

Métodos para a classe MovieClip, para movimentar ou redimensionar MovieClips via AS

Fiz dois métodos para a classe MovieClip, para movimentar ou redimensionar MovieClips via AS de forma animada, segue o código e o exemplo de uso:

// O código abaixo vai mover o seuMC até a posição onde foi clicado com o Mouse...

```
_root.onMouseDown = function(){
    seuMC.moveTo( _root._xmouse , _root._ymouse ,
        function(){
            trace( "Cheguei a posição desejada !!!" );
        } ,
        function( MC ){
            trace( "Minha posição atual é -> x:" + MC._x + " y:" + MC._y );
        }
    );
}
```

// O código abaixo vai redimensionar o seuMC até a posição onde foi clicado com o Mouse...

```
_root.onMouseDown = function(){
    seuMC.resizeTo( _root._xmouse - seuMC._x , _root._ymouse - seuMC._y ,
        function(){
            trace( "Cheguei ao tamanho desejado !!!" );
        } ,
        function( MC ){
            trace( "Meu tamanho atual é -> width:" + MC._width + " height:" + MC._height );
        }
    );
}
```

// O código abaixo vc coloca no seu primeiro frame, esse método tem três argumentos,
// x e y é são as posições para onde que vc quer o MC se mova até, onFinish é
// uma referencia a uma função, que será executada quando o seu MC chegar na posição
// escolhida, onChange é uma referencia a uma função que será executada sempre que
// a posição do seu MC alterar...

```
var proto = MovieClip.prototype;
```

```
proto.moveTo = function( x , y , onFinish , onChange ){
    clearInterval( this.MTimer );
    this.MTimer = setInterval( function( obj ){
        var velx = ( x - obj._x ) / 3;
        var vely = ( y - obj._y ) / 3;
```

```

obj._x += velx;
obj._y += vely;

if ( typeof onChange == "function" ) onChange( obj );

if ( ( Math.abs( velx ) <= 0.38 ) && ( Math.abs( vely ) <= 0.38 ) ){
    obj._x = x;
    obj._y = y;
    clearInterval( obj.MTimer );
    if ( typeof onChange == "function" ) onFinish( obj );
}
} , 22 , this );
}

proto.resizeTo = function( width , height , onFinish , onChange ){
clearInterval( this.RTimer );
this.RTimer = setInterval( function( obj ){
    var velx = ( width - obj._width ) / 3;
    var vely = ( height - obj._height ) / 3;

    obj._width += velx;
    obj._height += vely;

    if ( typeof onChange == "function" ) onChange( obj );

    if ( ( Math.abs( velx ) <= 0.38 ) && ( Math.abs( vely ) <= 0.38 ) ){
        obj._width = width;
        obj._height = height;
        clearInterval( obj.RTimer );
        if ( typeof onChange == "function" ) onFinish( obj );
    }
} , 22 , this );
}

delete proto;

```