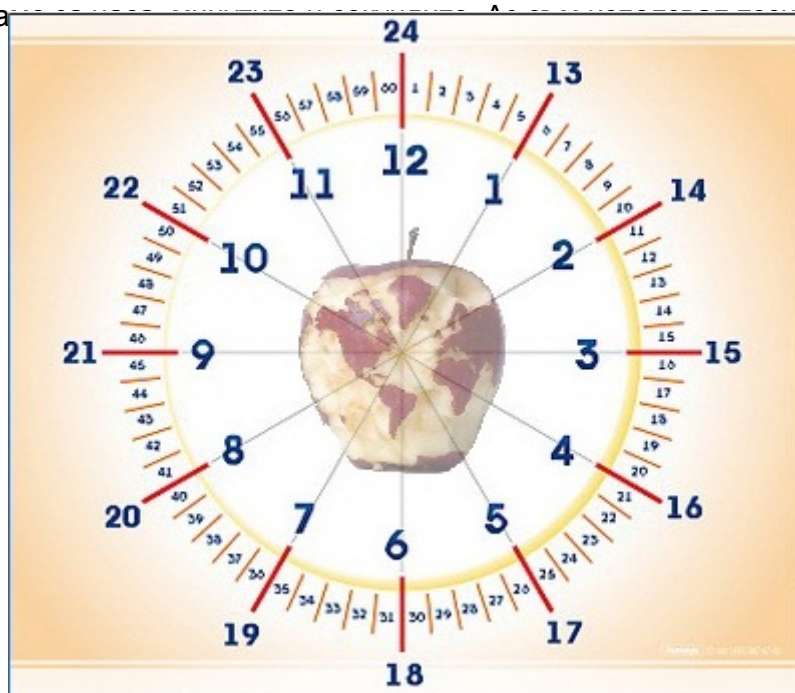


Как да си направим часовник с Actionscript 3.0?

Публикувано от wisdom на 28.08.2010

Здравейте! В този урок ще ви покажа как да си направите часовник със стрелки, който освен часа показва денят от седмицата, датата, месеца и годината.

Преди да започнете **трябва да си подготвите файловете**, които ще са ви необходими- **изображение на циферблат** (желателно е да бъде с цифри и деления) и **изображение на стрелка**, което ще използваме.

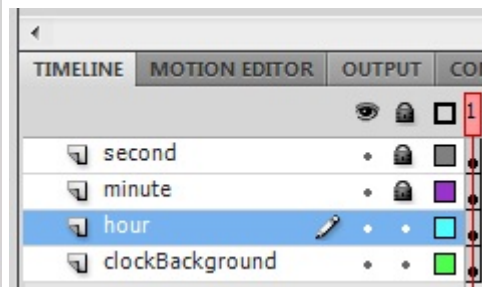
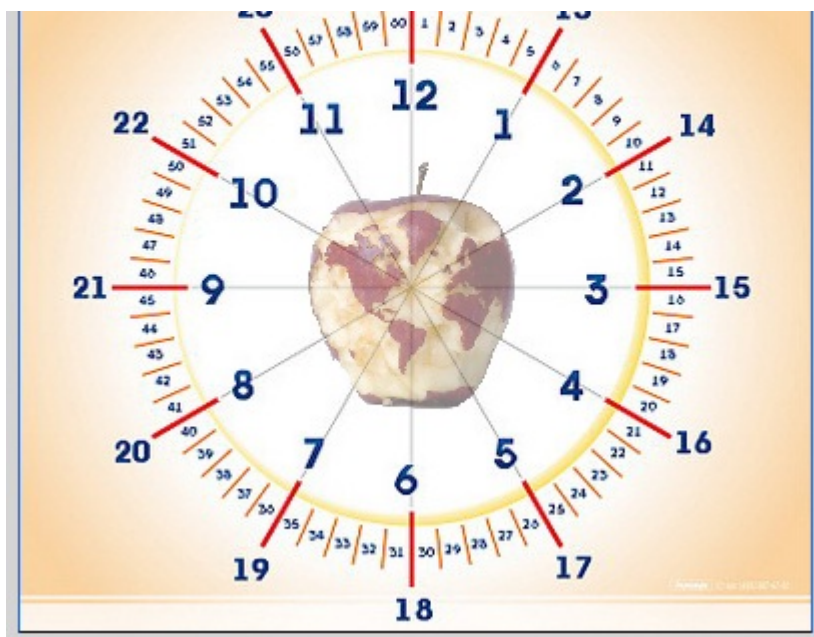


Като за начало разбира се си правим **нов флаш документ (AS3)**.

Импортираме си необходимите изображения в програмата чрез **File - Import - Import to Library**.

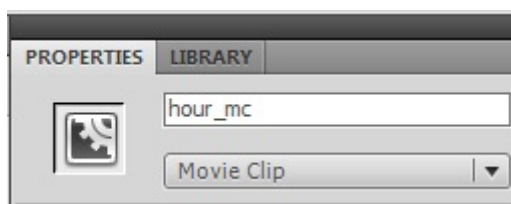
Първата стъпка е да **извадим и разположим на сцената изображението на циферблата**.

Желателно е да не запълва цялата сцена(поне в горната част си оставете около 1- 1,5 см , за останалите няма проблем), защото там ще сложим 2 текстови полета.



След това си **направете 3 нови леъра**, на които ще разположим стрелките съответно за часа, минутите и секундите (аз ползвам едно изображение за всички стрелки, което копирам и променям големината според стрелката- за часа най- къса, за минутите средна, за секундите- най- дълга и най- тънка). Добра практика е за ваше улеснение **да си озаглавите леърите** така, че да ви напомнят за съдържанието в тях.

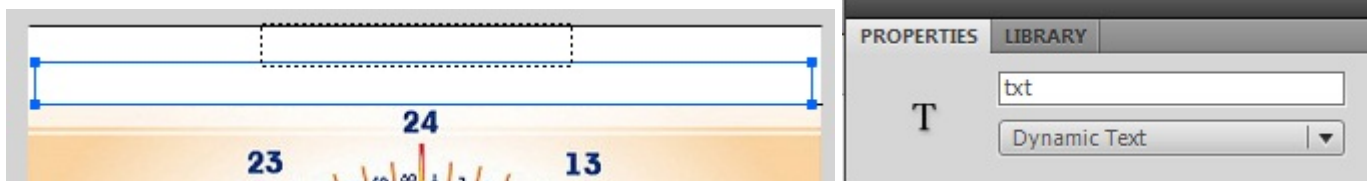
Конвертирайте последователно всяка от трите стрелки в символ- десен бутон върху стрелката- **Convert to Symbol (F8)**. Направете ги **Movie Clip** и им задайте instance name в панела properties- за часа **hour_mc**, за минутите **minute_mc**, за секундите **second_mc**.



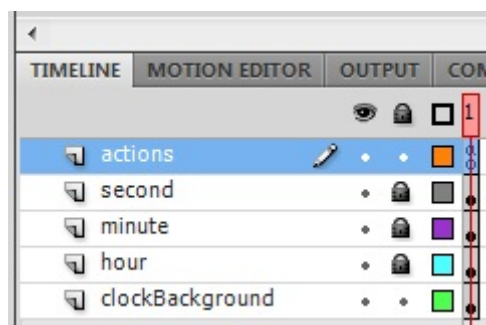
Позиционирайте и трите стрелки така, че **основата им да съвпада с центъра на циферблата, а върха им да сочи 12 часа**. За удобство можете да заключите леърите, на които не работите.



Следващата стъпка е да изберете **Text Tool** от лентата с инструментите и на първият леър да направим 2 динамични текстови полета . Разположете ги над циферблата едно над друго и им задайте **instance name** в панела **properties**- на долното **txt**, на горното **txt1** . Не пишете нищо в тях.



Последната стъпка е да си направим нов леър над всички останали. Моят се казва actions.



Убедете се, че е селектиран и отворете **панела Actions (F9)**. Тук напишете (поставете) следният код, чрез който нашият часовник ще функционира:

```
var clock:Date;

addEventListener(Event.ENTER_FRAME,enterFrameHandler);

function enterFrameHandler(event:Event):void
{
    clock = new Date();
    hour_mc.rotation = clock.getHours()*30+(clock.getMinutes()/2);
    minute_mc.rotation = clock.getMinutes()*6+(clock.getSeconds()/10);
    second_mc.rotation = clock.getSeconds()*6;
}

var months:Array = [" януари ",
```

```
" Февруари ",  
" март ",  
" април ",  
" май ",  
" юни ",  
" юли ",  
" август ",  
" септември ",  
" октомври ",  
" ноември ",  
" декември "];
```

```
var days:Array = [" ",  
"Понеделник",  
" Вторник",  
" Сряда",  
" Четвъртък",  
" Петък",  
" Събота",  
" Неделя" ];
```

```
var my_date:Date = new Date();  
txt.text =(my_date.date + months[my_date.month] + my_date.fullYear) + " г.";  
txt1.text = (days[my_date.day]);
```

Тествайте от **Control - Test movie** (или **Ctrl+ Enter**).

Ако всичко е направено правилно ще видите един напълно функционален флаш часовник.

УСПЕХ!

zip пакета с всички файлове от урока можете да изтеглите от [тук!](#)

Резултата от моето изпълнение можете да видите [тук!](#)

(макар, че разпънато на цял екран не изглежда много добре)

Как да си направим часо

Powered by

Bukvar.bg

Image not found

© 2010-2024