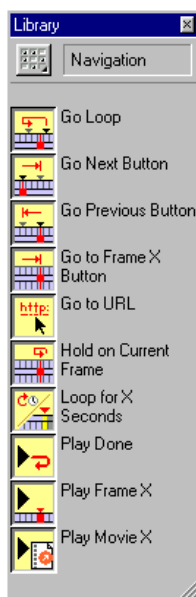


CONTROLLARE L'ESECUZIONE DI UN MOVIE CON I COMPORAMENTI

Director fornisce i comportamenti per inserire in un movie i controlli necessari a realizzare una struttura “ di navigazione “ di base , senza ricorrere all’ uso del Lingo. Nella libreria dei comportamenti, il settore Navigation contiene comportamenti specifici per spostare la testina di lettura ad un dato fotogramma o ad un dato marcatore , oppure per arrestare la testina in corrispondenza di un fotogramma in modo che il movie resti in attesa di una azione dell’utente.

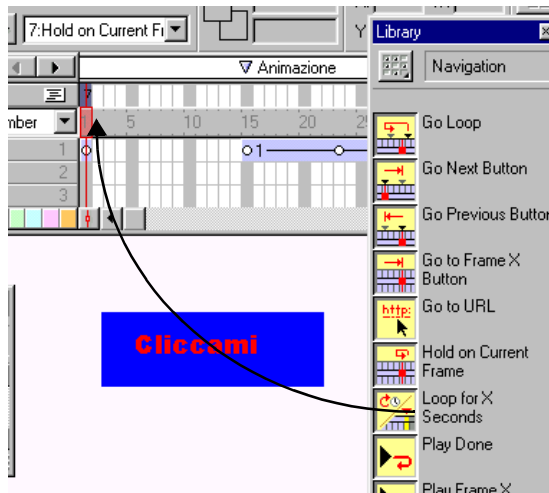


I Comportamenti della sezione Navigation della libreria dei comportamenti di Director.

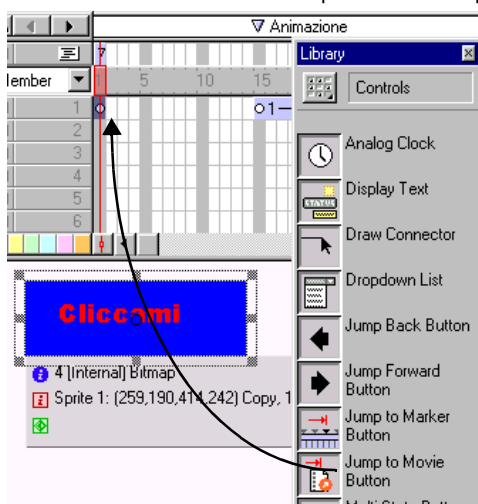
L'esempio seguente illustra l'utilizzo dei comportamenti Hold on Current Frame e Go Next Button .

Per utilizzare i comportamenti di navigazione :

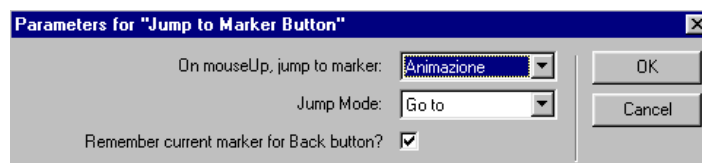
- 1 Creare un movie che contiene uno sprite nel primo fotogramma ed almeno un marcatore in un fotogramma successivo. Lo sprite nel fotogramma 1 avrà la funzione di pulsante e la lunghezza della sua traccia sullo Score potrà anche essere di un solo fotogramma.
- 2 Scegliere **Window>Library Palette** e selezionare la sezione Navigation
- 3 Trascinare il comportamento Hold on Current Frame nel canale degli Script in corrispondenza del fotogramma 1 dello Score. Questo comportamento viene solitamente usato in un fotogramma che contiene un indice o un menu di scelta.



- 4 Avviare l'esecuzione del movie. La testina di lettura rimane ferma nel fotogramma 1.
- 5 Arrestare l'esecuzione del movie. Nella libreria dei comportamenti selezionare la sezione Controls. Trascinare il comportamento Jump to Marker Button sullo sprite nel fotogramma 1



- 6 Nella finestra di dialogo che appare selezionare il nome del marcatore su cui si desidera spostare la testina di lettura e la modalità di spostamento



- 7 Rieseguire il movie. La testina di lettura viene fermata nel primo fotogramma dal comportamento Hold on Current Frame .
- 8 Fare clic sullo sprite cui avete assegnato il comportamento Jump to Marker Button. La testina di lettura salta al fotogramma dello Score con il marcatore specificato al precedente punto 6 e il movie continua la sua esecuzione. E' possibile prevedere un nuovo arresto della testina e l'inserimento di un secondo sprite cui assegnare la funzione di pulsante di ritorno all'inizio , sempre con l'utilizzo dei comportamenti Hold on Current Frame e Jump to Marker Button .

L'esempio ora descritto può essere opportunamente adattato per creare un movie con un indice con due o più sprite aventi la funzione di pulsanti che spostano la testina di lettura in differenti sezioni del movie nel fotogramma 1, ciascuna sezione con un proprio marcatore e relative a diversi argomenti. Ogni sezione deve poi poter prevedere uno sprite con la funzione di ritorno all'indice.