



Lav dit eget lille flash spil

I denne artikel går jeg ud fra at du har programmet Flash professional 8, og at du kender til flash. Du lære hvordan man kan flytte movieclips med piletasterne, og hvordan man tjekker om to movieclips rører hinanden.

Skrevet den **03. Feb 2009** af **swifter** | kategorien **Flash / Generelt** | ★★★★★

Formålet med denne artikel er at gennemgå nogle af de vigtigste funktioner hvis man vil lave sine egne spil.

Du lære hvordan man kan flytte movieclips med piletasterne, og hvordan man tjekker om to movieclips rører hinanden.

1. Først laver du et nyt flash dokument.
2. Lav et nyt layer så du har to. Det ene layer kalder du "spil", det andet kalder du "action".
3. Så laver du to moviclip, det ene kalder du "kasse" og tegner en kasse, det andet kalder du "spiller" og der tegner du cirkel.
4. Markér dit "spil" layer og placer 4 instancer af dit "kasse" movieclip på scenen. Placer 1 instance af dit movieclip "spiller" på scenen.
5. Markér en af kasserne og giv den instance-navnet "kasse1" nede i properties. Gør det samme med resten af kasserne navnene "kasse2", "kasse3" og "kasse4" Giv spiller instance-navnet "spiller".
6. Nu skal vi give spilleren et ActionScript så den kan bevæge sig. Markér spilleren, åben dit Actionpanel og skriv følgende ActionScript:

```
on (keyPress "<Right>") {  
    _root.bold._x++;  
}  
on (keyPress "<Left>") {  
    _root.bold._x--;  
}  
on (keyPress "<Up>") {  
    _root.bold._y--;  
}  
on (keyPress "<Down>") {  
    _root.bold._y++;  
}
```

Hvis bolden skal bevæge sig hurtigere ændre du ++ til +=2 eller +=5 og det samme ved --.

Vælg dit "action" layer og skriv stop(); i actionpanel. Vælg frame 2, lave en tom keyframe, og lav så også en stop() funktion der.

Lav en tom keyframe i frame 2 på dit "spil" layer.

På scenen i frame 2 på dit "spil" layer skriver du "Game Over" og laver en knap som bruges til at starte spillet igen. Knappen skal have dette ActionScript:

```
on (release) {  
    gotoAndStop(1)  
}
```

7. Nu mangler vi bare at teste om bolden rammer kasserne. Lav et nyt movieclip og kald det "action".

Gå ud til scenen igen, vælg frame 1 på dit "action" layer og træk en instance af movieclippet ud, placer det uden for scenen så det ikke blive vist under spillet. Når du har gjort det giver du det følgende ActionScript:

```
onClipEvent (enterFrame) {  
    for (i=1; i<5; i++) {  
        if (_root["spiller"].hitTest(_root["kasse"+i])) {  
            _root.gotoAndPlay(2);  
        }  
    }  
    if (_root.bold._x > 530) {  
        _root.bold._x = 530  
    }  
    if (_root.bold._x < 20) {  
        _root.bold._x = 20  
    }  
    if (_root.bold._y > 380) {  
        _root.bold._y = 380  
    }  
    if (_root.bold._y < 20) {  
        _root.bold._y = 20  
    }  
}
```

Tryk Ctrl + enter for at teste spillet.

Det var nogle af de mest brugte funktioner der bruges til at lave spil i flash.

Kommentar af nico26 d. 24. Aug 2007 | 1

Kommentar af barklund d. 01. Nov 2006 | 2

Der er både småfejl i dette script, og så er det skrevet til Flash 5 - så man kommer ikke langt med det, og der hvor man ender er helt ude af trit med Flash-verdenen i dag.

Kommentar af d4 d. 21. Nov 2006 | 3

Tja, de andre kommentarer sammenfatter det vist ret godt. Tak for artiklen. Jeg savner dog lidt mere dybde i den.

Kommentar af countermands d. 05. Nov 2006 | 4

dårligt formuleret hele vejen igennem.

Kommentar af maqhem d. 01. Nov 2006 | 5

Jeg er heller ikke ret overrasket. En bedre overskrift ville have været noget i stil med: "Gammeldages actionscripting, der lærer dig meget kort om den mest omstændige måde at teste for hitTest på uden introduktion til hverken shapeflag eller koordiniseret hitTest, samt statisk flytning af et movie clip - i øvrigt med mange stavfejl".

Okay, det kom til at lyde værre, end den egentligtalt var ment.

Kommentar af hoeks d. 07. Nov 2006 | 6

så fik jeg da i hvert fald spildt de 5 point...

Kommentar af hf2ke d. 04. Feb 2008 | 7

Vil nok ikke ligefrem anbefale artiklen... Kikkede mest på den, fordi alle andre havde flamet dem, så min nysgerrighed kostede mig 5 points.

Kommentar af htmlkoder_dk d. 06. Sep 2007 | 8

Meget overfladisk og ikke 5 point værd.

Kommentar af hejnsvig d. 11. Dec 2006 | 9

spilte point.....

Kommentar af danieru d. 01. Dec 2006 | 10

Tjah, så kom jeg da af med de points..

Kommentar af stiletto78 d. 21. Feb 2007 | 11

hvor herre bevares!

Kommentar af liller11 d. 02. Dec 2006 | 12

Glimrende artikel! Flot formulering! Flot viden! Flot formidling! Til UG med kryds og slange!

Kommentar af brinck10 d. 25. Feb 2007 | 13

Alt for lidt til de point

Kommentar af xsix d. 18. Oct 2008 | 14

Var fint til mig som er helt ny til flash.