

# Würfelauge (Flash 9)

Wechseln zu: [Navigation](#), [Suche](#)

Dieser Artikel erfüllt die [GlossarWiki-Qualitätsanforderungen](#):

<b>Korrektheit:</b> 4 (größtenteils überprüft)	<b>Umfang:</b> 4 (unwichtige Fakten fehlen)	<b>Quellenangaben:</b> 5 (vollständig vorhanden)	<b>Quellenarten:</b> 5 (ausgezeichnet)	<b>Konformität:</b> 4 (sehr gut)
---	--	---	---	-------------------------------------

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Zweck](#)
- [2 Englische Bezeichnung des Wortes „Würfelauge“](#)
- [3 Beispiel installieren](#)
- [4 Erstellung der Flash-Anwendung pip\\_f9 fla](#)
- [5 Flash-Anwendung pip\\_f9 fla testen](#)
- [6 Quellen](#)

## 1 Zweck

Anhand des „Würfel“-Beispiels soll die Realisierung von **Attributen** in Flash 9 demonstriert werden. Das Beispiel besteht aus zwei Teilen:

Dem Würfelauge, das mit Hilfe des Attributes **state** ein- und ausgeschaltet werden kann ("on", "off").

Dem eigentlichen **Würfel**, dessen sieben Würfelaugen jeweils den Wert des Attributs **value** (= 1, 2, 3, 4, 5 oder 6) anzeigen.

## 2 Englische Bezeichnung des Wortes „Würfelauge“

Würfelauge (deutsch) = pip (Englisch)

## 3 Beispiel installieren

Entpacken Sie einfach die Datei [dice.zip](#) auf Ihrem Rechner.

Übersetzen Sie dann die Datei [pip\\_f9 fla](#) mit Hilfe von [Adobe Flash 9](#).

Wenn Sie das Programm innerhalb von [Adobe Flash 9](#) starten, sehen Sie den Effekt der Attribut-Zugriffe sowohl auf der [SWF-Bühne](#), als auch im [Trace-Fenster](#).

Sie können den MovieClip [pip\\_f9 fla](#) auch selbst erstellen:

# 4 Erstellung der Flash-Anwendung `pip_f9 fla`

---

1. Die Datei `fla_f9 fla` des Beispiels sichern und durch eine neue Datei mit gleichem Namen ersetzen.
2. Ebene `Ebene 1` umbenennen in `l_pips` („l“ = „level“).
3. **Elipsenwerkzeug (Oval Tool)**: roten Kreis mit schwarzem Rand zeichnen (evtl. **Shift**-Taste gedrückt halten, um eine Kreisform zu erhalten).
4. **Auswahlwerkzeug (Selection Tool)**: ganzen Kreis selektieren.
5. Kreis mit Taste **F8** in ein Symbol verwandeln:  
**Name: s\_pip** („s“ = „symbol“)  
**Type: Movie clip**  
Advanced:  
**Class: wk.example.dice.WK9\_Pip**
6. Doppelklick auf **Library** -> `s_pip`.
7. Ebene `Ebene 1` umbenennen in `l_pip` („l“ = „level“).

# 5 Flash-Anwendung `pip_f9 fla` testen

---

1. Ebene `l_pips` im Haupt-MovieClip (`_root`) aktivieren.
2. Drei Objekte vom Typ `s_pip` erzeugen: drei Mal **Bibliothek** -> `s_pip` auf die Bühne ziehen.
3. Die drei Objekte benennen: `m_pip_1`, `m_pip_2`, `m_pip_2` („m“ = „movie“): **Selection Tool** => Objekt anklicken => **Properties: <Instance Name> ändern**.
4. Folgenden Code in erstes Bild des Haupt-MovieClips einfügen und Film ablaufen lassen (**Strg Return**):

```
m_pip_1.state = "on";
m_pip_2.state = "off";
m_pip_3.state = "on";

trace(m_pip_1.state);
trace(m_pip_2.state);
trace(m_pip_3.state);
```
5. [pip\\_f9.swf](#)

# 6 Quellen

---

1. **Kowarschick (MMProg)**: [Wolfgang Kowarschick](#); Vorlesung „Multimedia-Programmierung“; Hochschule: [Hochschule Augsburg](#); Adresse: [Augsburg](#); [Web-Link](#); 2018; [Quellengüte](#): 3 (Vorlesung)

Kategorien:  
[Flash-HowTo](#)  
[Flash-Beispiel](#)

Inhalt verfügbar unter [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/), falls Dokument nach dem 5. 3. 2011 erstellt wurde, sonst [CC BY-SA DE 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/).

