

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Flash MX Action Scrip

إعداد و تجميع :- محمود إبراهيم فوزى ابوالنصر

Mahmoudfawzy_tk@yahoo.com

<http://mamteam.tk>

مقدمة

لبرنامج فلاش لغة برمجة خاصة به action script يمكننا من خلال هذه اللغة ، التحكم في تسلسل عرض الفليم والتحكم في العناصر المستخدمة في الفليم ، وعمل المفاتيح buttons والقوائم ، والألعاب ، وسوف نتعرف معا على الأوامر

الأساسية Basic Actions

لهذا للبرنامج ، وهي :

Go To -1.

Play -2.

Stop -3.

Toggle High Quality -4.

Stop All Sounds -5 .

Get URL -6 .

FSCommand -7 .

Load Movie -8 .

Unload Movie -9 .

Tell Target -10.

If Frame is Loaded -11.

في البداية قبل أن نتعرف على هذه الأوامر ، سوف نتعرف على المشاهد ، كيفية إضافة ، وحذف المشاهد وتغيير أسمائها وترتيب عرضها ، و نتعرف على النافذة Action كيفية الوصول إليها ، وأجزائها ، و كيفية إضافة الأوامر .

المشاهد Scenes

يتكون الفلم في فلاش من مجموعة من المشاهد أو على مشهد واحد ، ويتم عرض هذه المشاهد واحد تلو الآخر بنفس الترتيب الموجودة به في النافذة Scene من الأعلى إلى الأسفل ، إلا إذا قمنا بإضافة أوامر تحكم لتغيير ترتيب عرض المشاهد . يفضل تقسيم الفلم إلى عدد من المشاهد الصغيرة الحجم لتنظيم العمل ، و حتى يسهل التعامل معها .

وفي الأجزاء القادمة سوف نتعرف على كيفية :

1- فتح النافذة Scene

٢- إضافة مشهد جديد .

٣- حذف مشهد .

٤- تغيير اسم مشهد .

٥- تغيير ترتيب المشاهد .

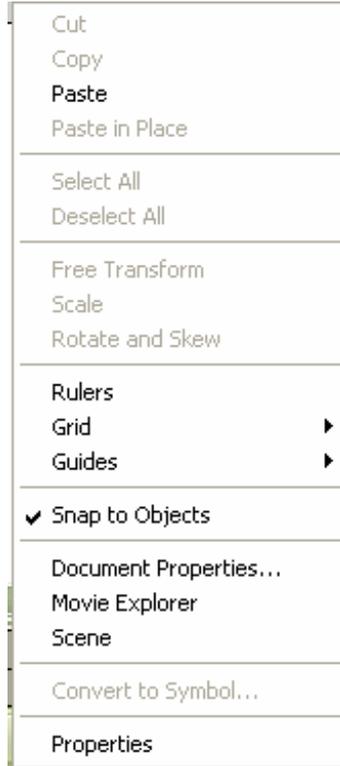
٦- التنقل بين المشاهد .

فتح النافذة Scene

هنالك طريقتين لفتح النافذة Scene هما :

1- الطريقة الأولى : اضغط في مكان فارغ في نافذة العرض Stage بزر الفأرة الأيمن

. ومن القائمة المنسدلة اختر Scenes



2. الطريقة الثانية : من القائمة Window ثم اختر Scene أو بالضغط على f2 +shift

New Window	Ctrl+Alt+N
Toolbars	
✓ Tools	Ctrl+F2
✓ Timeline	Ctrl+Alt+T
Properties	Ctrl+F3
Answers	Alt+F1
Align	Ctrl+K
Color Mixer	Shift+F9
Color Swatches	Ctrl+F9
Info	Ctrl+I
Scene	Shift+F2
Transform	Ctrl+T

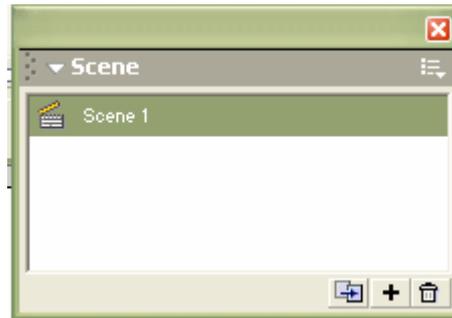
إضافة مشهد جديد

لإضافة مشهد جديد هنالك طريقتين هما :

1 - الطريقة الأولى : من القائمة Insert اختر Scene

Insert	Modify	Text	Control	Winc
Convert to Symbol...			F8	
New Symbol...			Ctrl+F8	
Layer				
Layer Folder				
Motion Guide				
Frame				
Frame			F5	
Remove Frames			Shift+F5	
Keyframe				
Blank Keyframe				
Clear Keyframe			Shift+F6	
Create Motion Tween				
Scene				
Remove Scene				

٢- الطريقة الثانية : أفتح النافذة Add Scene وانقر على Scene



حذف مشهد

لحذف مشهد هنالك طريقتين هما :

1. - الطريقة الأولى : من القائمة Insert أختار Remove Scene ،

Convert to Symbol...	F8
New Symbol...	Ctrl+F8
Layer	
Layer Folder	
Motion Guide	
Frame	
Remove Frames	Shift+F5
Keyframe	
Blank Keyframe	
Clear Keyframe	Shift+F6
Create Motion Tween	
Scene	
Remove Scene	

2- الطريقة الثانية : أفتح النافذة Scene ثم نقوم بتحديد المشهد الذي نريد حذفه ، ثم انقر على Delete Scene "حذف مشهد"



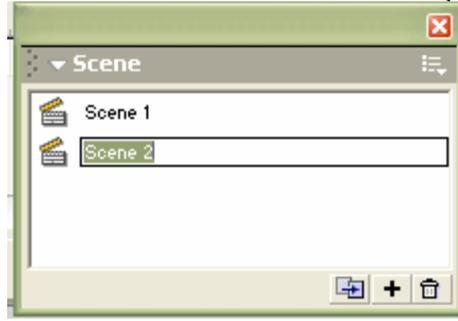
ملاحظة : عند تنفيذ أمر الحذف سوف تظهر رسالة للتأكيد على أن عملية الحذف لن يمكن التراجع عنها.

تغيير اسم مشهد

لتغيير اسم مشهد نتبع الخطوات التالية :

- 1- أفتح النافذة Scene
- 2- انقر نقرا مزدوجا على اسم المشهد في النافذة Scene "تغيير اسم مشهد"

٣- أدخل الاسم الجديد الذي تريده.

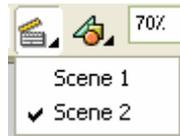


لتغيير ترتيب المشاهد

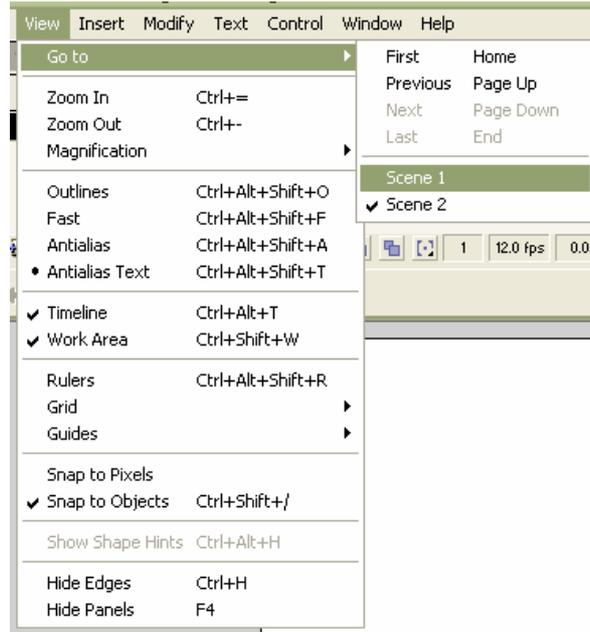
١- نضغط بالفأرة على المشهد الذي نريد تحريكه ، مع السحب إلى الأعلى أو إلى الأسفل حتى نصل إلى الموضع الذي نريد . "أثناء السحب"

التنقل بين المشاهد

. للتنقل بين المشاهد : انقر نقرة واحدة بزر الفأرة الأيسر على اسم المشهد في النافذة Scene أو بالضغط على الزر Edit Scene في نافذة الشريط الزمني واختر المشهد الذي تريد الانتقال إليه .



أو من القائمة View اختر Goto ثم اختر المشهد الذي تريد الانتقال إليه



اللوحة Actions

مما لا شك فيه أن أي شخص يود لفت انتبه المشاهدين إلى إنتاجه وهذا ما يحدث عندما يتفاعل الفيلم مع المشاهد ، ومن الممكن استخدام التفاعل لإتاحة الفرصة للمشاهد في تشغيل الفيلم وفي مظهره ،، ومن الممكن أيضا استخدام التفاعل لإنشاء الألعاب، وووووو ولكي نستطيع أن نقوم بهذه المهام بنجاح إنشاء الله يجب أولا فهم منطق لغة الأكلشن سكريببت في فلاش إم اكس.....

إن لغة الأكلشن سكريببت هي لغة برمجة بسيطة وهي تتيح لك التحكم في الخطوط الزمنية وفي الأصوات والألوان والبيانات في أفلام الفلاش وهي لغة أكثر من ممتعة وسهلة....

سنتحدث إنشاء الله في هذه البحث باعتبار أن القارئ لديه خبرة كافية للتعامل مع البرنامج والقدرة إنشاء رموز الأزرار المختلفة (**Button**) ورموز قصاصات الأفلام (**movie clip**) و مفهوم متكامل عن الطبقات.....(**layers**)

*****يتحقق التفاعل في فلاش بتفاعل ٣ عناصر هامة هي : الأحداث, (events), والإجراءات, (actions), والأهداف.....**

حيث الحدث -- هو الذي يبدأ الإجراء,,, **والإجراء** : هو الأمر الذي نريد من برنامج الفلاش تنفيذه... **والهدف**:- هو الكائن الذي نريد التحكم فيه بواسطة الإجراء.

ولفهم العلاقة بين العناصر الثلاثة لنربطها بمثال واقعي : لنفرض أن محمد في غرفة ولديه عدد من المصابيح ٤ مثلا، لكل منها مفتاح للتشغيل والإغلاق .. طيب جاء محمد وضغط على المفتاح الثالث... ..إذن تم تشغيل المصباح الثالث..إذن أصبحت الغرفة مضيئةو من هنا نجد أن..

الحدث هنا هو: ضغط محمد على المفتاح..

والإجراء: تشغيل المصباح الثالث(وهو الذي يتم تنفيذه عند وقوع الحدث)

والهدف: هو الغرفة التي تمت فيها الإضاءة (وهي الكائن الذي تأثر بالإجراء واستطعنا أن نتحكم فيه بواسطة الإجراء.....).

لنترجم هذه النقاط في أوامر فعلية في البرنامج لنفرض أن لدينا زر أضفنا له الأوامر التالية:

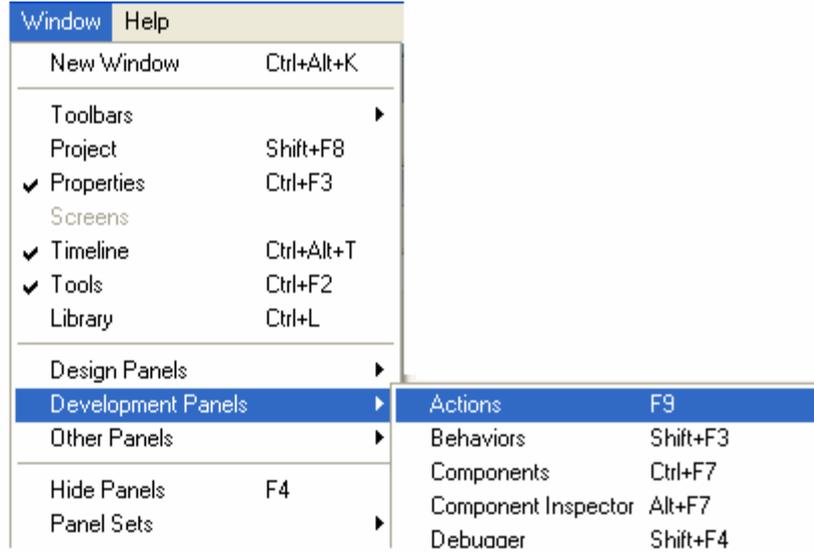
} (on (press

{ ; (myclip.gotoAndPlay(22

*****ففي هذه الأوامر **الحدث** هو (on press) وهو يخبر فلاش بأننا نريد تنفيذ الأوامر عندما يقوم المستخدم بالنقر على الزر,,, **والإجراء** هو (gotoAndPlay22) وهذا الإجراء هو الذي يطلب من فلاش نقل رأس التشغيل في الخط الزمني إلى الإطار ,, **22والهدف** هو الخط الزمني الخاص بقصاصة الفلم التي تحمل الاسم.. **myclip** بهذا الشكل عندما ينقر المستخدم الزر ،سيتم نقل نقل قصاصة الفلم المسماة **myclip** إلى الإطار **22** ويتم تشغيلها هناك .. وبهذه الكيفية سيتم تعاملنا مع الأوامر في هذه اللغة...

"مبدئيا لا نشغل بالنا بكيفية كتابة هذه الأوامر سنأخذ وقتا كافيا لفهمها إن شاء الله"

في البداية يجب أن نحس بالألفة مع نافذة الأوامر الـ **actions** في الفلاش التي يمكنك الوصول إليها عن طريق الضغط على **f9** أو من القائمة **window** كالتالي:

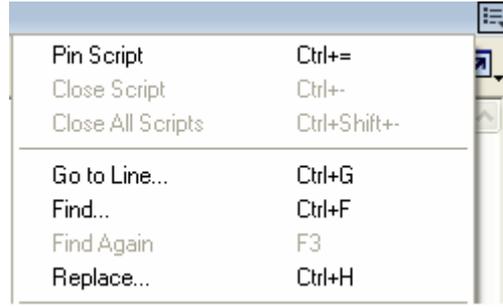


توفر لك هذه النافذة إمكانية إظهار وإخفاء الأدوات التي يتم ربطها بالكائنات المختلفة مثل الأزرار أو الإطارات الرئيسية أو فقط الأصوات الأفلام..
لنتعرف على بعض مكونات لوحة المفاتيح الشكل التالي ...



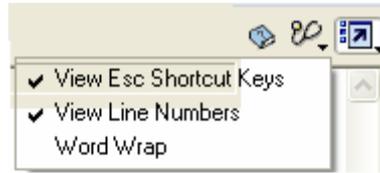
سأعطي نبذة مختصرة عن مكونات هذه النافذة:

زر القائمة المختصرة : عندما نقر هذا الزر ستظهر قائمة مختصرة تحتوي على مجموعة من الأوامر المتعلقة بلوحة الإجراءات .. انظر الشكل..



مثلا أمر **go to line** وعند النقر عليه يفتح نافذة تتيح لك إدخال رقم السطر الذي تود الانتقال إليه..

زر خيارات العرض : ويندرج تحته عدد من الأوامر المتعلقة بطريقة العرض كالتالي:---



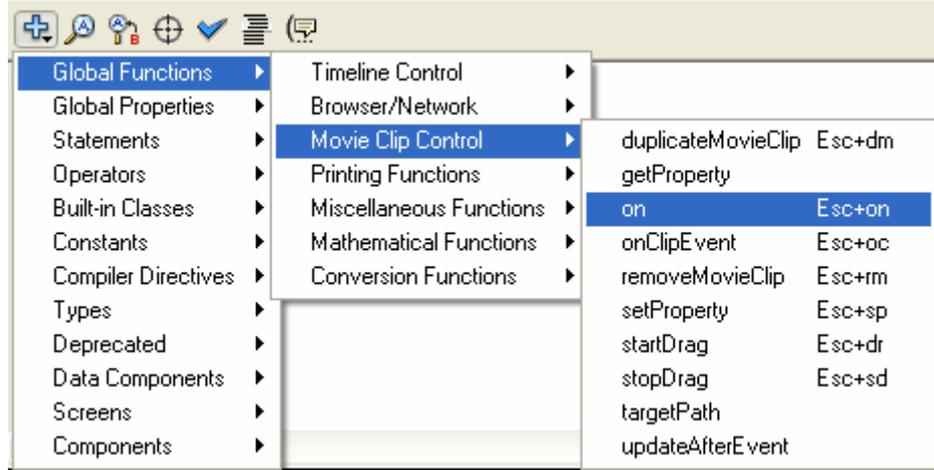
مثلا الأمر الأول يؤدي إلى إظهار اختصارات الأوامر الموجودة في يسار اللوحة جرب ذلك ولاحظ الفرق بنفسك والأمر الثاني يؤدي إلى عرض رقم السطر عند كتابة الأوامر .

و زر خيارات العرض) في : (flash mx 2002 وهو الذي يوفر وضعين مختلفين لإدخال الأوامر الأول هو **normal mode** الوضع العادي ، والوضع الخبير **expert mode**

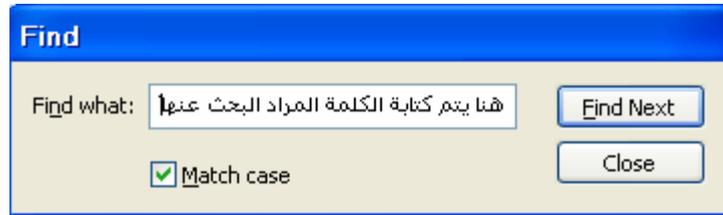
الوضع العادي : ففي هذا الوضع باختصار لا نقوم بكتابة الأوامر يدويا بل عن طريق علامتي (+) و (-) فيتم استخدام الرمز (+) لإضافة الإجراءات ، والرمز(-) لحذف الإجراءات وعموما هذا الوضع يوفر على المبتدئين كتابة الأوامر بكثرة" ..هذه الخاصية غير موجودة في"flash mx 2004"

الوضع الخبير : وهو الوضع الذي سوف تحتل فيه نافذة الأوامر المساحة الأكبر وعندها تعمل كمحرر نصوص يمكنك كتابة وتعديل الأوامر فيه مباشرة وهذا الوضع الذي سنعمل عليه دائما

زر إضافة الإجراءات :- فعند الضغط على علامة ال (+) ستظهر لك قائمة هيكلية تحتوي على فئات الإجراءات وهي تشبه القائمة اليسرى الظاهرة في نافذة الأوامرفبمجرد الضغط على الأمر سيظهر مباشرة على النافذة لتكمل كتابة الأوامر....



زر البحث : والذي يظهر لك عند النقر عليه نافذة يمكنك من كتابة الكلمة التي تريد البحث عنها وسيقوم فلاش بعدها بتظليل الكلمة المطلوبة:-



هذا الأمر سيكون مفيد جدا عندما يزداد عدد الأوامر .ويصل عدد الأسطر للمئات.

زر الاستبدال :- ويتيح لك البحث عن كلمة معينة في الأوامر ثم استبدالها بكلمة أخرى ..شاهد الشكل..



بعدها انقر زر Find Next لبيحث فلاش عن الكلمة المطلوبة .. بعدها انقر زر Replace ليتم استبدال الكلمة بالكلمة الجديدة..

زر التحقق من سلامة الأوامر :- وعند الضغط عليه فإننا نوفر لفلاش البحث عن الأخطاء الموجودة في الأوامر التي قمت بكتابتها فعندما تكون العبارات صحيحة ستظهر لك العبارة التالية لتطمئنك أن الأوامر لا تحتوي على أخطاء لغوية:



وعند وجود أخطاء ستظهر الرسالة التالية:-



وسيشرح لك فلاش نوع الخطأ في نافذة.. output

زر عرض تلميحات الأوامر: code hints عند تعاملنا مع الأوامر ستجد أن هناك العديد من الأوامر التي تحتاج إلى وسائط فتحتاج من البرنامج أن يساعدك في تذكرها مثلا الأمر `getURL` عندما تقوم بكتابته سيظهر لك مستطيل صغير يوضح لك الوسائط المطلوبة كالتالي:



إذن هذا المستطيل الذي ظهر هو ال `code hints` فإذا اختفى المستطيل وأردت مشاهدته مرة أخرى قم بالنقر على الزر وسيظهر لك مرة أخرى... وأما بالنسبة للأمر `getURL` فإنشاء الله ستتعرف عليه لاحقا ولكن كل ما عليك معرفته الآن هو فائدة هذا الزر..

ملاحظة : عند تسمية الكائنات المختلفة هناك قاعدة يستخدمها أغلب مبرمجي فلاش وهي أن تكتب الاسم الذي يروق لك للكائن متبوعا بلاحقة تبين نوع الكائن ويوضح الجدول التالي اللواحق الخاصة ببعض الكائنات الشائعة الاستخدام:-

اسم الكائن	اللاحقة	مثال
قصاصه الفيلم MoveClip	<code>_mc</code> الاسم هنا اختياري]	<code>myclip_mc</code>
الصوت Sound	<code>_sound</code> الاسم هنا اختياري]	<code>mysound_sound</code>
الزر Botton	<code>_btn</code> الاسم هنا اختياري]	<code>dede_btn</code>
الفيديو Video	<code>_video</code> الاسم هنا اختياري]	<code>dede_video</code>
حقل النص TextField	<code>_txt</code> الاسم هنا اختياري]	<code>mytext_txt</code>

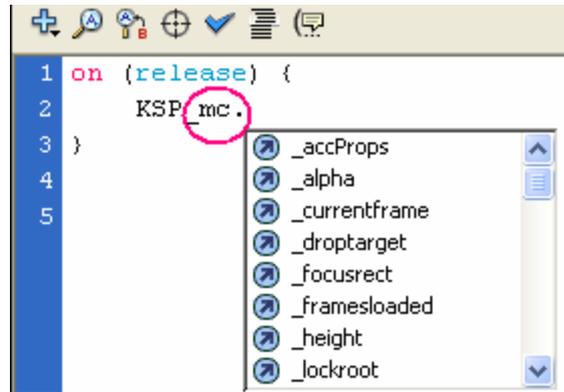
ولاحظ شيء هام: لنفرض أن لديك قصاصة فيلم تحمل الاسم KSB وأردت أن تعمل للقصاصة إجراء بعد ضغط المستخدم على زر معين مثلا كالتالي:

```
1 on (release) {
2     KSP.
3 }
```

وعند كتابتك لعلامة الدوت الظاهرة فإن فلاش لم يعرض ال Code Hints
تلميحات الأوامر التي شرحناها بالفقرة السابقة لماذا؟؟؟

لأن فلاش لم يتعرف على شخصية ال KSB هل هو قصاصة فيلم أم مربع نص أم صوت ولكي يتعرف فلاش عليه علينا اتباع القاعدة السابقة في تسمية الكائنات لذلك نعيد تسمية القصاصة كالتالي لترى الفرق...KSB_mc

```
1 on (release) {
2     KSP_mc.
3 }
4
5
```

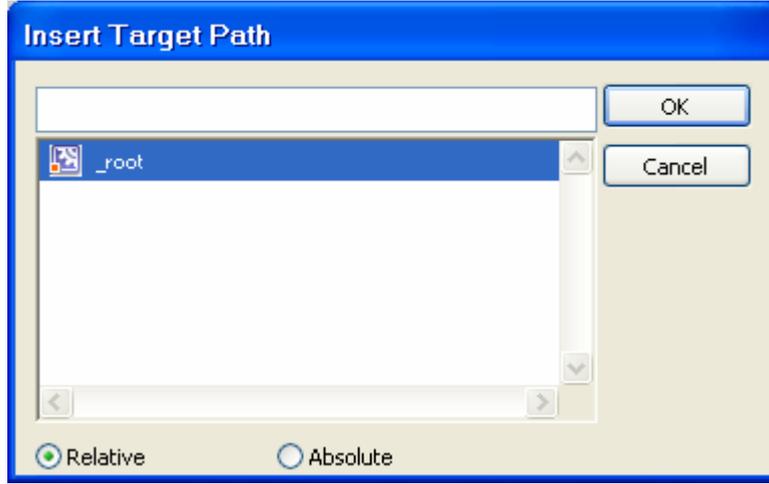


هنا تعرف فلاش على أن KSB هي قصاصة فيلم ولذلك عرض الوسائط التي تحتاجها قصاصة الفيلم فقط....

أتمنى أن يكون اتضح الفرق في التسمية.... ونستنتج من ذلك أن تسميتنا للكائنات بالطريقة التي تروق لفلاش سيوفر علينا الكثير من المجهود أثناء كتابة الأوامر....

زر التنسيق التلقائي : وهو زر رائع فقط اكتب الأوامر ثم انقر عليه وسترى الفرق سيقوم بإضافة المسافات والهوامش اللازمة مما يجعل شكل الكود أجمل وحتى عند نسيانك لعلامة ال (;) سيقوم بكتابتها نيابة عنك...

زر إدراج مسار الهدف : عندما تنقر هذا الزر سيظهر مربع حوار كالتالي لإدخال المسار المطلوب و سيتضح معنى هذا الزر بعد الوصول إلى نقاط متقدمة فلا تشغل بالك به الآن...



و تستطيع أن تجعل شكل الأوامر التي تكتبها مغري بالطريقة التي تناسبك
وتستطيع تحقيق هذه الخاصية من نافذة Preferences التي تصل إليها من
القائمة المختصرة في الركن الأيسر العلوي من النافذة وبعد فتح هذه النافذة تجد
التبويب ActionScript الذي تستطيع بواسطته التحكم في الألوان
وبذلك نكون قد تعرفنا على نافذة الأوامر بشكل مفصل...

لقد تعرفنا فيما سبق على طبيعة لغة الأكواد سكربت وأخذنا نافذة الإجراءات
action بشي من التفصيل، و سنستكمل الآن بإذن الله الحديث عن هذه اللغة
....وسنطبق العديد من الأمثلة لتوضح الأمور أكثر...

إرفاق الإجراءات : إن إضافة الإجراءات (الأوامر) بزر أو قصاصة فيلم أو
إطار في الخط الزمني عملية بسيطة تتلخص في تحديد الكائن المراد إضافة الأوامر
له ثم فتح نافذة الأكواد وابدأ بكتابة الأوامر..

الأحداث : كما اتفقنا مسبقاً أن الحدث هو الذي يؤدي إلى وقوع الإجراء

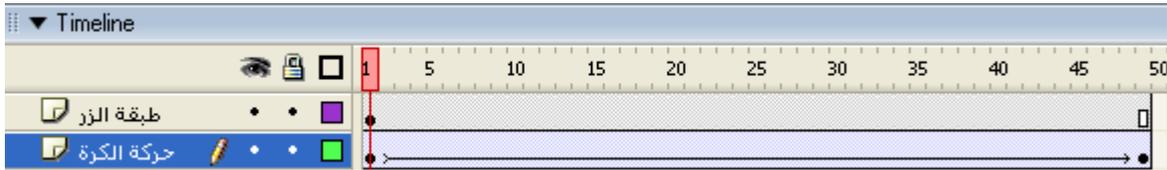
وهنا الحدث في فلاش قد يكون ضغطة من المستخدم على زر في الشاشة، أو
بانقار المؤشر إلى إطار معين أو أو أو

وبذلك فإننا نستطيع تقسيم الأحداث عموماً إلى عدة أقسام--:

***1*أولاً ما يسمى بأحداث الفأرة:** وهي ناتجة عن تفاعل المستخدم مع أحد
الأزرار الموجودة في الفيلم باستخدام الفأرة طبعاً هناك العديد منها لكن سأذكر
الشائع منها فقط وهي

(on(press	يقع هذا الحدث عندما يحرك المستخدم مؤشر الفأرة فوق زر في الفيلم ثم ينقر زر الفأرة
(on(release	يقع هذا الحدث عندما يحرك المستخدم مؤشر الفأرة فوق زر في الفيلم ثم ينقر زر الفأرة ويحرره(وهذا هو الحدث الافتراضي)

تطبيق : افتح ملف جديد في فلاش و قم بعمل زر جديد وبعد ذلك قم بوضعه على الخط الزمني الرئيسي وذلك بسحبه من المكتبةبعد ذلك قم بإضافة طبقة



أخرى واعمل فيها حركة بينية لكرة مثلا ،،سيكون تقريبا شكل الطبقات كالتالي:-

الآن في مساحة العمل يوجد لديك الكرة والزر, ونحن نريد عمل وظيفة لهذا الزر وهي قيامه بإيقاف حركة الكرة عند الضغط عليه ،لعمل ذلك اضغط على الزر وافتح نافذة الـ **action** واكتب فيها مايلي:

```
1 on (release)
2   {stop();}
```

حيث أنك بينت لفلاش أن الإجراء سيبدأ بنقر المستخدم على الزر الذي أضفت إليه الأوامر السابقة،والإجراء هو **stop()** الذي وظيفته هي إيقاف الخط الزمني الرئيسي وبالتالي ستتوقف الكرة عن الحركة....

وبعدها اختبر الفيلم من... **control>>testmovie**

***2* أحداث لوحة المفاتيح -:** وهذه الأحداث تقع عندما يضغط المستخدم على أحد المفاتيح في لوحة المفاتيح **ولكن لاحظ هنا شيء هام** وهو صحيح أن هذا الحدث

يعتمد على ضغط المستخدم على أحد مفاتيح لوحة لكن لا بد من وضع زر كما في الخطوة السابقة ولكن طبيعة الأوامر هي التي تتغير...

نريد في هذه المرة إيقاف الحركة بضغط المستخدم على مفتاح المسافة <space>

طيب كرر خطوات المثال السابق تماما إلى أن تصل إلى نافذة الأكواد واكتب فيها الأوامر التالية--:

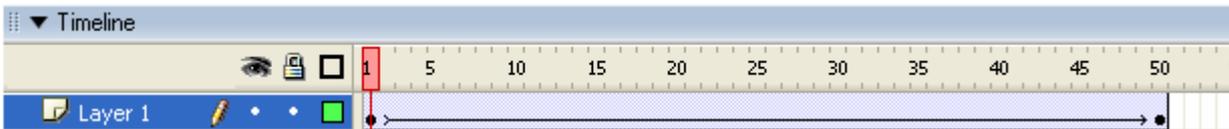
```
1 on(keyPress "<space>")
2 {stop();}
```

وهنا نخبّر فلاش أن المستخدم إذا ضغط على مفتاح المسافة سيتوقف الخط الزمني الرئيسي عن الحركة... وإذا أردت استخدام مفاتيح أخرى بدل <space> تستطيع وذلك بعد كتابتك ل on ستظهر لك قائمة مختصرة توضح لك الوسائط التي يمكن إضافتها...

وبإمكانك عند العرض النهائي للفيلم إخفاء الزر عن المستخدم لعدم وجود داعي لظهوره وذلك عن طريق إبعاده عن مكان العرض وليس بحذفه...

***3* أحداث الإطار:** وهي التي تحدث عند وصول الخط الزمني إلى إطار معين و بدون تدخل من المستخدم...

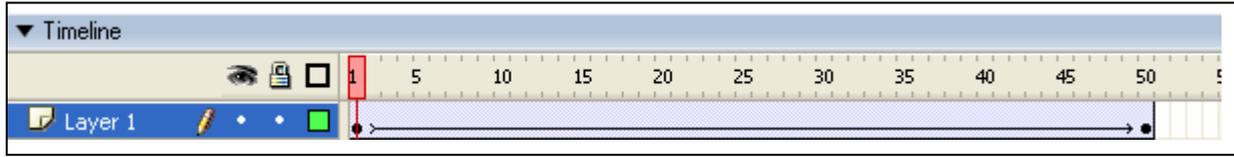
طيب لعمل ذلك لست بحاجة لعمل زر نهائيا لنفرض أن الخط الزمني بالشكل التالي



--:

ولديك حركة بينية كما في السابق ولنفرض أنك أردت من الخط الزمني إذا وصل للإطار رقم ٢٠ أن يعود للإطار رقم ١ ويتوقف عنده ماذا ستفعل؟

فقط سنتوقف عند الإطار ٢٠ نضغط عليه ثم على f6 وبعدها نفتح نافذة الأكشن

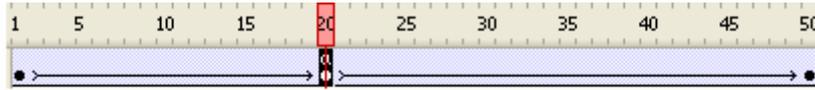


ونكتب فيها الإجراء التالي.

هنا أخبرنا الخط الزمني أنه إذا وصل للإطار 20 فليذهب للإطار 1 ويتوقف عنده

..

وإذا أردنا منه مثلا إذا وصل للإطار ٢٠ أن يذهب للإطار ١ ولا يتوقف بل يستمر في الحركة سنتوقف عند الإطار ٢٠ كما بالسابق ونكتب الأمر التالي:



```
1 gotoAndStop(1);  
2
```

ملاحظة: الإجراءات `gotoAndPlay()` , `gotoAndStop` ليست

مخصصة فقط لأحداث الإطارات بل يمكن استخدامها مع أحداث الفأرة وأحداث لوحة المفاتيح أيضا... وعموما كل الإجراءات ليست مخصصة لأحداث معينة دون الأخرى فبإمكانك استخدام الإجراء الذي يروق لك مع أي نوع من الأحداث السابقة

...

4 أحداث قصاصات الأفلام:

وهي الأحداث التي تقع عندما تحدث بعض الأشياء على قصاصة الفيلم التي قمت بإضافة الأوامر إليها.. سيتضح المعنى أكثر بالمثال التالي:-

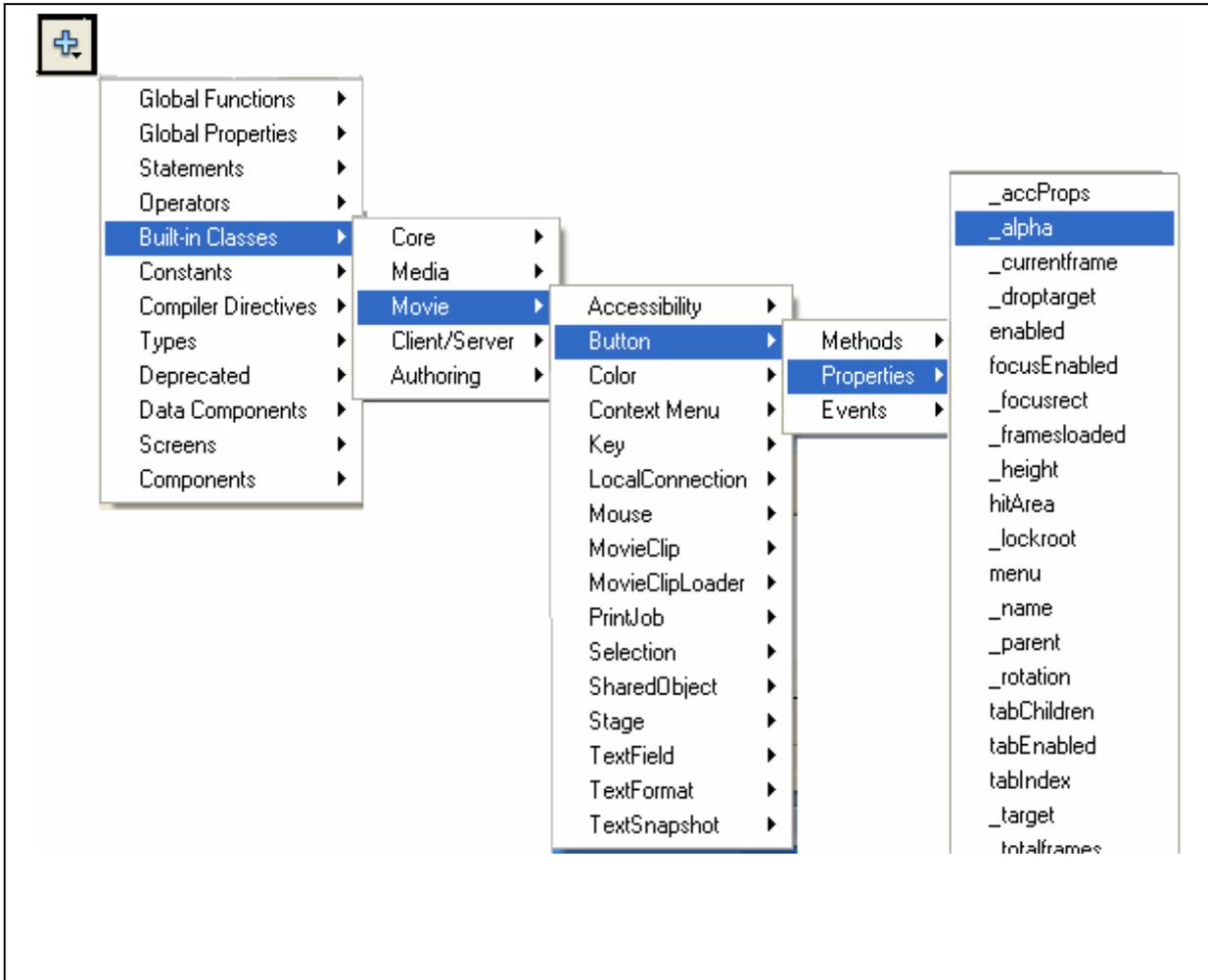
مثلا إذا أردنا عمل قصاصة فيلم `moveclip` وأردنا عمل إجراء لها وهو أنه بمجرد تحميلها على الشاشة أثناء العرض سينخفض مستوى الشفافية لها وسيكبر حجمها كيف سنعمل ذلك بواسطة لغة الأكشن سكريبت ؟؟؟؟

طيب قم بعمل قصاصة فيلم `movieclip symbol` لشيء يتحرك مثلا وبعد انتهاءك من عمل القصاصة قم بسحبها من المكتبة وضعها على مساحة العمل في الخط الزمني الرئيسي بعدها انقر على قصاصة الفيلم الموجودة أمامك وافتح نافذة الأكتشن واكتب الأوامر التالية:

```
1 onClipEvent (load) {
2     _alpha=22;
3     _width=200;
4     _height=150;
5 }
```

وهنا أخبرنا فلاش بأنه مجرد أن يتم تحميل الـ `movieclip` الحالية قم بتغيير الشفافية إلى ٢٢ ، واجعل العرض يساوي ٢٠٠ ، واجعل الطول يساوي ١٥٠ وهناك العديد من الأحداث الخاصة بقصاصات الأفلام لكن لن نتطرق لها إلا إذا صادفتنا في بعض الأمثلة القادمة...

أيضا هنا تلميح على كيفية الوصول إلى مثل هذه الإجراءات مثل `_alpha` و



width_ كالتالي:

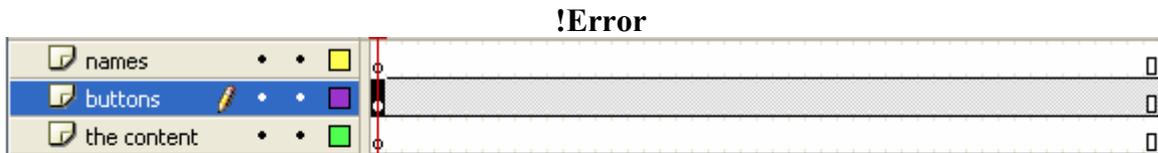
وبذلك نكون قد قمنا بتقسيم الأحداث لتتعرف على طبيعة كل حدث وكيفية التعامل معه وحتى تكون الخطوط أوضح إنشاء الله عند قراءتكم للأوامر المختلفة فيما بعد ..

التدريب التالي سيجمع جميع الأفكار السابقة وستتضح الرؤية أكثر بإذن الله بعد تنفيذه--:

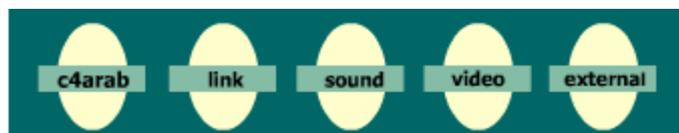
1- بداية قم بعمل 3 طبقات وسمها بالترتيب من أعلى لأسفل names ثم buttons,,, the content

2- عند كل طبقة من الطبقات الثلاثة اذهب للإطار ٤٩ وبعدها انقر المفتاح ... f5

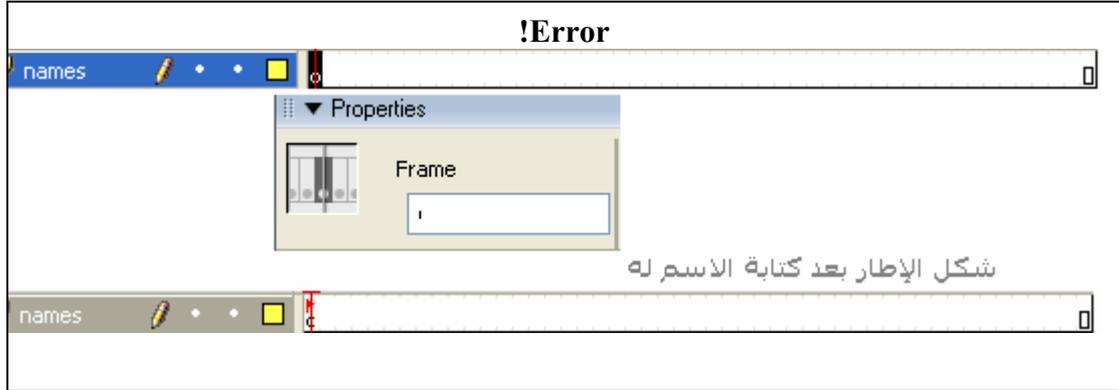
3- قم بعمل رمز زر بالطريقة والشكل الذي يروق لك ثم عد لنافذة الخط الزمني الرئيسي وذلك بالضغط على scene ثم قم بتحديد الطبقة buttons واسحب رمز الزر من المكتبة وألقه على مساحة العمل أمامك وكرر عملية السحب ٥ مرات ليتكون لديك ٥ أزرار...



بعدها قم بتسمية كل منها كالتالي:-



4- نريد الآن عمل تسمية للإطارات في الطبقة names وسيوضح الغرض من ذلك عند البدء بكتابة الأوامر إنشاء الله والتسمية تتم عن طريق الضغط على الإطار المراد ثم التسمية في نافذة الخصائص.... نبدأ بالإطار الأول اضغط عليه



ثم في نافذة الخصائص بالأسفل اكتب.. MAM

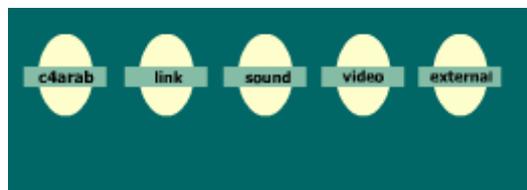
اذهب الآن للإطار ١٠ واضغط f6 ثم سميه ,, link وبعدها اضغط f6 عند الإطار ٢٠ وسميه ,, sound وبعدها f6 عند الإطار ٣٠ وسميه video ,, وبعدها f6 عند الإطار ٤٠ وسميه external سيكون شكل الطبقة كالتالي:



5- انتقل للطبقة the content وقسمها كالتالي بواسطة f6:

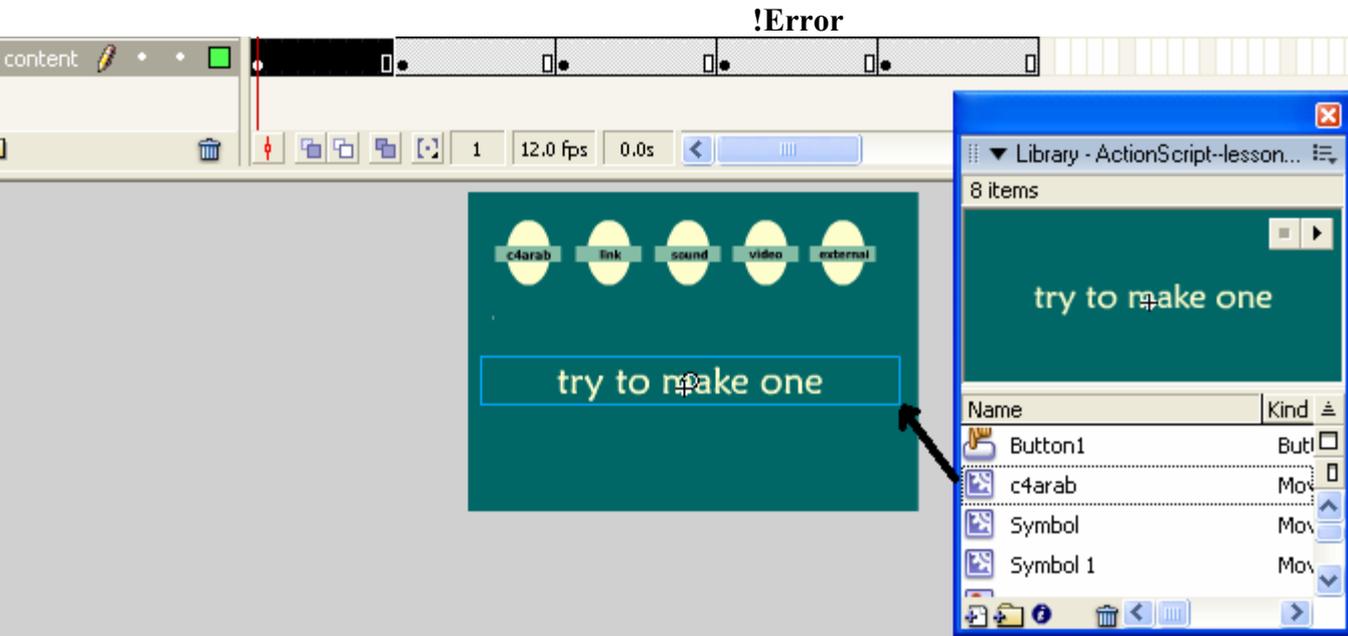


حدد الإطار الأول ثم في مساحة العمل اكتب العبارة MAMTEAM.TK وهو مجرد نص ثابت واختياري أيضا:)

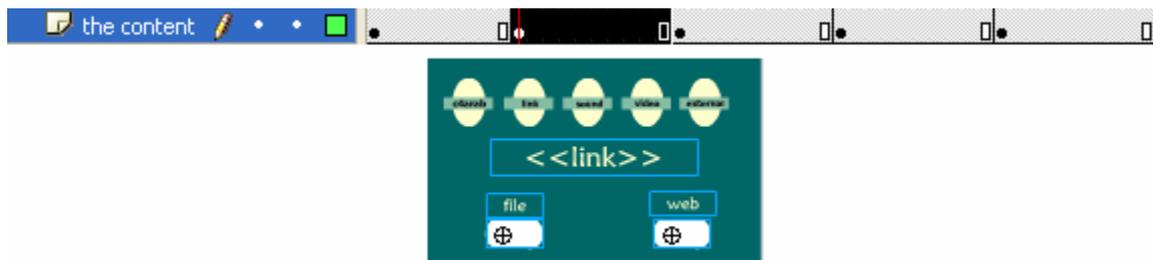


, وبعدها حدد الإطار ١٠ واكتب , link ثم حدد الإطار ٢٠ واكتب sound ,
وبنفس الكيفية اكتب video و..... external

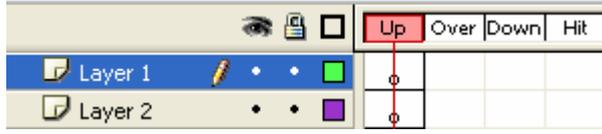
6-قم بصنع moveclip symbol بطريقتك وبعد ذلك عد للنافذة الرئيسية ثم
حدد الإطار ١ من طبقة the content و اسحب القصاصة التي قمت بإنشائها
من المكتبة لتضعها على مساحة العمل .

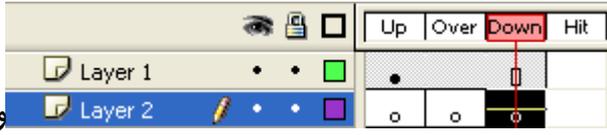


7-عمل زرین بعد ذلك وضعهما على النافذة بعد تحديد الإطار ١٠ .. أحدهما web
والآخر.....file

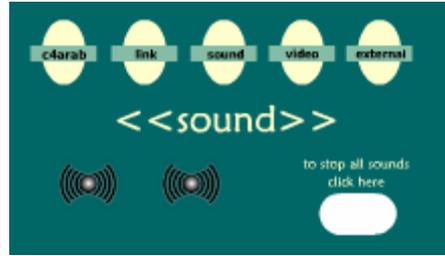


8-ولعمل مكونات التبويب sound فإنك ستقوم بعمل ٣ , buttons اثنين منها
لعرض الصوت والثالث لإغلاقهما إذن سنقوم بعمل ٣ أزرار طيب الأزرار
التي تقوم بعرض الصوت فيها فكرة بسيطة لعملها ... أولاً قم باستيراد ملفين
صوتيين إلى فلاش بعد ذلك قم بعمل new symbol سينقلك لنافذة صنع
الزر عندها أنشي طبقة ثانية .. لتكون كالتالي :-:

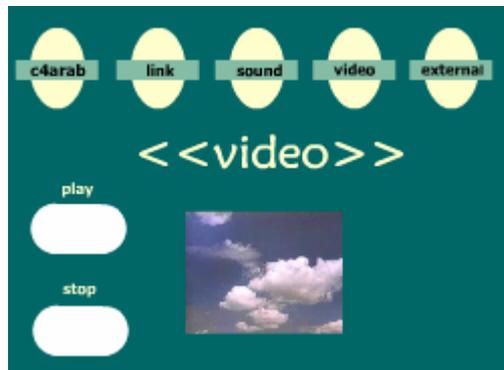

layer1 ضع فيها شكل الزر الذي تريده بالطريقة المعتادة... أما layer2 فعند كل الثلاثة الإطارات اضغط f6 بعد ذلك قم بتحديد الإطار الثالث down ومن نافذة الخصائص عند sound اختر اسم الصوت الذي استوردته..


وعند عمل الزر الثاني كرر الخطوة نفسها مع تغيير الملف الصوتي فقط

أما الزر الثالث فهو عادي جدا بعد عملك له سيكون شكل التبويب sound مشابهاً للشكل التالي:-

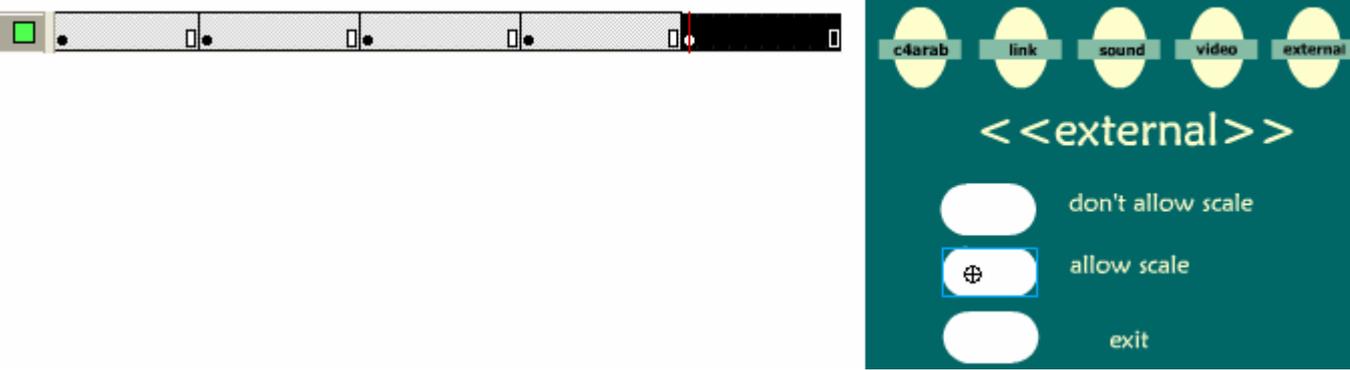


9-وكما شاهدت في العرض ما الذي يحتوي عليه التبويب "video" طريقة استيراد الفيديو مشروحة في دروس سابقة... " كل ما عليك عمله هو عمل moveiclip جديد وبداخله قم باستيراد الفيديو من جهازك ووضعه على النافذة بعد ذلك تكون قد انتهيت من عمل القصاصة ثم انتقل للنافذة الرئيسية ثم حدد الإطار 30 و قم بسحب القصاصة التي تحتوي على الفيديو من المكتبة . ثم أضف زرین للنافذة....



10-الآن حدد الإطار ٤٠ ثم أنشئ زر و ضع منه ٣ نسخ على النافذة ...واكتب العبارات التي بجانب الأزرار الثلاثة كما في الشكل ..

!Error



الآن أصبح مشروعك بحاجة فقط لعدة أوامر من الأكواد سكريبت ليكون مكتملا

....

11-أولا جرب الفيلم.....طيب الآن نريد الفيلم أن يتوقف عند التبويب الأول
MAM لذلك حدد أول إطار في الطبقة **names** ثم اكتب في نافذة الأوامر الأمر
التالي:-

```
1 stop();
```

بعد ذلك نريد تفعيل الأزرار المختلفة ليؤدي كل منها مهمته.....حدد الزر
الأول **MAM** ثم اكتب الأمر التالي:

```
1 on(release)
2 { gotoAndStop(1); }
3
```

بعدها حدد الزر **Link** و اكتب له الأوامر التالية:-

```
1 on(release)
2 { gotoAndStop("link"); }
3
```

وهنا أخبرنا فلاش بأن ينتقل للإطار الذي يحمل الاسم link وهي نفسها لو كتبنا
(gotoAndPlay(10

وللزر **sound** حدده ثم اكتب الأوامر التالية:

```
1 on (release) {
2     gotoAndStop("sound"); } |
3
```

أما الزرين **video , external** فأعتقد أن كتابة الأوامر لها بنفس الطريقة السابقة أمر سهل..

12-لننتقل الآن للإطار رقم ١٠ نريد من الزر web أن يفتح لنا متصفح الإنترنت لموقع معين لعمل ذلك نكتب الأمر التالي:-

```
1 on(release)
2 {getURL("http://www.c4arab.com");}
```

أما الزر الثاني فهو لفتح أي ملف من جهازك سنستخدم نفس الأمر السابق ولكن سنغير في الاسم

on(release)
{getURL("تقوم بكتابة اسم الملف متبوعا بالامتداد هنا");}

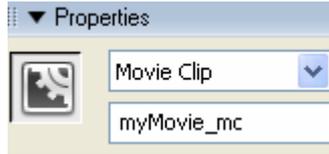
مثلا "fileName.mp3" عندما يكون ملف صوتي و "fileName.swf" عندما يكون نوع الملف فلاش ...أو "fileName.jpg" صورة نوعها jpg وهكذا
....

ملاحظة : قم بوضع الملف في نفس المجلد الذي ستحفظ فيه الفلاش مثلا الملف "flower.jpg" هو الذي ستكتبه في الأمر السابق إذن قم بوضعه في المجلد الذي يحتوي على فلاش ..حتى لا تظهر لك رسالة خطأ في المسار....

13-انتقل للإطار ٢٠ نريد إضافة إجراء للزر لكي يغلق جميع الأصوات وهو كالتالي:

```
1 on(release)
2 { stopAllSounds(); }
3
```

14-انتقل للإطار ٣٠ و قبل عمل أي إجراء يجب في البداية تسمية قصاصة الفيلم "الفيديو" عن طريق الضغط عليها ثم كتابة اسمها في نافذة الخصائص لكي تستطيع إجراء الأوامر عليها:



الآن حدد زر play واكتب الأمر التالي:

```
1 on(release)
2 { myMovie_mc.play();}
```

وهنا حددنا للفلاش الهدف الذي نريد تنفيذ الأمر `stop()` عليه وهنا الهدف هو قصاصة الفيلم المسماة `myMovie_mc`

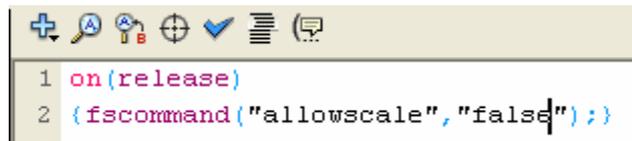
أما في حالة عدم تحديد الهدف فإن فلاش سينفذ الأمر لكن على الخط الزمني الرئيسي مثل أول إجراء كتبناه وهو `stop()` لأننا لم نخبر فلاش عن الهدف فهو اعتبر أن الخط الزمني الرئيسي "الهدف الافتراضي" هو المقصود ولذلك توقف عند الإطار ١.

ولعمل الزر `stop` فالإجراء مشابه للأمر للسابق..

-15 بقي لنا التبويب `external` انتقل للإطار ٤٠ والإجراءات التي سنرفقها بالأزرار التالية توضح لنا كيفية تعيين الخصائص المختلفة للفيلم .. فالزر الأول لا يتيح للمستخدم تغيير حجم نافذة الفيلم حتى لو كبر الشاشة لديه

أما الثاني من اسمه فهو يسمح للمستخدم بتكبير حجم نافذة الفيلم عند تكبيره للشاشة ..

طيب للزر الأول `don't allow scale` سنكتب الأوامر التالية:



فالأمر السابق `fscommand` نستطيع بواسطته التحكم في كثير من الخصائص الخاصة بالفيلم..

وبديهيًا أن الزر الثاني سيأخذ نفس الأوامر السابقة ولكن نضع `true` بدل ال `false` ..

أما الزر `exit` فهو للخروج نهائيًا من الفيلم

أرجو من الله ان تنتفعو بهذا الكتاب

تحياتي/ محمود إبراهيم فوزى أبو النصر

Mahmoudfawzy_tk@yahoo.com

www.mamteam.tk