

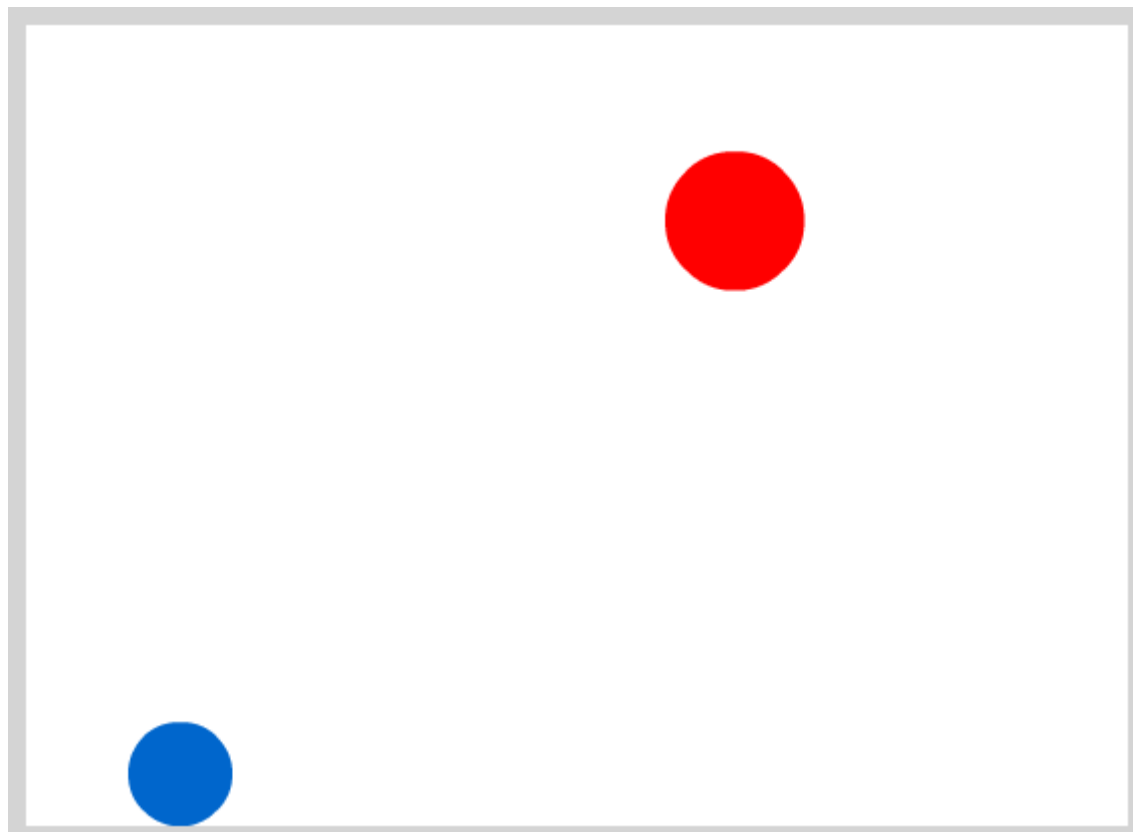
## Bevægelser og Keyboard programmeret med Actionscript

Ligesom vi kan styre tiden ved hjælp af timeline, så kan vi gøre noget ud fra tiden i actionscript. Det er selvfølgelig en helt anden måde at gøre det på.

Her vil vi programmere bevægelser og få ting til at reagere på tastaturet

### Opgave 18a

Tegn to små dimser og konverter dem til hver sit symbol af typen Movie Clip, i stil med dette.



Giv dem navnene mov og hop (Instance Name).

Opret et lag ved navn Actionscript og skriv følgende kode:

```
var speed:Number = 10; // Dette er en variabel, der angiver hastigheden
var alive:Boolean = true;
stage.addEventListener(Event.ENTER_FRAME , tid);

function tid(event:Event):void
{
    if (alive) {
        if (hop.hitTestObject(mov)) {
            this.removeChild(hop);
            alive = false;
        }
    }
    hop.y = hop.y + speed;
    if ((hop.y > 350) || (hop.y < 0)) { speed *= -1 }
}
```

Test det.

## Opgave 18b

Det der sker i Opgave 18a er at den der hedder hop kører op og ned på scenen.

Prøv at tilføje følgende kode ved variablerne:

```
var floor:Number =345;  
var spX:Number = 0;  
var spY:Number = 0;  
var g:Number = 1;  
  
stage.addEventListener (KeyboardEvent.KEY_DOWN, keyDownHandler);
```

Tilføj følgende funktion efter tid-funktionen.

```
function keyDownHandler (e:KeyboardEvent):void {  
    if (e.keyCode == 37) { spX -= 3 }  
    if (e.keyCode == 38) {  
        if (mov.y == floor) {  
            spY = -25;  
            mov.y += spY;  
            this.addChild(hop);  
            alive = true;  
        }  
    }  
    if (e.keyCode == 39) { spX += 3 }  
}
```

Endelig skal der tilføjes følgende dele inde i tid-funktionen.

```
if (mov.y < floor) {  
    spY += g;  
    mov.y += spY;  
    mov.x += spX;  
}  
if (mov.y >= floor) {  
    mov.y = floor;  
    spX = 0;  
    spY = 0;  
}  
if (mov.x < 0) {  
    spX *= -1;  
}  
if (mov.x > 500) {  
    spX *= -1;  
}
```

Test det og se hvordan det har ændret opførsel.

Den der hedder mov skulle gerne opføre sig som om den var påvirket af tyngdekraften, og nu skulle hop gerne kunne forsvinde.