HESAP MAKİNASI YAPIMI

1. .Aşağıdakine benzer görünüm ve butonları hazırlayın.



}

2. 24. Butonun içerisine aşağıdaki kodları yazın.



3. Yeni bir layer ekleyip Frame1 F9 na aşağıdaki kodları ekleyelim.



4. Butonlardan birinini + tuşuna dönüştürelim.



5. + butonunun içine aşağıdaki kodu yazalım.



6. Eşittirin içine yazılacaklar.

```
on(release)
{
    sayi2=ekrankutusu.text;
    ekrankutusu.text ="";
    if(islem=="+")
    {
        sonuc = Number(sayi1) + Number(sayi2);
        ekrankutusu.text =sonuc;
    }
}
```

FORM ELEMANLARI KULLARAK SORU HAZIRLAMA

BİLEŞENLER "COMPONENT"

į	ew Insert Modify Text Commands Control	Window Help		
		Duplicate Window	Ctrl+Alt+K	
	Timeline E Scene 1	Toolbars Timeline Tools Properties Library Common Libraries	Ctrl+Alt+T Ctrl+F2 Ctrl+L	35 40 45 50 55 60 69
	941 m	Actions Behaviors Debugger Movie Explorer	F9 Shift+F3 Shift+F4	
	II 🔻 Components 🚦	Output	F2	
	A Label	Project	Shift+F8	
	List Loader Menu MenuBar MenuBar	Align Color Mixer Color Swatches Info Transform	Ctrl+K Shift+F9 Ctrl+F9 Ctrl+I Ctrl+I	Radio Button
	ProgressBar RadioButton Get ScrollPane TextArea	Components Component Inspector Other Panels	Ctrl+F7 Alt+F7	
		Hide Panels	F4	
	UIScrollBar	Cascade Tile		
		1 Untitled-2*		

RadioButton Component

	PROPERTIES LIBRARY
	green
	Component: RadioButton Swap
	V POSITION AND SIZE
/	X: <u>133.30</u> Y: <u>86.35</u>
What is my favorite color?	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Label	COLOR EFFECT
C Label	Style: None 💌
Label	
Label	





Çalışmamızda bir TextArea, bir Button ve 3 RadioButton component kullanılmıştır. Seçilen RadioButon ismi TextArea bölgesine vazılmakta ve butona tıkladığınızda ilgili web savfasına yönlenme yapılmaktadır. Karmasık hazırlamamızın tek nedeni componentlerdeki kodların tamamını çalışmamız içine alabilmek ve anlamanızı kolaylaştırmak içindir.

Uygulama:

1- Sahneye alt alta 3 radiobutton yerleştirin.Sırası ile radioButton1,2 ve 3 olarak adlandırın. Bir tanesini seçin ve properties paneline bakin:

Component	data	http://www.altavista.com
	groupName	butonlar
radioButton1	label	Altavista
	labelPlacement	right
100.0 X: 19.4	selected	false

label alanına panelde görülmesini istediğiniz ismi yazın. Biz arama motorlarına link vereceğimizden Altavista yazdık.labelPlacement kısmına right yazdık. Bu ismin radiobutonun neresinde oluşturmak istediğinizi belirler. Left, top, bottom seçenekleriniz de vardır. selected alanı swf dosyası açıldığında butonun seçili gelip gelmeyeceğini belirler. Şayet birinde true seçeneğini kullanırsanız swf dosyası açıldığında o buton seçili olarak gözlenir.Biz tümünde falseseçeneğini kullandık. Şayet birden fazla butona true seçeneği veriseniz hepsi seçili gelmez, sadece en altta kalan seçim seçili olarak açılır. data alanı radiobutonun değerini verir. Biz bu değere bir url adını atadık, daha sonra getURL komutu ile ilgili alana yönlenme sağlayacağız. Burada groupname alanı önemlidir.Tüm radiobutonlarda aynı grup adını(butonlar) kullandık. Bu sayede 3 buton bir grup gibi hareket eder ve biz sadece bir tanesini klip oynarken seçebiliriz. 3 lü gruplar halinde 2 ayrı radiobuton bölümü oluşturacaksanız bu üçlü grupların isimlerini farklı yazmalısınız. Örneğin ilk 3 tanesi butonlar1 diğer 3 tanesi butonlar2 gibi. Bu sayede her iki grupta ayrı ayrı seçim yapabilme şansınız olur.

2- Üste panelden bir TextArea yerleştirin ve isim olarak mesaj yazın. Properties panelinde text alanına gözükmesini istediğiniz metni yazın. Bu metin daha sonra seçilen butona göre değişecektir. Diğer seçenekleri false olarak tutun.

3- Alt kısma bir Button component yerleştirin ve buton olarak isimlendirin. label alanına butonda gözükmesini istediğiniz metni yazın.

4- Şimdi 1.kareyi seçin ve şu komutu atayın:

```
radioButonObject = new Object();
radioButonObject.click = function(){
secilenRadioButon = butonlar.selection;
secilenRadioButonLabel = secilenRadioButon.label;
secilenRadioButonData=secilenRadioButon.data;
mesaj.text = secilenRadioButonLabel+" arama motorunu sectiniz";
trace(secilenRadioButon);
trace(secilenRadioButonLabel);
trace(secilenRadioButonData);
```

```
butonlar.addEventListener("click", radioButonObject)
```

butonListener = new Object(); butonListener.click = function (){ getURL(secilenRadioButonData,"_blank");

buton.addEventListener("click", butonListener);

Aslında bu kadar kod kullanmaya gerek yok.Ayrıca textArea yerine bir dinamik metin kutusu, button component yerine basit bir buton kullanabilirsiniz. Yazının başında da belittiğim gibi amaç bu paneldeki tüm kod grubunu görmenizdir.

İlk dizinde klasik başlangıç olarak radioButonObject isimli yeni bir nesne tanımlıyoruz.radioButonObject.click = function() la başlayarak radiobuton seçildiğinde oluşmasını istediğimiz kodları içeren fonksiyonumuzu oluşturuyoruz.

secilenRadioButon = butonlar.selection; komutu ile seçilen butonun yolu tesbit ediliyor.Alttaki trace komutuna bakarsanız filmin test modunda output penceresinde _level0.radioButton1 (2 veya 3 seçime göre) olduğunu göreceksiniz.

secilenRadioButonLabel = secilenRadioButon.label; komutu seçilen radiobutonun label yani metnini döndürür. Bunu yine test modunda output penceresinde görebilirsiniz.

secilenRadioButonData=secilenRadioButon.data;(yukardaki örnekte açılımı _level0.radioButton1.data şeklindedir) ise properties panelinde data alanına yazılan metni yani çalışmamızda bir web adresini döndürür.

Şimdi kodları yerine oturtuyoruz. mesaj.text = secilenRadioButonLabel+" arama motorunu seçtiniz"; mesaj TextArea componentinin adı. Bu alana seçilen alanın ismi yukardaki kod ile yazılıyor. Seçimi her değiştirdiğinizde bu metinde değişecektir.

trace kodları değişkenlere atanan değerleri görmeniz içindir. Silebilirsiniz.

Son olarak radiobuton grubuna (ki biz buna **butonlar** adını vermiştik) **butonlar.addEventListener("click", radioButonObject)** komutu ile yukardaki fonksiyon atanır.

```
butonListener = new Object();
butonListener.click = function (){
getURL(secilenRadioButonData,"_blank");
```

buton.addEventListener("click", butonListener); Bu kod grubu buton component içindir. Bu butonu tıkladığınızda fonksiyon içindeki getURL komutu çalışır ve secilenRadioButonData değişkeninin (bu yukarda anlatıldığı gibi bir web adresidir) yüklendiği web adresine yönlenme sağlanır.

Şayet yönlendirme için button component değil de basit bir buton kullanmayı isterseniz butona şu komutu eklemeniz aynı fonksiyonu sağlar(1.karedeki button component kodlarını silerek):

```
on (release) {
getURL(secilenRadioButonData,"_blank");
}
```

List Component

1. 3 tane nesne bulunsun. Combobox, Textfield, PlayBack



2. Combobox seçip özellklerden içerisine film adlarını ve adreslerini yükleyelim.

Name	Value
E Flash Platform	
label	Flash Platform
data	http://www.th
🖃 Flash Player	l
label	Flash Player
data	http://www.th
air 🗆	
label	AIR
data	http://www.th

3. İlk karenin içine aşağıdaki kodları yazalım. (bu kısım videoda açık değil).



Bu çalışmada listbox içinden seçilen bir frame numarasına geçişin nasıl yapılacağı anlatılmıştır.Burada kullanılan **goto**komutu yerine **getURL** komutunu vererek bir adrese geçiş yapmanız kolaylıkla mümkün olacaktır.

Uygulama:

1- Sahneye 1 tane listBox çekerek bırakalım. İnstance name kısmına list_box yazalım. Çalışma tamamen kodlarla oluşturulduğundan properties veya component inspector paneli kullanılmayacatır.

2- ListBox içinden geçiş yapılacak 2,3,4,5,6 ve 7. karelere birer blankkeyframe atayalım.Bu alanlara bizim çalışmamızda birer resim yerleştirilmiştir.

3- 1.kareye şu komutları atayalım:

```
stop():
list_box.setStyle("themeColor", "haloBlue");
var eleman1 = { label: "Frame-2", data: 2 };
var eleman2 = { label: "Frame-3", data: 3 };
var eleman3 = { label: "Frame-4", data: 4 };
var eleman5 = { label: "Frame-5", data: 4 };
var eleman5 = { label: "Frame-5", data: 5 };
var eleman6 = { label: "Frame-6", data: 6 };
list_box.addItem ( eleman1 );
list_box.addItem ( eleman2 );
list_box.addItem ( eleman3 );
list box.addItem ( eleman4 );
list box.addItem ( eleman5 );
list_box.addItem ( eleman6 );
list_boxListe = new Object();
list boxListe.change = function ( secim ){
var secilen=secim.target.selectedItem.data;
_root.gotoAndStop(secilen)
}
list_box.addEventListener ("change", list_boxListe);
Açıklamalar:
```

```
stop();
list_box.setStyle("themeColor", "haloBlue");
```

// Yukarıdaki kodlarla film 1.karede durur ve panelimizin rengi maviye ayarlanır.

```
var eleman1 = { label: "Frame-2", data: 2 };
var eleman2 = { label: "Frame-3", data: 3 };
var eleman3 = { label: "Frame-4", data: 4 };
var eleman4 = { label: "Frame-5", data: 5 };
var eleman5 = { label: "Frame-6", data: 6 };
var eleman6 = { label: "Frame-7", data: 7 };
```

// Bu kodlar listBox içine **label** ve **data** değerlerini atar. Şayet properties panelini kullanmak isterseniz bu kodların yazılmasına gerek yoktur. Diğer çalışmalarımızda olduğu gibi properties panelinde label ve data alanlarını tıklayarak açıp gereken verileri ekleme şansımız da vardır. Bu arada data değerini gidilecek frame numarası olarak kullanacağız.

list_box.addItem (eleman1); list_box.addItem (eleman2); list_box.addItem (eleman3); list_box.addItem (eleman4); list_box.addItem (eleman5); list_box.addItem (eleman6);

// Hazırlanan label isimlerini ve data değerlerini **addItem** komutu ile listbox içine atıyoruz. Üstte yapılan açıklamada olduğu gibi elemanları manuel olarak properties panelinden eklemek isterseniz bu kodları yazmanıza gerek yoktur.

```
list_boxListe = new Object();
list_boxListe.change = function ( secim ){
var secilen=secim.target.selectedItem.data;
_root.gotoAndStop(secilen)
}
```

list_box.addEventListener ("change", list_boxListe);

// Yine klasik bir component kodları oluşturuyoruz. Birçok kez kullandığımız bu kodlarla tıklanan elemanın data değeri alınmaktadır. secim.target.selectedItem.data; kullanılan bu kod birkaç kodun birleştirilmesi ile oluşturulmuş pratik bir dizidir.Basitçe tanımlarsak hedeflenen değeri seçtiğimiz an ona ait data değerini elde ediyoruz ve bu değeri secilen adlı bir değişkene atıyoruz.Sonra bu degeri goto kodunda geçiş yapılacak frame numarası olarak kullanıyoruz. Son olarak bu fonksiyonu tıklama yapıldığı an çalışması için list_box.addEventListener ("change", list_boxListe); dizini ile lisBox`a atıyoruz.