash paso a paso

que se encuentra en esta URL:

<http://flashpasoapaso.blogspot.com/>

Una especial multiplicación

Vamos a comenzar con esta actividad publicada en el blog de aula [El Tinglado](#) , en [este](#)

documento

y, dentro de él, en la

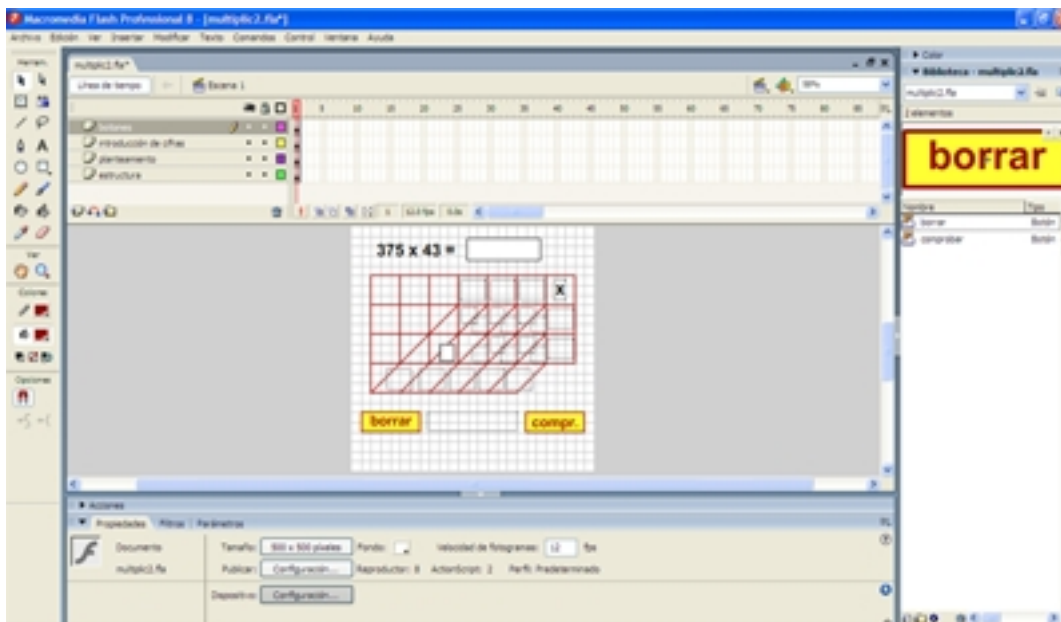
página 2

. Como se observa, nos encontramos inicialmente con una animación que explica el proceso.

Nuestro objetivo es el segundo archivo. La multiplicación planteada para ser resuelta por el alumno.

1.- Creamos el documento intentando poner cada elemento en una capa. De esta forma independizamos los componentes de la animación lo que nos facilita las correcciones.

Es interesante también nombrar cada capa para saber qué contenido se ha colocado en ella.

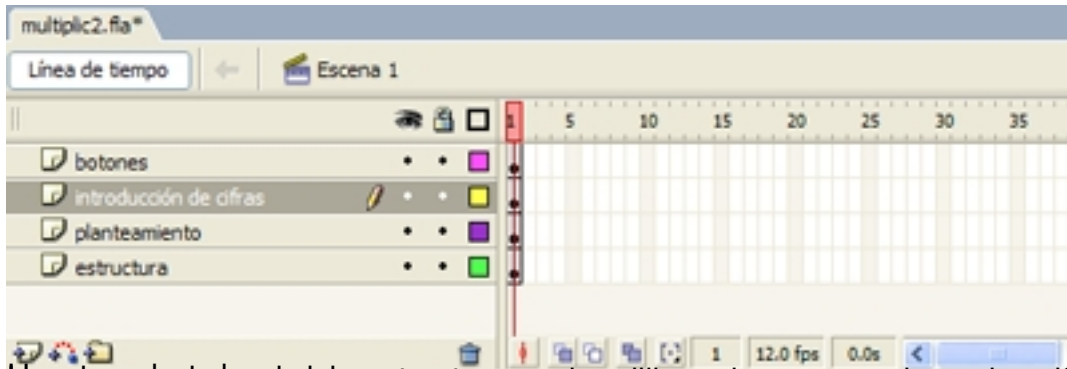


Analizamos las capas:

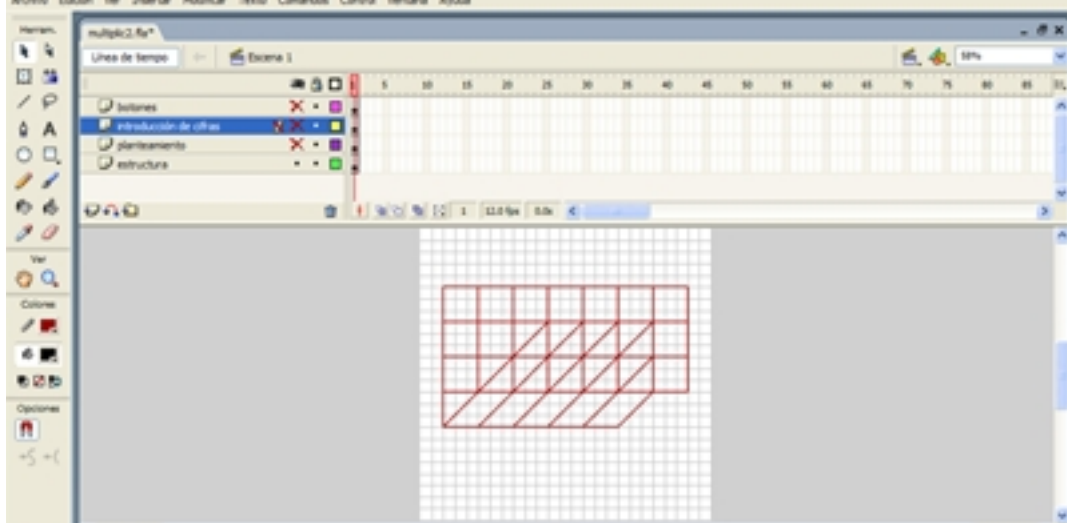
Flash + ActionScript para interactividad (1)

Ángel Ricardo Puente Pérez-k idatzia

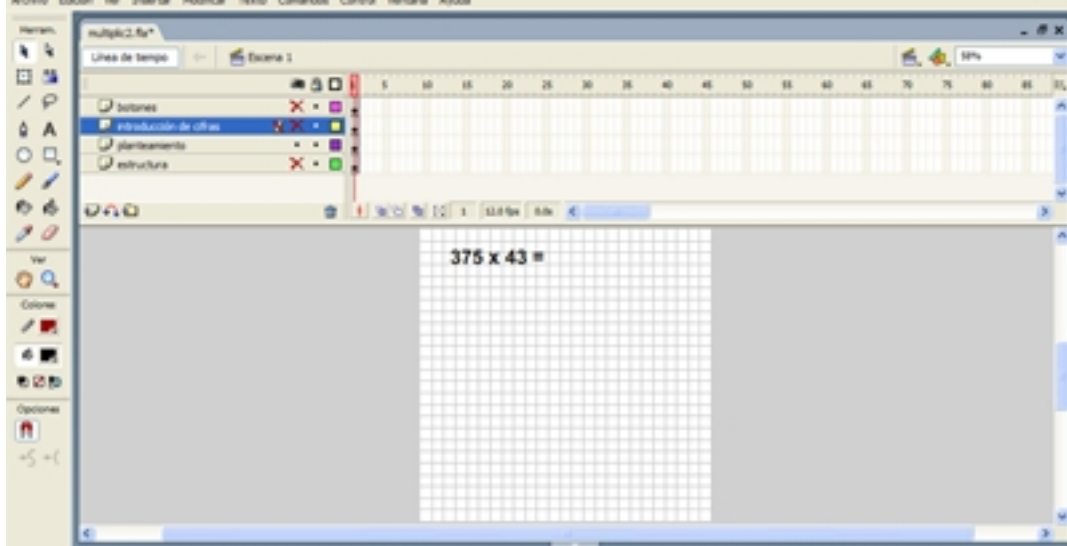
Astelehena, 2007(e)ko apirila(r)en 16-(e)an 10:56etan



Hemos creado una línea de tiempo, es la rejilla en la que se colocan las cifras:



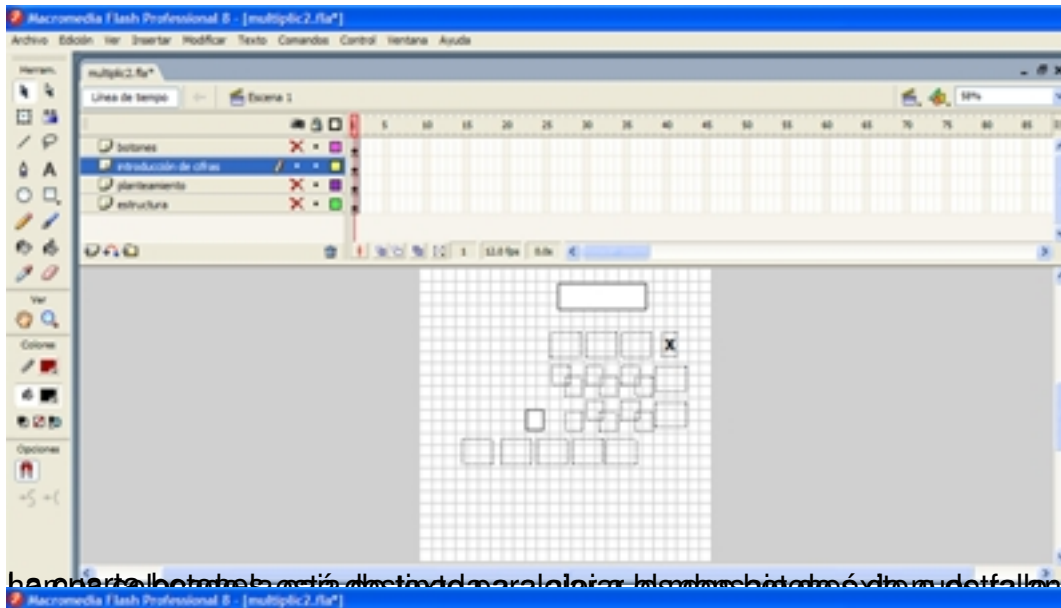
La segunda, denominada planteamiento, contiene el planteamiento de la operación:



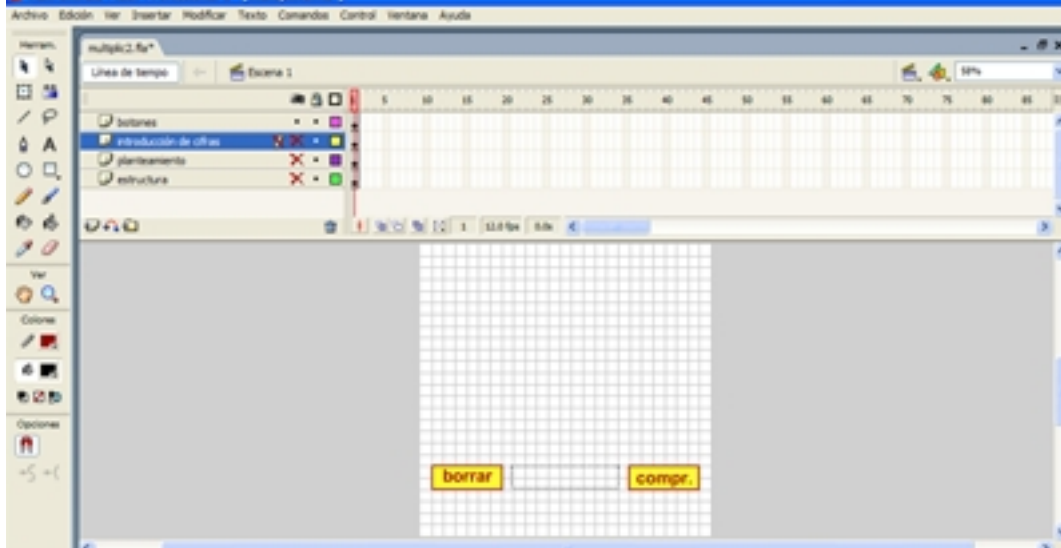
La tercera instrucción de cifras contiene las cajas de texto en las que el visitante deberá

Flash + ActionScript para interactividad (1)

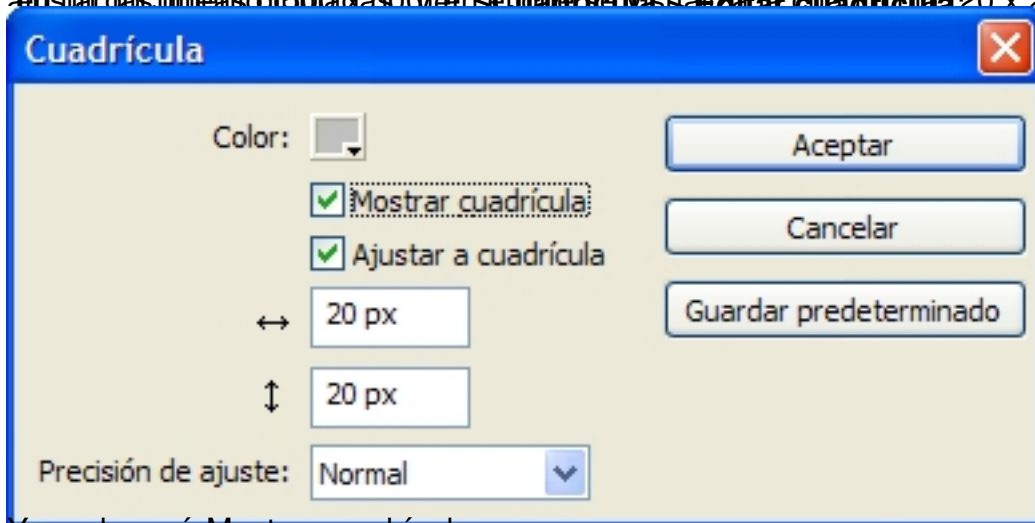
Ángel Ricardo Puente Pérez-k idatzia
Astelehena, 2007(e)ko apirila(r)en 16-(e)an 10:56etan



herramienta de dibujo está destinada para la creación de animación. También



Real la **primera capa** no tiene demasiado misterio. Hemos dibujado utilizando la herramienta Lí
a partir de las líneas (150 y 450) en el menú Visualiza la cuadrícula (20 x 20) de fondo, para

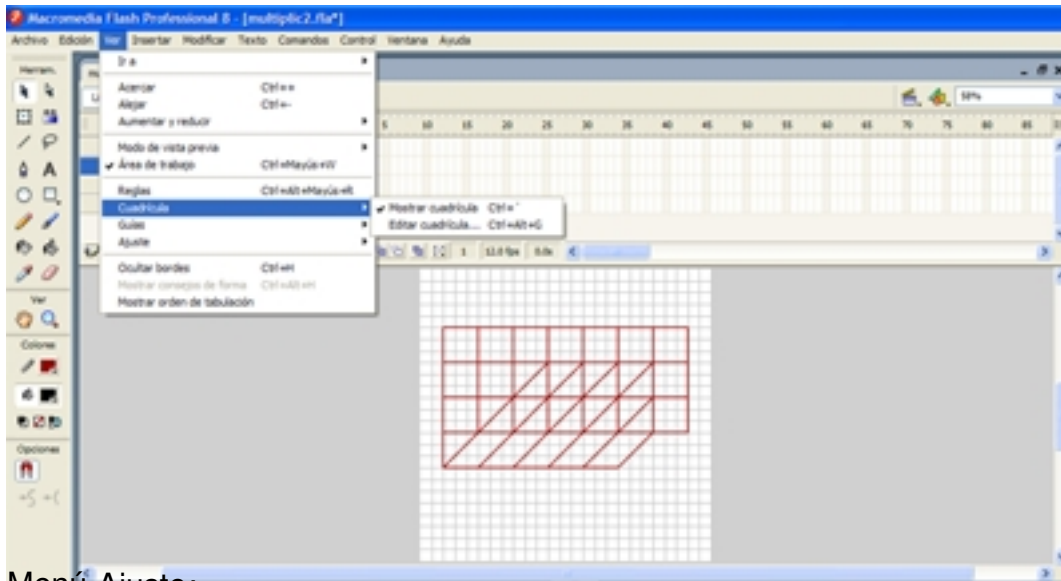


Y en el menú **Mostrar cuadrícula**.

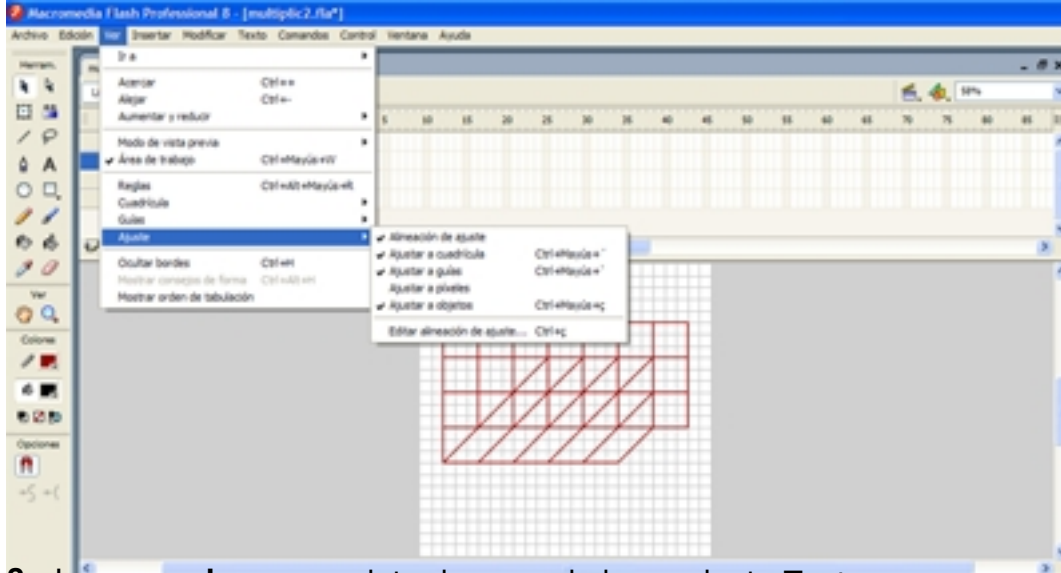
Flash + ActionScript para interactividad (1)

Ángel Ricardo Puente Pérez-k idatzia

Astelehena, 2007(e)ko apirila(r)en 16-(e)an 10:56etan

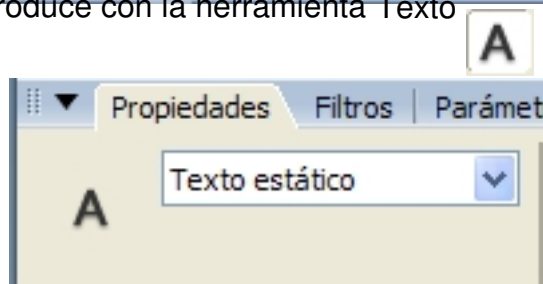


Menú Ajuste:



3.- La **segunda capa** se introduce con la herramienta Texto

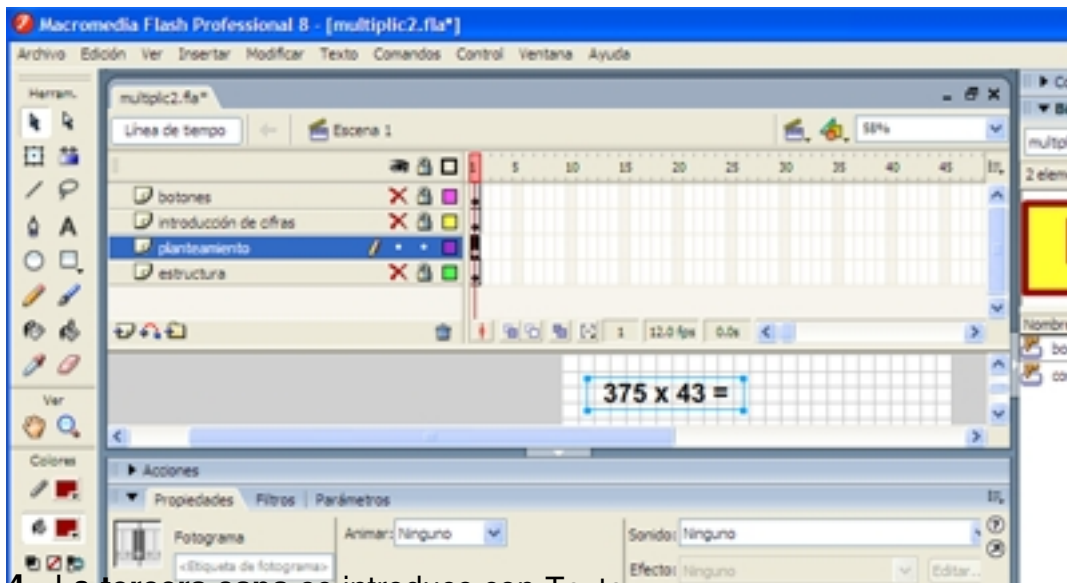
en su opción Texto estático



Flash + ActionScript para interactividad (1)

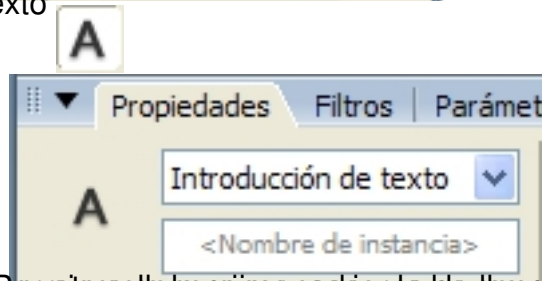
Ángel Ricardo Puente Pérez-k idatzia

Astelehena, 2007(e)ko apirila(r)en 16-(e)an 10:56etan

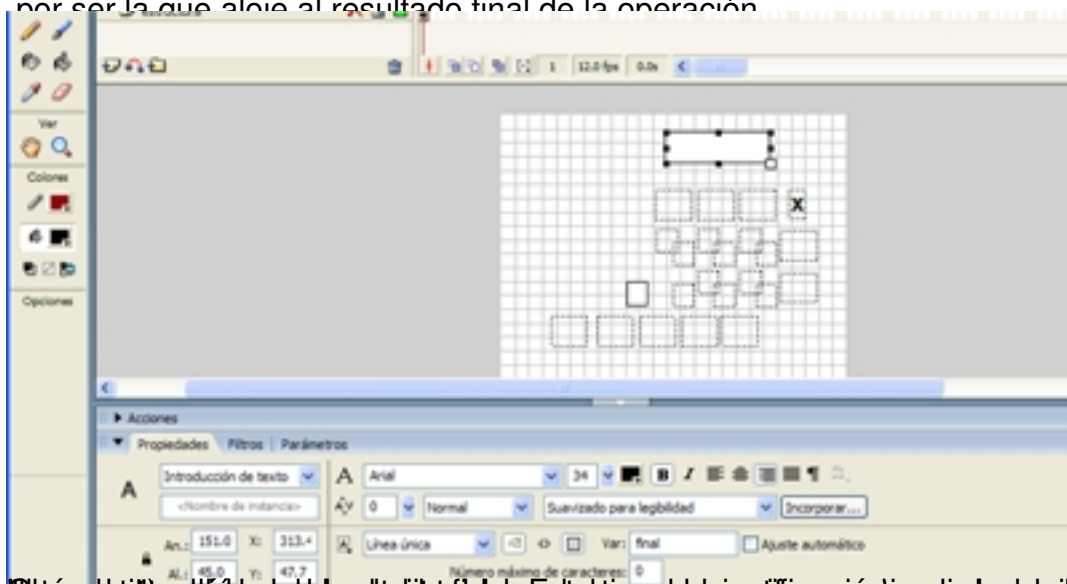


4.- La tercera capa se introduce con Texto

pero en su opción Introducción de texto



Posteriormente se añaden los elementos que se utilizarán para representar la operación, una de las cajas de texto con el número que se va a introducir, y la que aloja el resultado final de la operación.

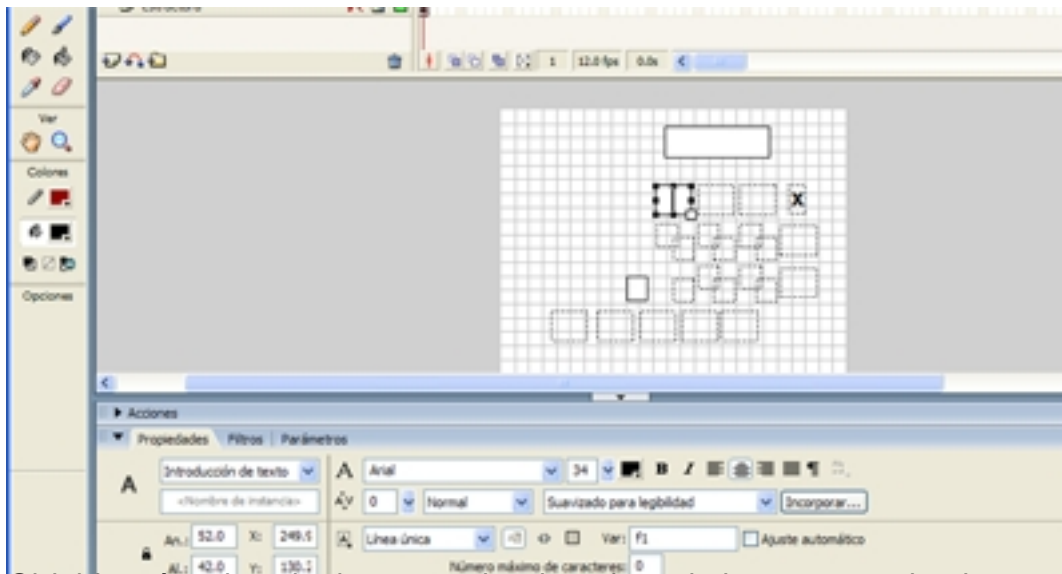


Una vez añadidos los elementos que se utilizarán para representar la operación, una de las cajas de texto con el número que se va a introducir, y la que aloja el resultado final de la operación, se activa el botón 'Mostrar borde alrededor del texto' del panel Inspector de Propiedades.

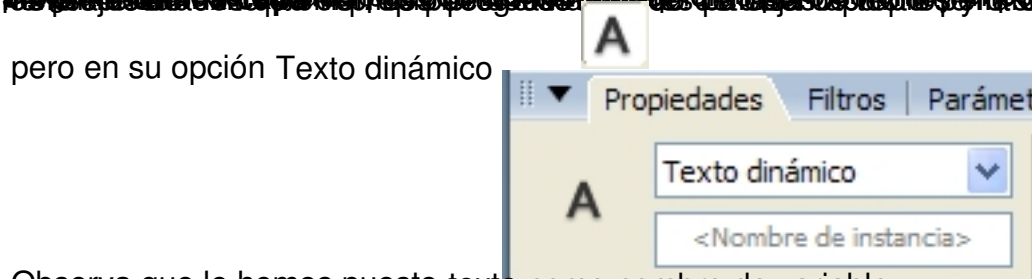
Flash + ActionScript para interactividad (1)

Ángel Ricardo Puente Pérez-k idatzia

Astelehena, 2007(e)ko apirila(r)en 16-(e)an 10:56etan

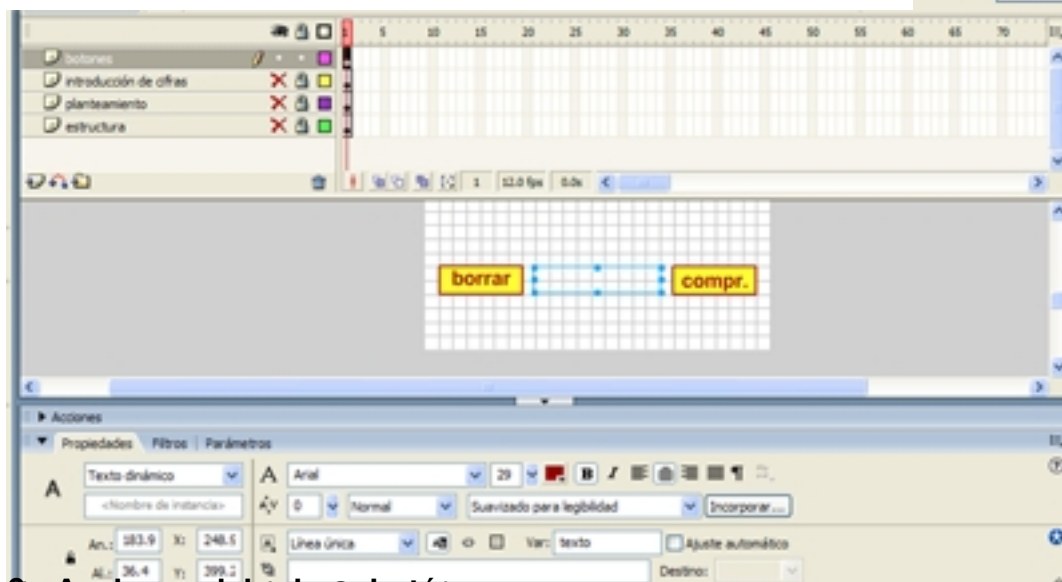


Originalmente el nombre de la variable es el mismo que el nombre de la instancia, pero en su opción Texto dinámico



Observa que le hemos puesto texto como nombre de variable:

Var: ☐ Ajuste automático



Empezamos por el primer botón:

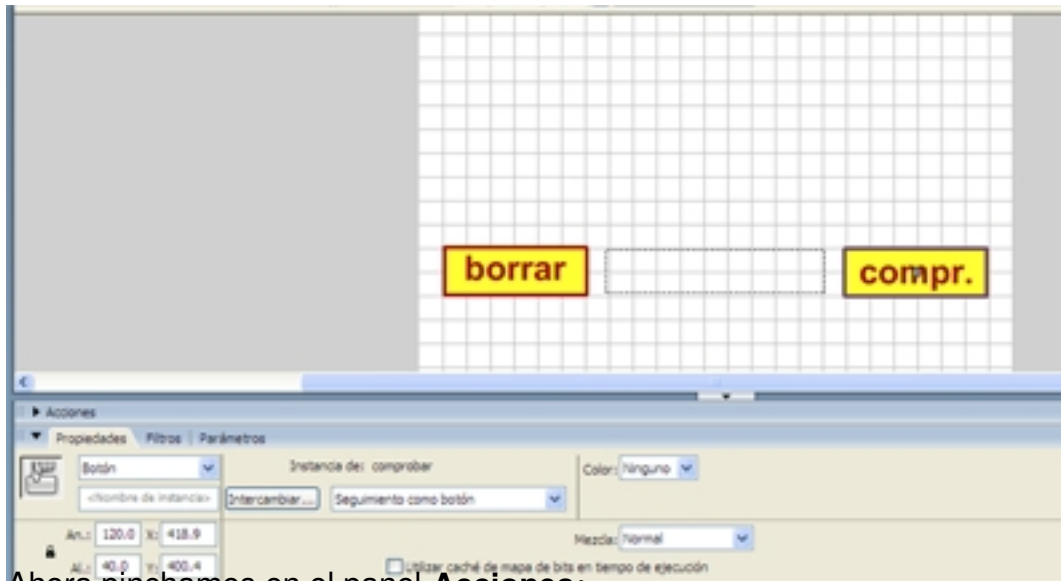


dentro de la propiedad de instancia, le daremos el nombre de la variable de texto

Flash + ActionScript para interactividad (1)

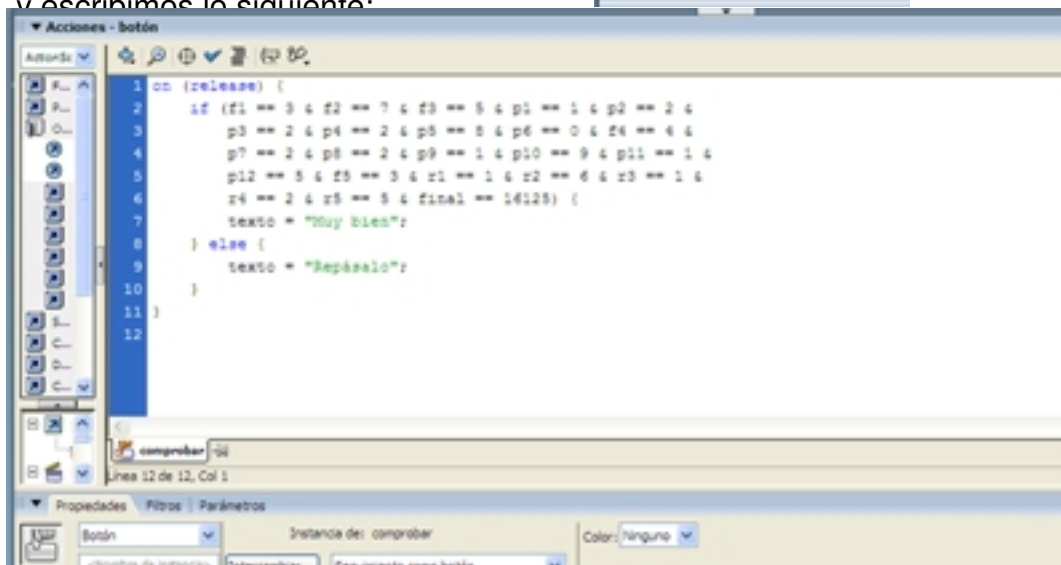
Ángel Ricardo Puente Pérez-k idatzia

Astelehena, 2007(e)ko apirila(r)en 16-(e)an 10:56etan



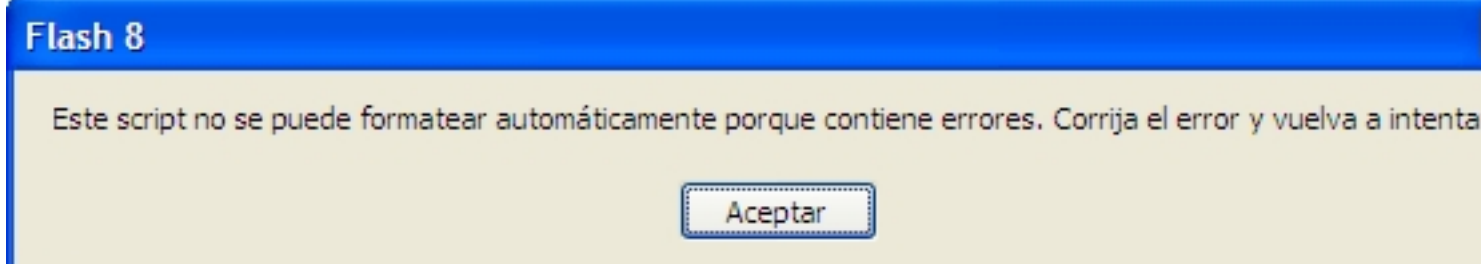
Ahora pinchamos en el panel **Acciones**:

y escribimos lo siguiente:



En la imagen se puede ver en detalle lo que se ha escrito. De todas formas, es

importante mencionar que el código que se ha escrito es el código de ejemplo más estandarizado y de



La siguiente imagen muestra el código que se ha escrito en la caja de texto que hemos llamado 'borrar'.

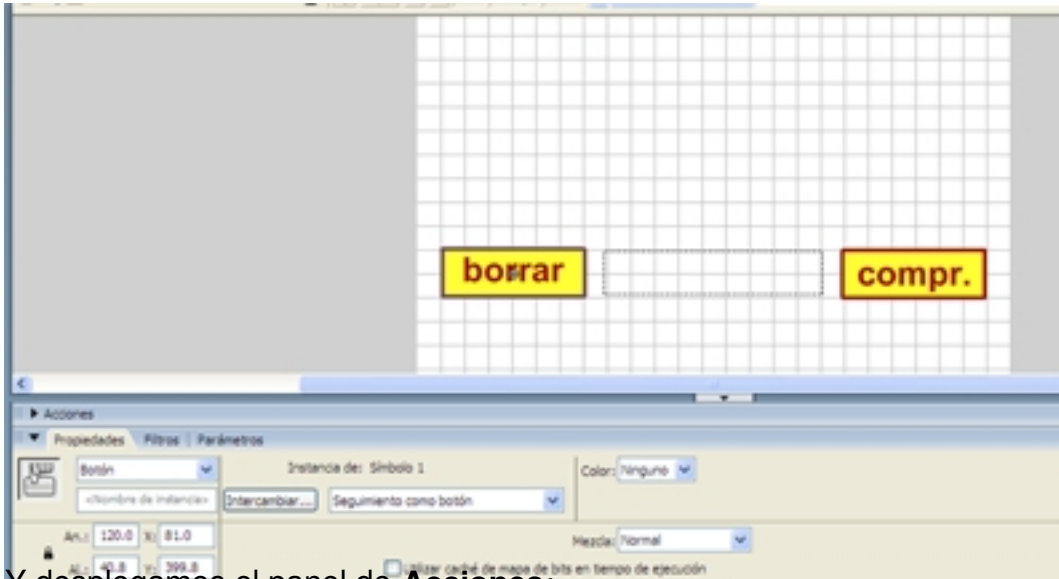


. Lo seleccionamos:

Flash + ActionScript para interactividad (1)

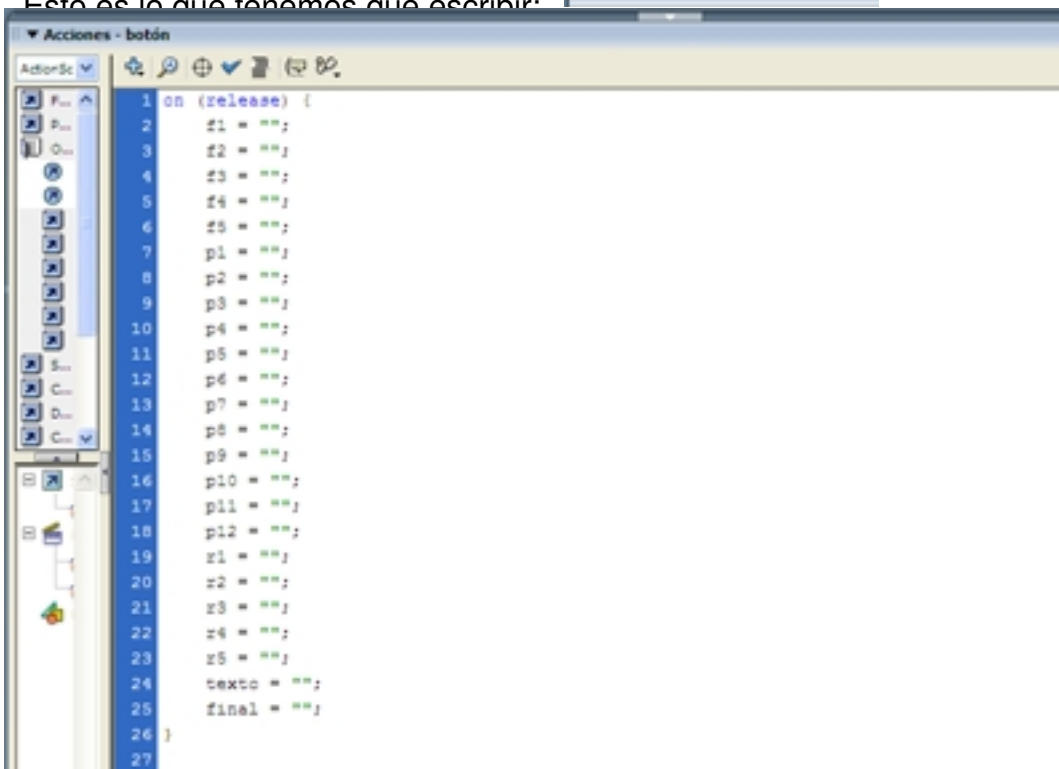
Ángel Ricardo Puente Pérez-k idatzia

Astelehena, 2007(e)ko apirila(r)en 16-(e)an 10:56etan



Y desplegamos el panel de **Acciones**:

Esto es lo que tenemos que escribir:



La explicación del código vendrá después, cuando veamos el botón en acción. Nada, pues entre las comillas no hay nada. El botón se borrará y se mostrará un mensaje de éxito o error, dependiendo de la multiplicación.