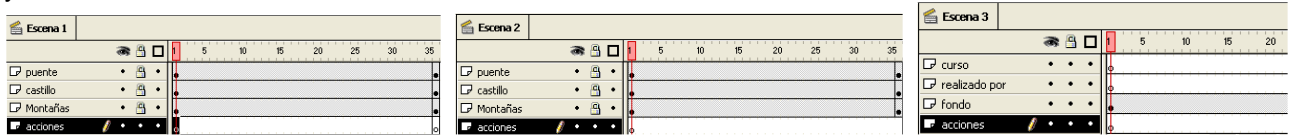
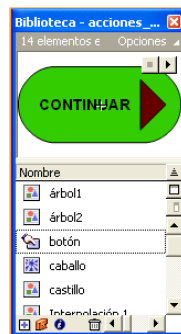


Actividad: Práctica 5 "Control de la película, acciones y botones, en Flash 4"

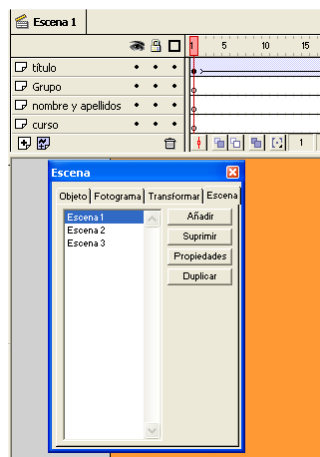
1.- Partiendo de la película creada en la práctica 4, inserta una capa bajo todas las capas y en cada escena y llámala acciones.



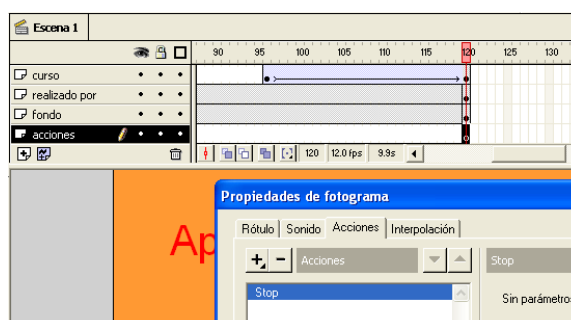
2.- Crea un símbolo nuevo de tipo botón, llámalo botón, pon un texto donde diga "continuar".



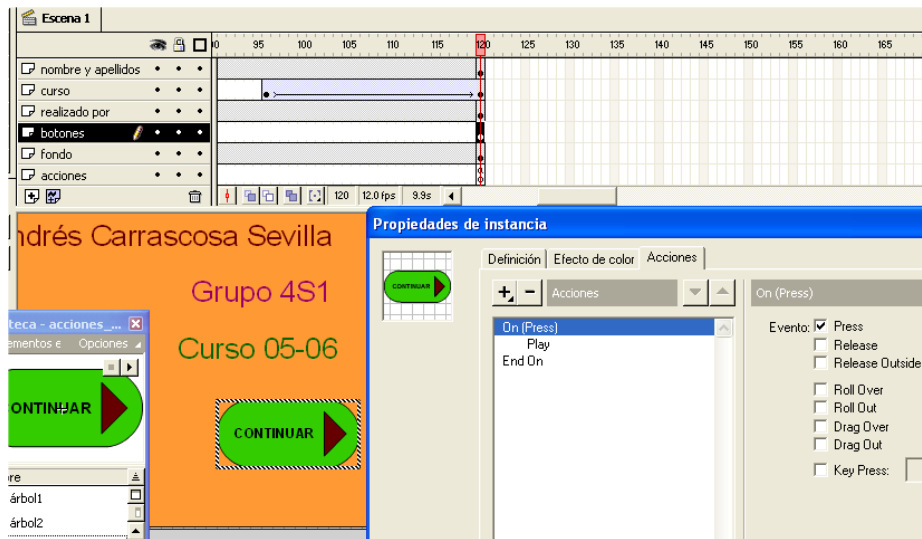
3.- Con ayuda del inspector de Escenas, cambia el nombre a las escenas de manera que la Escena 3, ahora se llame Escena 1, la Escena 1 pase a ser Escena 2, y la Escena 2 a ser Escena 3. Ordénalas de nuevo.



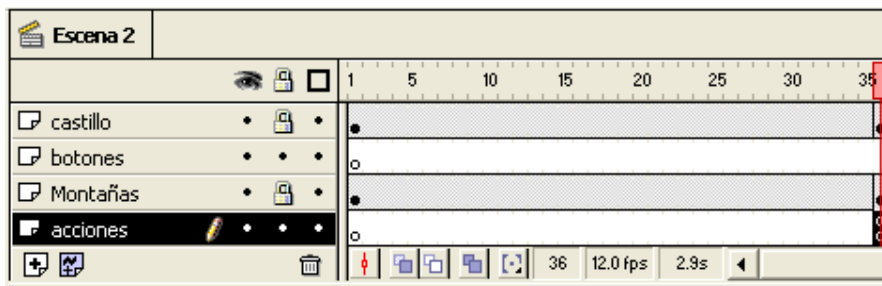
4.- Inserta un fotograma clave en el fotograma 120 de la Escena1 en la capa acciones e inserta una acción a dicho fotograma para que se detenga la película al llegar ahí "Stop". Prueba la película y observa que sucede.



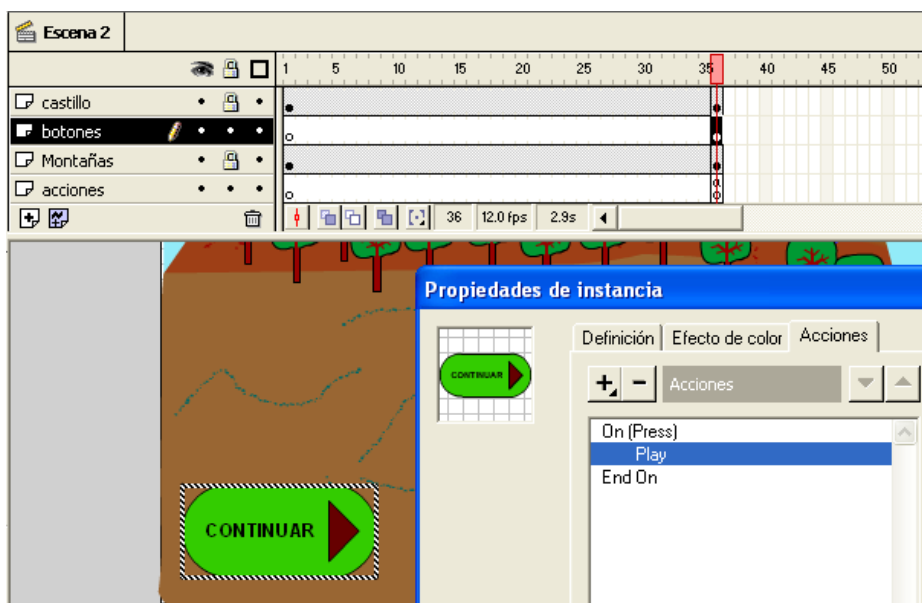
5.- Crea una capa en la Escena 1, llámala botones. Inserta un botón en el fotograma 120. Modifica las propiedades de este botón, e inserta la acción "play" para que continúe la película cuando se pulse el botón. Prueba la película y observa el comportamiento del botón.



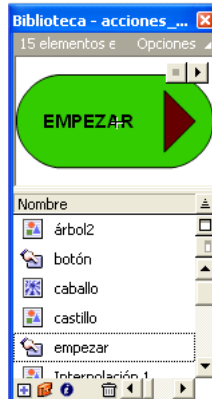
6.- Ve a la Escena 2, crea una capa nueva llamada botones, por encima de la capa Montañas. Sitúa en el fotograma 36 de la capa acciones la acción "Stop".



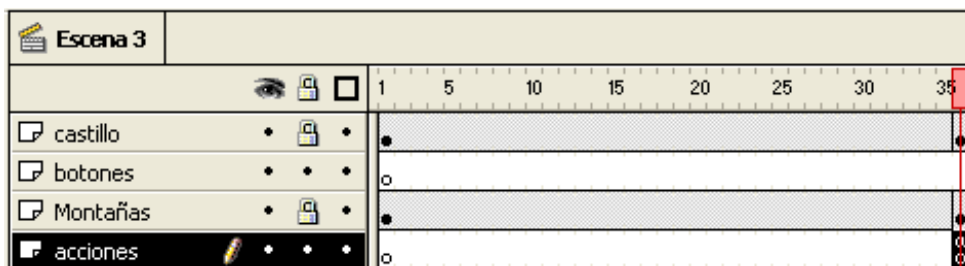
7.- Pon una instancia del botón "continuar" en el fotograma 36 de la capa botones. Asegúrate que de está visible. Modifica las propiedades de este botón, e inserta la acción "play" para que continúe la película cuando se pulse el botón. Prueba la película.



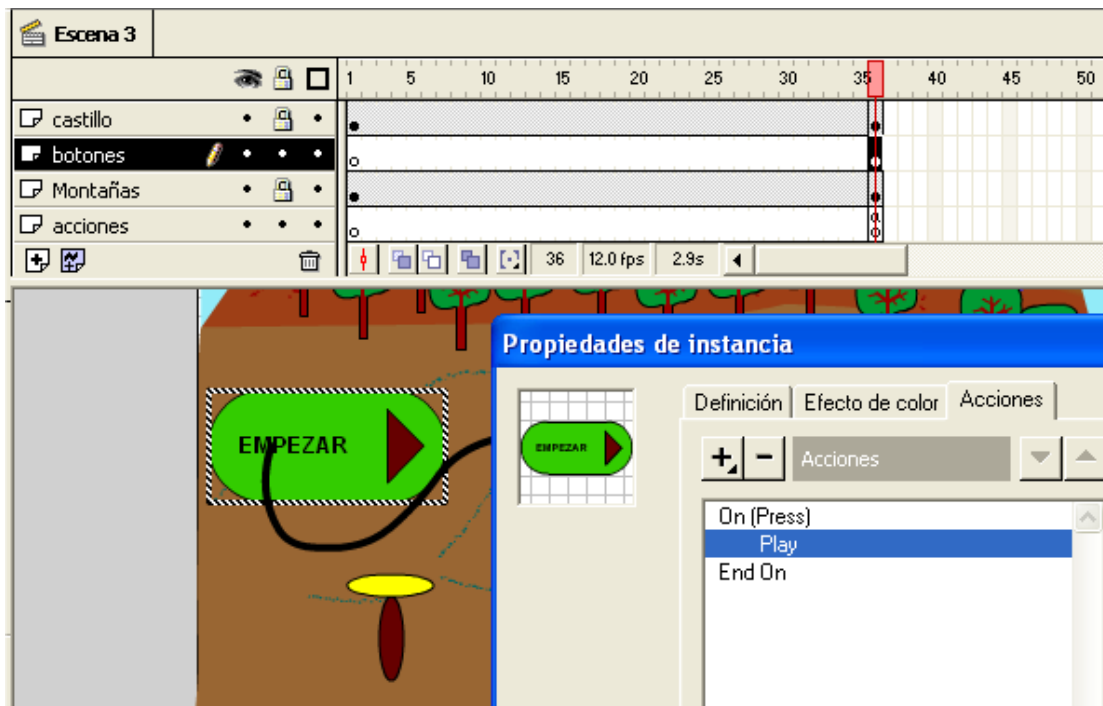
8.- Duplica el botón “continuar” y conviértelo en un botón que ponga “empezar”.



9.- Ve a la Escena 3, crea una capa nueva llamada botones, por encima de la capa Montañas. Sitúa en el fotograma 36 de la capa acciones la acción “Stop”.



10.- Pon una instancia del botón “empezar” en el fotograma 36 de la capa botones. Asegúrate que de está visible. Modifica las propiedades de este botón, e inserta la acción “play” para que continúe la película cuando se pulse el botón. Prueba la película y observa el resultado.



Guarda el fichero con el nombre **acciones_botones fla**.