

ActionScript 3.0

Tlačítka, model šíření událostí

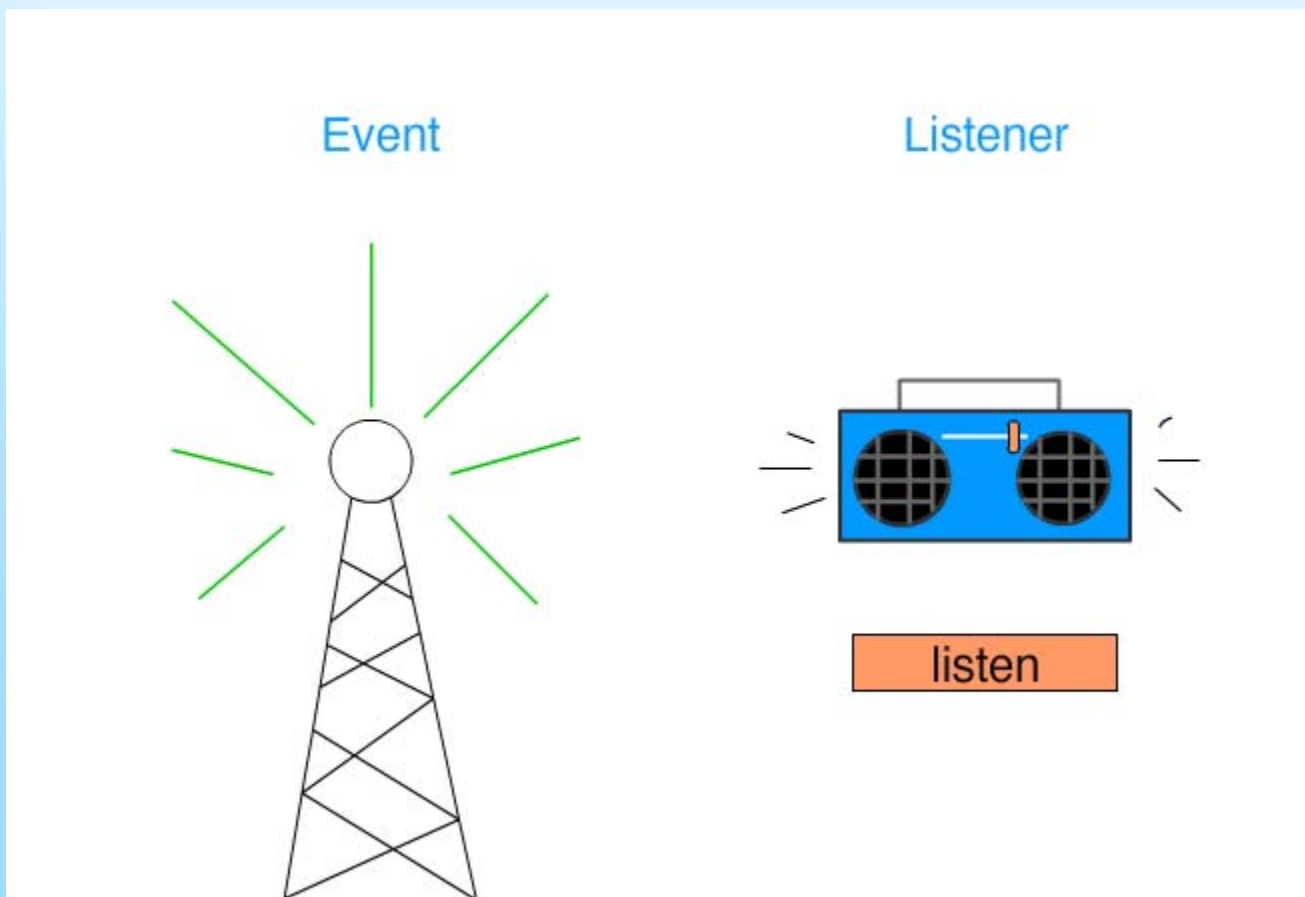
Události myši (MouseEvent)

Události klávesnice (KeyboardEvent)



Šíření událostí

- Princip vysílač-posluchač (listener) události (eventu)



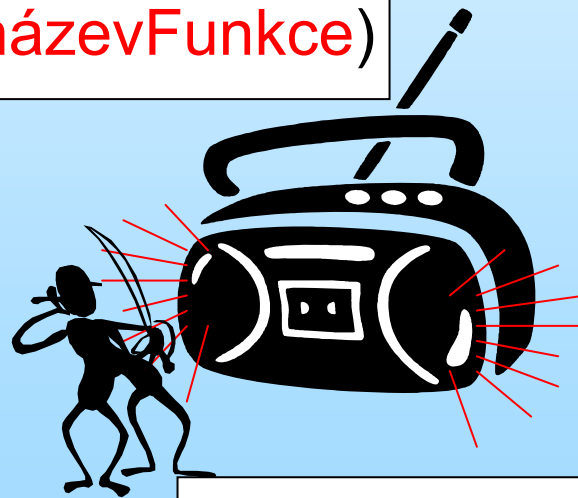


Princip: Vysílač - Posluchač

1. „Naladit přijímač na příjem dané události“
2. Stanovit co se bude dělat, když událost nastane



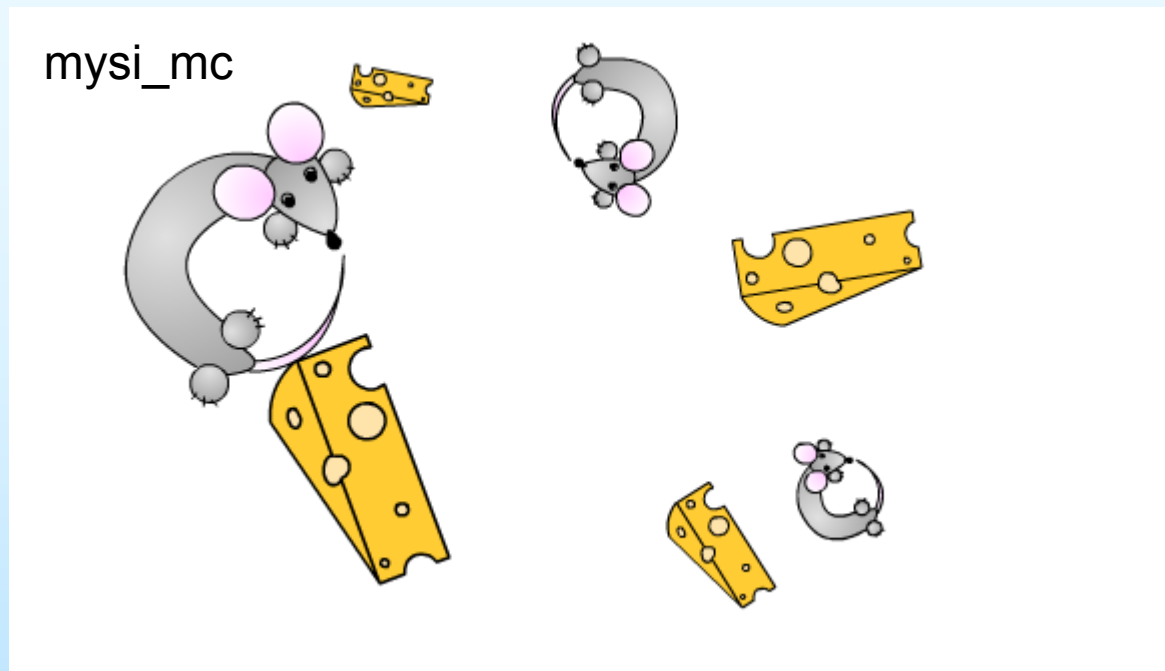
```
addEventListener (názevUdálosti, názevFunkce)
```



Posluchač události



Události myši



```
mysi_mc.addEventListener("click",zastav);  
function zastav(evt:MouseEvent)  
  evt.target.stop();  
  //evt.currentTarget.stop();  
  trace("evt.target.name: "+evt.target.name);  
  trace("evt.currentTarget.name: "+evt.currentTarget.name);  
}
```



Třída MouseEvent

Události:

- MouseEvent.CLICK == “click”
- MouseEvent.DOUBLE_CLICK == “doubleClick”
- MouseEvent.MOUSE_DOWN == “mouseDown”
- MouseEvent.MOUSE_OUT
- MouseEvent.MOUSE_MOVE
- MouseEvent.MOUSE_OVER
- MouseEvent.MOUSE_UP
- MouseEvent.MOUSE_WHEEL
- MouseEvent.ROLL_OUT
- MouseEvent.ROLL_OVER

Vlastnosti:

- altKey
- ctrlKey
- buttonDown
- localX
- localY
- shiftKey
- delta

Vlastnosti události:

- bubbles
- currentTarget
- target
- type



Události klávesnice

```
stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN, keyListener);
```

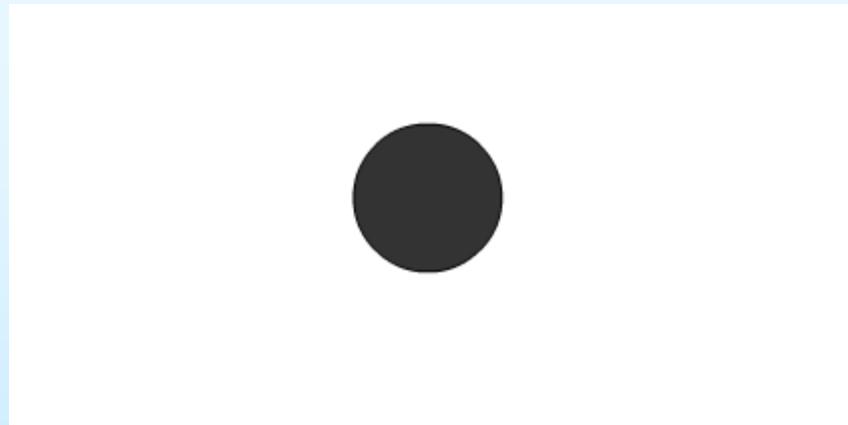
```
function keyListener(e: KeyboardEvent){  
  //trace("byla stiskla klavesa");  
  //trace(e.keyCode);  
  
  switch(e.keyCode){  
    case Keyboard.RIGHT:  
      kolecko.x += 10; break;  
    case Keyboard.LEFT:  
      kolecko.x -= 10; break;  
    case Keyboard.DOWN:  
      kolecko.y += 10; break;  
    case Keyboard.UP:  
      kolecko.y -= 10; break;  
  }  
}
```

```
kolecko.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN, posun);  
ctverecek.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN, posun);
```

```
kolecko.tabEnabled=true;  
ctverecek.tabEnabled=true;
```

```
function posun(e: KeyboardEvent){  
  switch(e.keyCode){  
    case Keyboard.RIGHT:  
      e.target.x += 10; break;  
    case Keyboard.LEFT:  
      e.target.x -= 10; break;  
    case Keyboard.DOWN:  
      e.target.y += 10; break;  
    case Keyboard.UP:  
      e.target.y -= 10; break;  
  }  
}
```

globální



lokální

