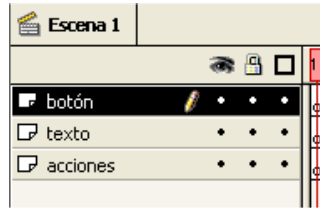
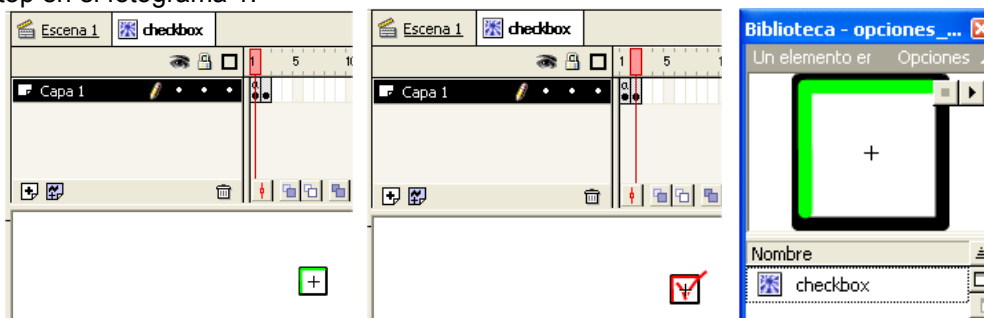


## Actividad: Práctica 9 "Selección de opciones (Check) con Flash 4"

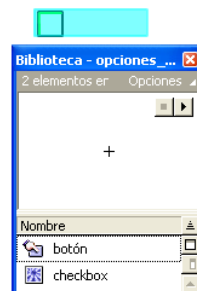
- 1.- El objeto de esta práctica es conocer algunas de las propiedades de las instancias y como actuar sobre ellas, la que vamos a ver es: Tell Target.
- 2.- Crea una película nueva de dimensiones 750 x 562 píxeles , inserta tres capas, con los nombres botón, texto y acciones .



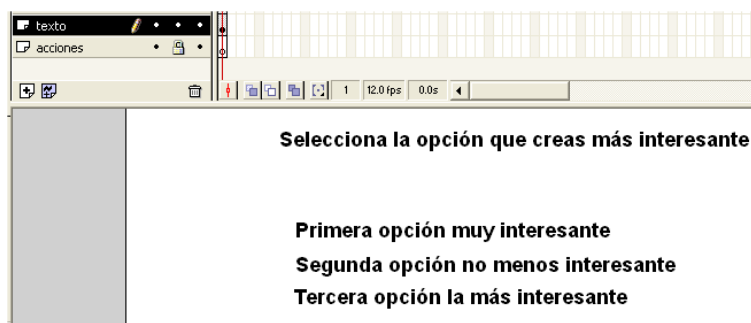
- 3.- Crea un clip de película llamado checkbox con dos fotogramas, en el primero dibuja un cuadrado con el aspecto de que puede ser seleccionado y en el segundo un cuadrado como que se ha seleccionado. Pon una acción de Stop en el fotograma 1.



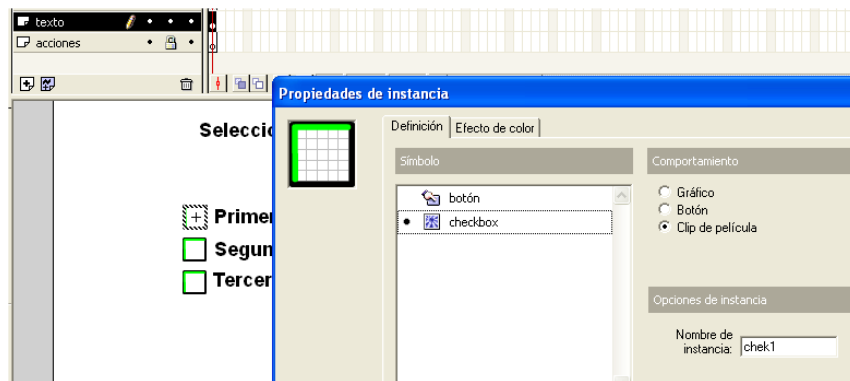
- 4.- Crea un botón transparente con un área mayor al del recuadro checkbox.



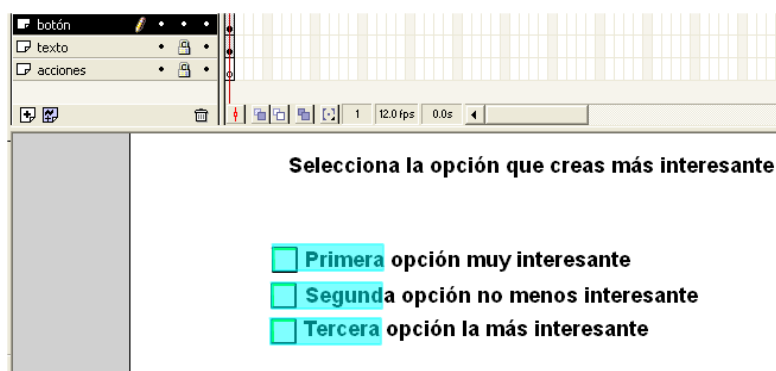
- 5.- Crea una cuestión que pueda tener varias respuestas correctas en la capa "texto" fotograma 1, cualquier texto será válido para ilustrar el ejemplo.



6.- Sitúa junto a cada una de las opciones una instancia de checkbox, y llámalas check1, check2 y check3.



7.- Pon encima de cada opción una instancia del botón transparente, en la capa botón.



8.- Ahora vamos a hacer que cambie la visión de cada botón, para ello introducimos las siguientes acciones en cada botón. Cuando pasamos por encima de cada botón se visualiza el fotograma donde se encuentra el aspecto de seleccionado. Esto se consigue con la acción Tell Target.

Primer botón:  
**On (Roll Over)**  
 Begin Tell Target ("/chek1")  
 Go to Next Frame  
 End Tell Target  
 End On

Segundo botón:  
**On (Roll Over)**  
 Begin Tell Target ("/chek2")  
 Go to Next Frame  
 End Tell Target  
 End On

Tercer botón:  
**On (Roll Over)**  
 Begin Tell Target ("/chek3")  
 Go to Next Frame  
 End Tell Target  
 End On

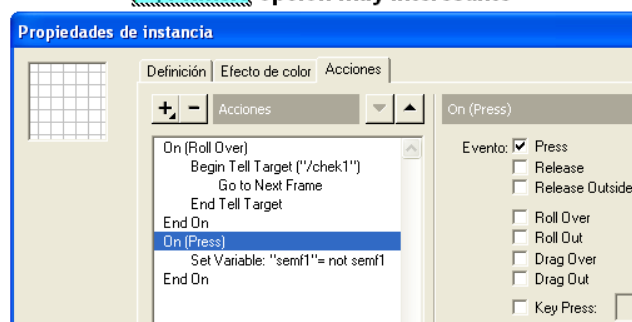
9.- Para conseguir cambiar el estado del checkbox, utilizamos una variable que cambie su estado cada vez que se pulse el botón, debe añadirse el siguiente código en las acciones de cada botón, (not) cambia el valor de 0 a 1 o de 1 a 0:

Primer botón:  
**On (Press)**  
 Set Variable: "semf1"= not semf1  
 End On

Segundo botón:  
**On (Press)**  
 Set Variable: "semf2"= not semf2  
 End On

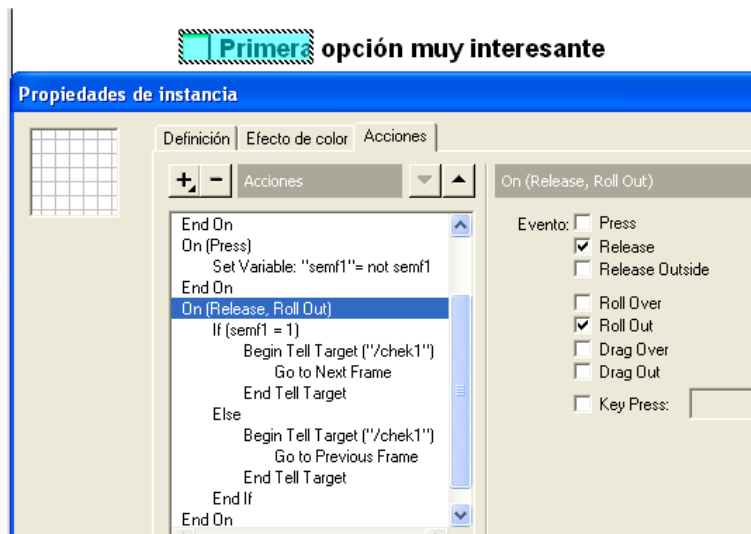
Primer botón:  
**On (Press)**  
 Set Variable: "semf3"= not semf3  
 End On

**Primera** opción muy interesante



10.- Por último añadimos el código que comprueba el valor de la variable, y según su estado visualiza el estado del checkbox, la comprobación la realiza cuando deja de pulsarse el botón o cuando se abandona el área del botón, el código completo que debe aparecer en las acciones de cada botón es el siguiente:

<p>Primer botón:</p> <pre> On (Roll Over)   Begin Tell Target ("/chek1")   Go to Next Frame   End Tell Target End On On (Press)   Set Variable: "semf1"= not semf1 End On <b>On (Release, Roll Out)</b>   <b>If (semf1 = 1)</b>     <b>Begin Tell Target</b> <b>("/chek1")</b>     <b>Go to Next Frame</b>     <b>End Tell Target</b>   <b>Else</b>     <b>Begin Tell Target</b> <b>("/chek1")</b>     <b>Go to Previous</b> <b>Frame</b>     <b>End Tell Target</b>   <b>End If</b> <b>End On</b> </pre>	<p>Segundo botón:</p> <pre> On (Roll Over)   Begin Tell Target ("/chek2")   Go to Next Frame   End Tell Target End On On (Press)   Set Variable: "semf2"= not semf2 End On <b>On (Release, Roll Out)</b>   <b>If (semf2 = 1)</b>     <b>Begin Tell Target</b> <b>("/chek2")</b>     <b>Go to Next Frame</b>     <b>End Tell Target</b>   <b>Else</b>     <b>Begin Tell Target</b> <b>("/chek2")</b>     <b>Go to Previous</b> <b>Frame</b>     <b>End Tell Target</b>   <b>End If</b> <b>End On</b> </pre>	<p>Tercer botón:</p> <pre> On (Roll Over)   Begin Tell Target ("/chek3")   Go to Next Frame   End Tell Target End On On (Press)   Set Variable: "semf3"= not semf3 End On <b>On (Release, Roll Out)</b>   <b>If (semf3 = 1)</b>     <b>Begin Tell Target</b> <b>("/chek3")</b>     <b>Go to Next Frame</b>     <b>End Tell Target</b>   <b>Else</b>     <b>Begin Tell Target</b> <b>("/chek3")</b>     <b>Go to Previous</b> <b>Frame</b>     <b>End Tell Target</b>   <b>End If</b> <b>End On</b> </pre>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Prueba de nuevo toda la película terminada, mira su aspecto. La variable semf1=1, indica seleccionado el primero, semf2=1 indica seleccionado el segundo, semf3=1 indica seleccionado el tercero.

### Selecciona la opción que creas más interesante

- Primera opción muy interesante
- Segunda opción no menos interesante
- Tercera opción la más interesante

Guarda el fichero con el nombre **opciones\_check fla**.