

## СМЫСЛ

Кнопки это интерактивные элементы, с помощью которых можно управлять роликом. В Adobe Flash кнопки являются символами. Кнопки имеют 3 состояния: кнопка в обычном состоянии, кнопка в момент нахождения над ней курсора, кнопка в момент нажатия.

## Создание кнопки

1. Расположите на сцене любой объект, и выделите его вызовите диалог создания символов.
2. В выпадающем меню выберите тип Button. Задайте так же название для кнопки.
3. После нажатия кнопки ОК символ кнопки откроется в режиме редактирования
4. На временной шкале кнопки вы увидите 4 кадра
  1. UP – это кнопка в обычном состоянии
  2. OVER - кнопка в момент нахождения над ней курсора
  3. DOWN - кнопка в момент нажатия
  4. HIT – область действия кнопки
5. Все кадры обязательно должны быть заполнены

## Программирование кнопки

1. Разместите на сцене экземпляр кнопки, в первом кадре первого слоя
2. Создайте новый слой и начиная с второго кадра создайте любую непродолжительную анимацию
3. Перейдите в панель Properties и в поле <Instance Name> введите название кнопки и нажмите Enter
4. Перейдите на панель временной шкалы, создайте новый слой и назовите его actions. Перейдите в первый кадр
5. Откройте панель Actions
6. Введите туда следующий код:

```
function(){play();};  
stop();  
instanceName.addEventListener(MouseEvent.CLICK, click);
```

Пояснение кода:

1. Сначала обращаемся к экземпляру кнопки
2. Далее, так как экземпляр нашей кнопки является объектом мы вызываем его метод `addEventListener` – это обработчик событий. По сути метод это функция, а любая функция имеет параметры, которые заключаются в скобки. После окончания любой команды необходимо ставить “;”. То есть мы получим следующий код:

```
instanceName.addEventListener(MouseEvent.CLICK, click);  
function click(event):  
    play();  
}
```

3. `MouseEvent`, далее нужно уточнить на какое именно событие мыши должна реагировать кнопка, в данном случае на нажатие кнопки.

5. Второй параметр: для вызова функции необходимо ввести ключевое слово, оформленное специальным образом `function(){}`

```
function(){  
    play();  
};
```

```
stop();
```

## Примечания

Если вы нечаянно вместо символа кнопки создали любой другой тип символа, не стоит просто менять тип в его свойствах, нужно пересоздать символ кнопки, в противном случае вы не получите специальной временной шкалы кнопки.

Обязательно заполняйте кадр НІТ (особенно если кнопка текстовая)! Он может содержать любые объекты, их не будет видно, но их форма будет определять область действия кнопки.

Название экземпляра кнопки может начинаться только с латинских букв, и кроме них содержать только цифры и знаки подчеркивания. Никаких других символов не допускается.

Кроме событий мыши существуют еще, например события клавиатуры.

События мыши так же не ограничиваются простым нажатием левой кнопки мыши, это может быть двойное нажатие, помещение курсора над объектом или вывод его из области его действия и т.д.