

# Apéndice E

## Listado de rutinas Lingo y ActionScript utilizadas



## Apéndice E. Listado de rutinas Lingo y Action Script utilizadas

### E.1. Rutinas Lingo

Citamos a continuación todas las rutinas que hemos utilizado comentando algunas de sus características; algunas de ellas son de creación propia, mientras que otras son rutinas de biblioteca las cuales hemos modificado para obtener el comportamiento que deseamos.

- Cambia de color el texto "Saltar Intro" al poner el puntero del ratón sobre él y vuelve a su estado normal al quitarlo.

```
on mouseEnter me
  set the member of sprite the currentSpriteNum to member "saltar intro1"
end
```

```
on mouseLeave me
  set the member of sprite the currentSpriteNum to member "saltar intro2"
end
```

- Al pulsar sobre el sprite, la película salta al fotograma indicado.

```
on mouseUp
  go to frame 7
end
```

- Congela el desarrollo de la película hasta que el usuario interactúa con ésta.

```
on exitFrame me
  go to the frame
end
```

- Cambia el puntero. Mientras el puntero del ratón esté sobre un sprite, dicho puntero cambia su forma, volviendo a su estado normal al salir del sprite.

```
on mouseWithin me
  cursor 280
end
```

```
on mouseLeave me
  cursor 0
end
```

- Reproduce la película de Flash importada en Director en el sprite indicado. Cuando termina de reproducirse salta al siguiente fotograma de Director.

```
on exitFrame me
  if sprite (2).frame = sprite (2).member.framecount then
    play the frame +1
  else
    play the frame
  end if
end
```

- Reproduce la película de Flash importada en Director en el sprite señalado. Cuando termina de reproducirse salta a la película de Director indicada.

```
on exitFrame me
  if sprite (3).frame = sprite (3).member.framecount then
    go to movie "diseño esquematico"
  else
    go to the frame
  end if
end
```

## E.2. De ActionScript a Lingo

ActionScript puede comunicarse con Lingo utilizando el comando `getURL` de la siguiente manera:

```
getURL("Lingo: comandoLingo");
```

En la película de Flash que se desee que interactúe con una película de Director se añade la acción:

```
on (release) {
  getURL("lingo:accion");
}
```

De esta manera, al hacer clic sobre el elemento de Flash le pasará a Director una llamada "accion".

En Director se crea un MovieScript de la forma:

```
on accion me
  go frame 1
end
```

Este método para comunicar Flash y Director ha sido usado durante todo el proyecto. Las diferentes acciones que se han realizado en Director son las siguientes:

- Ir al marcador anterior:

```
on accionXX me
  go to marker (-1)
end
```

- Ir a la película indicada:

```
on accionXX me
  go to movie "stop librerias"
end
```

- Parar la película:

```
on accionXX me
  sprite (3).stop ()
end
```

- Reproducir la película:

```
on accionXX me
  sprite (3).play ()
end
```

- Ir al marcador siguiente:

```
on accionXX me
  go to marker (1)
end
```

- Ir a un fotograma específico de otra película:

```
on accionXX me
  go to frame 7 of movie "tutorial"
end
```