

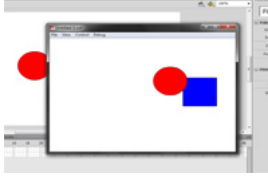


Ankara Üniversitesi
Nallıhan Meslek Yüksekokulu

Actionscript 3.0 Uygulama Örneđi

NBP108 - GRAFİK ANİMASYON II
Öğr.Gör. Salih ERDURUCAN

Flash CS6 Actionscript 3.0 HitTestObject



Flashta iki nesnenin arpışması nasıl bulunur ve nasıl işlem yapılır konusunda biraz bilgi vereceğim. Flash animasyonu yaparken genelde birkaç örnek yaptıktan sonra kişilerin aklına oyun yapmak gelir. Bunu için en basit oyunlar genelde arpışma testi içeren oyunlardır. Umarım

bu konudan sonra sizlerde basit bir oyun yapabilirsiniz. Artık başlayalım;

Sahneye bir kare, bir daire ve bir dinamik metin alanı ekleyin. Metin alanının adı **mesaj**, diğerlerinin adı ise şekilleri ile aynı ismi taşıyor.

Daha sonra sahnede boş bir alanı tıklayın ve F9'a basarak aşağıdaki kodları yazın.

```
1 stage.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, carpma);
2 stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN, hareket);
3 function hareket(event:KeyboardEvent)
4 {
5     if (event.keyCode==Keyboard.LEFT) {
6         daire.x -= 1; // top nesnesinin x koordinatını 1 eksiltir.
7     }
8     if (event.keyCode==Keyboard.RIGHT) {
9         daire.x+=1; // top nesnesinin x koordinatını 1 artırır.
10    }
11    if (event.keyCode==Keyboard.UP) {
12        daire.y-=1; // top nesnesinin y koordinatını 1 eksiltir.
13    }
14    if (event.keyCode==Keyboard.DOWN) {
15        daire.y+=1; //top nesnesinin y koordinatını 1 artırır.
16    }
17 }
18 function carpma(e:Event):void{
19     if (daire.hitTestObject(kare))
20     {
21         mesaj.text="arpışınız";
22     }
23 }
```

Kaynak: <http://www.mustafaakbal.com.tr/flash-cs5-actionscript-3-0-hittestobject.html>

Kaynak

1- Animasyon Temelleri - MEGEP Eğitim Modülleri Erişim Tarihi : 20.02.2018
Url : http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Animasyon%20Temelleri.pdf