

At håndtere mange ens objekter

I Flash kan det være en fordel at håndtere mange objekter ved hjælp af Actionscript i stedet for at tegne sig frem til dem.

Opgave 15a

Tegn et snefnug på en vinterhimmel.

Lav snefnugget til et symbol af typen Movie Clip.

Gå ind i symbolet (dobbeltklik) og opret et lag ved navn Actionscript.

I action skrives følgende kode:

```
var startY = -20;
var maxY = 420;
var speed:Number = Math.random()*5+5;

this.addEventListener(Event.ENTER_FRAME , flyt);

function flyt(event:Event):void {
    this.y += speed;
    if (this.y > maxY) {
        this.y = startY;
    }
}
```

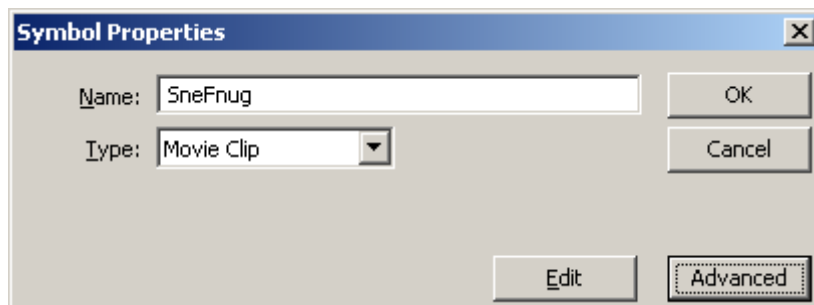
Speed bliver her lavet ved at bruge en random funktion, der giver et tilfældigt tal mellem 0 og 1, så beregningen giver en speed på mellem 5 og 10.

Test at snefnugget kan falde ned over himlen og starte forfra.

Opgave 15b

Slet snefnugget fra scenen.

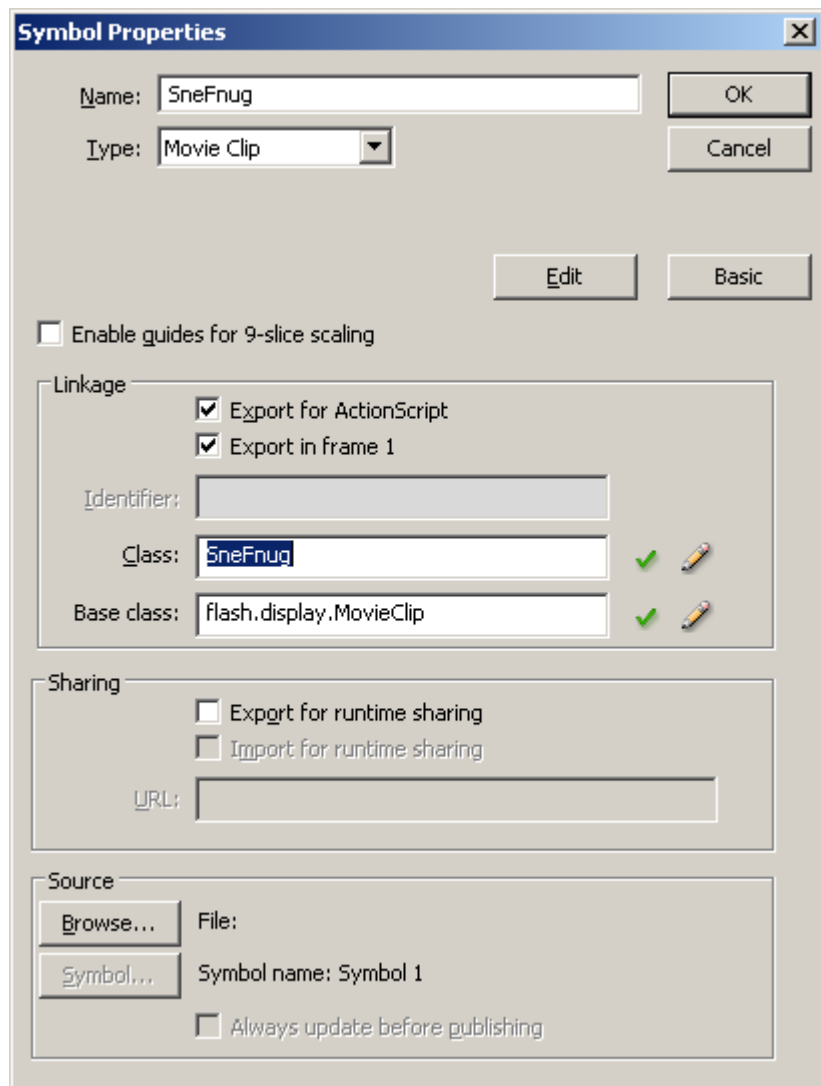
Højreklik på snefnugget ovre i Library og vælg Properties... Der vises følgende



Klik på Advanced så der kommer flere muligheder at arbejde med

Sæt flueben ved Export for ActionScript, så det kommer til at se ud som følger – ret evt. Class navnet.

Accepter den warning der kommer.



Opret et lag ude på Scenen der hedder Actionscript.

Skriv følgende kode i Action:

```
var startY:Number = -20;
var maxY:Number = 420;
var startX:Number = 0;
var maxX:Number = 550;
var antal:Number = 100;

for (var n = 0; n < antal; n++) {
    var ny:MovieClip = new SneFflug();
    ny.x = Math.random()*(maxX - startX) + startX;
    ny.y = Math.random()*(maxY - startY) + startY;
    this.addChild(ny);
}
```

Test at det sner.

Opgave 15c

Lav en lille rettelse inde i Movie Clippet, så sneen ikke faldet helt lodret ned.

Rettelsen kunne være noget i stil med:

```
this.x += Math.random()*2 - 1;
```

Test at det har den virkning du ønsker.