

## Controlando Alpha via actionscript

Número da coluna: 14

Data: 21/10/2002

Fala ae Pessoal!

Esta semana falaremos a respeito do efeito alpha controlado via actionscript.

Para isso é interessante conhecer um pouco sobre funções. Uma função é um bloco de código que pode ser re-usado quantas vezes quiser, associando-o a um objeto modificando seus parâmetros, mas não sua definição.

Pegaremos como exemplo um fato da vida real: uma guitarra.

```
function.guitarra(minhacor,minhamarca){  
  
//aqui é descrito a definição de minha guitarra e etc  
  
}
```

Como trata-se de um objeto qualquer da vida real, pode ter sua cor e marca diferentes.

```
guitarra.cor=minhacor;  
  
guitarra.marca=minhamarca;
```

Agora, ao usar a função guitarra poderemos especificar qual a cor e a marca sem alterar a definição da guitarra.

```
guitarra(azul,ibanez)  
  
// temos uma guitarra azul da marca ibanez  
  
guitarra(preta,gibson)  
  
// temos uma guitarra preta da marca gibson
```

Note que os parâmetros mudam mas a definição, não.

Agora falaremos sobre protótipo. O protótipo é uma maneira de organizar a função e suas classes, podendo usá-lo em qualquer lugar e a qualquer momento.

Há vários tipos de protótipos - string, array, math... E neste caso iremos usar Movieclip.prototype, para um objeto movie clip.

Criaremos um protótipo que mude a propriedade `_alpha` conforme a distância do cursor para o objeto movie clip.

Crie um filme de tamanho qualquer com duas camadas e apenas um frame cada:

acoes  
objeto

**acoes:**

No primeiro e único frame, insira o seguinte código:

```
Movieclip.prototype.alfa=function(limitedistancia,incremento){  
  
xm=_root._xmouse;  
ym=_root._ymouse;  
  
distancia=Math.sqrt (((xm-this._x)*(xm-this._x)+(ym-this._y)*(ym-this._y)));  
  
if(distancia<=limitedistancia){  
  
if(this._alpha<=100){  
this._alpha+=incremento;  
}  
  
}else{  
if(this._alpha>=0){  
this._alpha-=incremento ;  
}  
}  
}
```

"limitedistancia" é a distância mínima para modificar a propriedade `_alpha` do objeto.

"incremento" é o incremento da propriedade `_alpha` quando a distância for alcançada.

"xm" é uma variável que irá orientar a coordenada `_x` do mouse.

"ym" é uma variável que irá orientar a coordenada `_y` do mouse.

**objeto:**

Crie um objeto movie clip e o instancie de "objeto" sem áspas.

Clicando em cima do movie clip, abra o painel de ações e insira as seguintes linhas:

```
onClipEvent (load) {  
this._alpha=0;  
}  
onClipEvent (enterFrame) {  
this.alpha(100,5);  
}
```

Ao carregar o movie clip, a propriedade `_alpha` tem o valor igual a 0, fazendo o movie clip invisível.

Logo abaixo, temos dois valores - 100 e 5 - o primeiro significa a distância mínima para o incremento da propriedade `_alpha`. O segundo valor é o próprio incremento, isto é, a propriedade `_alpha` irá subindo e baixando de cinco em cinco.