

## Menu seguindo o Mouse

Ele sempre usa a fórmula do movimento com atenuação (easing).

$$\_x = \_x + (\text{endX} - \_x) * \text{velocidade}$$

O que muda é o valor de "endX".

Durante o movimento o valor é `_root._xmouse` ...

Em determinado momento ele tem que parar para que você possa clicar nele. Ele pode estar usando um `delete.onEnterFrame` para que o evento pare ou um outro valor para endX no `rollOver`. Repare que o hit desse movieclip é bem maior que o objeto em si.

O clique do mouse deve dar a endX um valor próximo de 30, para que ele vá para o canto à esquerda.

Para um movieclip chamado "clip", fiz esse brinquedinho: Coloque no primeiro frame do filme.

```
clip.menu = "close";
clip.onEnterFrame = function() {
  if (this.menu == "close") {
    this._x = this._x + (_root._xmouse - this._x) * .2;
    this._y = this._y + (_root._ymouse - this._y) * .2;
  }
  if (this.menu == "open") {
    this._x = this._x + (10 - this._x) * .2;
    this._y = this._y + (10 - this._y) * .2;
  }
};
clip.onRelease = function() {
  if (this.menu == "open") {
    this.menu = "close";
  } else if (this.menu == "close") {
    this.menu = "open";
  }
};
```

Ve se te ajuda

Alê Porto