



Quando ouvimos falar sobre esse tal de "tell target" logo assustamos, e nos perguntamos "O QUE É ISSO?" ou "PARA QUE É ISSO?".

Bem este tutorial é para te ajudar com este comando, ou melhor, está função.

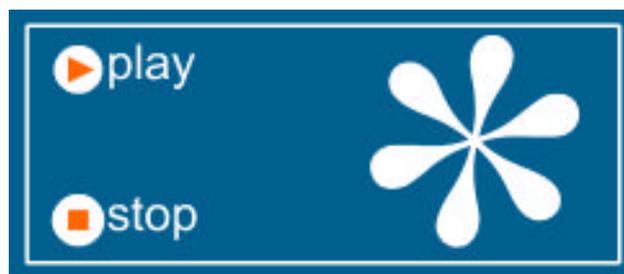
Vamos começar definindo o que é tell target?

Tell target como o nome já diz, é "diga o alvo", ou seja, através dessa função você vai poder controlar outros movie clips que estão dentro do seu movie principal, e com um estudo mais aprofundado, você quem sabe poderá até controlar movies clips paralelos por exemplo. Mas neste tutorial você vai aprender apenas como usa-lo e como aplicar nos seus movies.

Considero o Tell target hoje, essencial nas minhas aplicações e projetos, pelo fato de eu trabalhar com varios movies e as vezes ter que alternar alguns, parar outros, rodar outros, fazer menus interativos, enfim, existe uma imensidão de novos projetos que você vai poder criar a partir de hoje.

Vamos começar devagar, creio que você deva estar pensando, "putz, esse cara fala fala e não explica nada", pois bem, é que primeiro quero que você tenha uma base no que vai trabalhar. Tente entender a idéia que o tell target pode trazer.

Para poder te dar uma ideia melhor sobre o tell target, imagine que você tenha um controle remoto de um som em mãos, e que neste controle tenha apenas o PLAY e o STOP, quando você apertar play o som começa a tocar, e quando você apertar STOP ele para. Bem o tell target pode funcionar da mesma maneira, você pode inclusive, usar exatamente este exemplo que eu dei, não é bem o exemplo que segue abaixo, mas é bem parecido:



Bem, você deve estar me perguntando, "NOSSA, COMO ELE FAZ ISSO?"

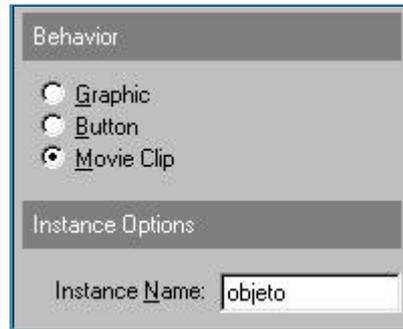
Abaixo segue uma explicação muito bem detalhada sobre como foi feito este simples movie:

1º passo:

Crie o botão PLAY e STOP, no caso, nós usamos os botões já prontos que você pode encontrar em "LIBRARIES -> BUTTONS", mas você pode criar os seus próprios botões, da forma que você quiser, usamos estes apenas como exemplo. Em seguida crie um movie clip, no caso, também usamos um movie clip já pronto da biblioteca do flash. Pronto a primeira parte está pronta! Você está indo muito bem, continue assim :P

2º passo:

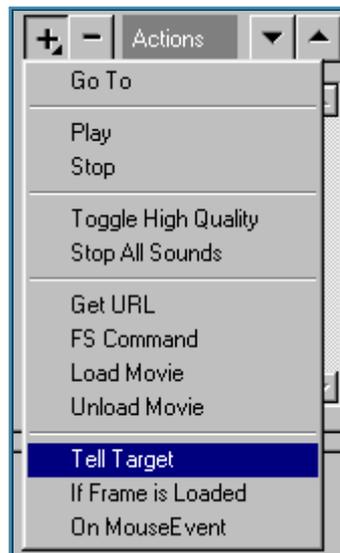
Selecione o seu movie clip, pressione o botão DIREITO do mouse sobre ele, e selecione **Properties**, em seguida procure, na marcação de "Definition", o campo, **INSTANCE NAME**, e coloque um nome para o movie clip, este nome será a identificação dele.



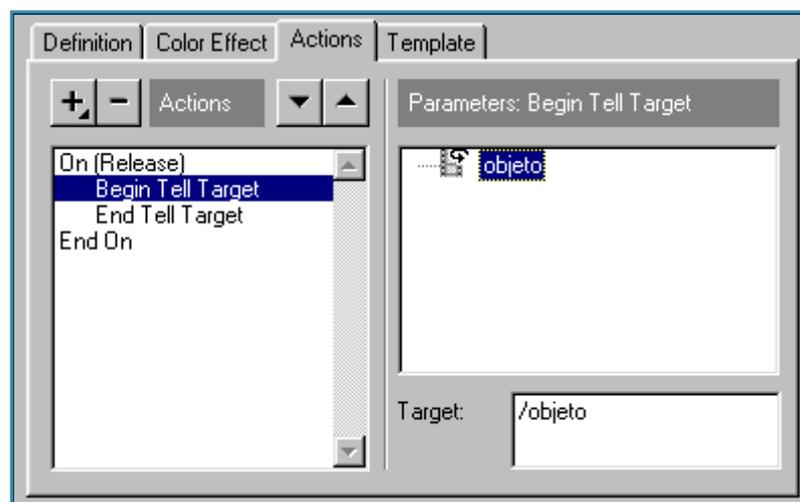
OBS: "**objeto**" foi um nome qualquer que eu dei para o meu movie clip, você pode dar o nome que quiser para o seu movie clip, não precisa ser necessariamente o mesmo nome do movie clip, embora eu particularmente sempre uso para poder me lembrar melhor, considere como uma dica.

3º passo:

Após ter dado o nome para o movie clip, no caso "**objeto**", vamos partir agora para os botões. Pressione o botão direito do mouse sobre o primeiro botão, PLAY, e selecione **Properties** novamente. Vá até a marcação "ACTIONS", e aperte no botãozinho onde se encontra uma especie de "+", selecionando "**TELL TARGET**", como no exemplo abaixo:



Após ter feito isso, vá até TELL TARGET que foi criado, e na caixa de texto "**Parameters**" selecione o nome do tell target clicando duas vezes sobre ele, ou escrevendo na caixa que se encontra abaixo "**Target:**", como no exemplo abaixo:

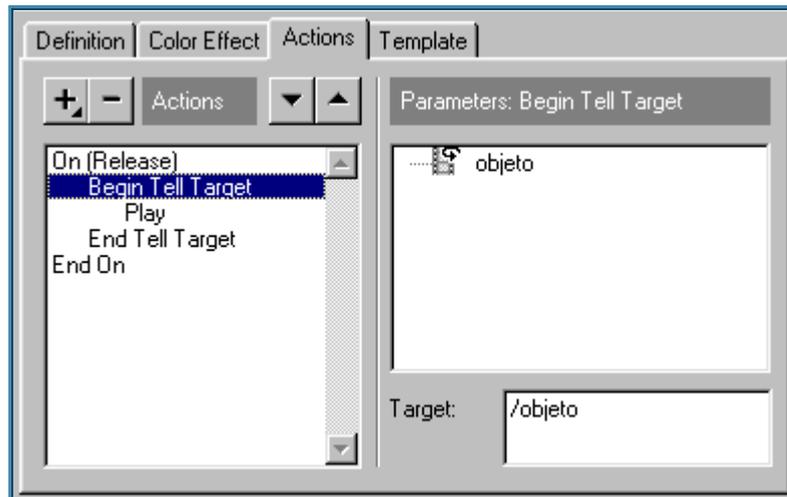


Acho que esta é uma boa hora para explicar o porque que no campo "Target:" está **/objeto**. Quem conhece bem o html, deve entender rápido. Quando você cria o objeto no movie principal, é

como se você criasse um arquivo dentro do diretório raiz, então no caso para você acessar este "arquivo" você teria que dr o caminho /objeto ou simplesmente objeto por estar no mesmo nível, agora se você estivesse trabalhando com dois movies clips (um movie clip dentro de outro movie clip), e dentro de um movie clip tivesse botões para comandar o movie clip da tela principal, você teria que usar **../objeto**, é como uma escada, a cada SYMBOL, é um nível, então você precisa descer ou subir para o nível onde o movie clip que você quer trabalhar está. No caso se você estiver em outro nível, e você selecionar tell target para listar os nomes dos movie clips que você deu nome, não irá aparecer o nome, portanto você precisa colocar manualmente. Espero que tenha entendido, qualquer coisa, me escreva que eu tentarei explicar melhor.

4º Passo:

Agora você já selecionou o movie que você vai trabalhar, então agora você precisa definir a ação que ele vai fazer, no caso um dos botões vai dar play e outro stop. Você deve proceder da mesma maneira que selecionou o tell target, naquela especie de "+" e selecionar agora "PLAY" ou "STOP", o projeto final ficará da seguinte forma:



Pronto, o botão, no caso o play, já está pronto, para fazer o stop, basta proceder da mesma forma, apenas alterando a ação play por stop, esta ação vai ser executada no objeto que você selecionou para o tell target agir.

Espero que você tenha pelo menos pegado a base do tell target, pois vai ser uma função bem útil nos seus projetos a partir de hoje, basta você usar a sua criatividade e imaginação.

Autor:Rafael Raynaud de Faria Cardoso

[Voltar](#)