

# الفلاش للمتقدمين



macromedia  
**FLASH**  
**MX**

المرحلة المتقدمة

## الاهداء:

اهدي هذا العمل المتواضع الى كل من ابي ,امي, اخوتي وخواتي  
والى اصدقائي في الارض الحبيبه فلسطين.  
واخوتي في منتدى الزمان . والى الاخوه والاخوات عبر الانترنت

معلومات عن الكاتب :  
الاسم : عدي رسمي احمد السرابي

تخرج الكاتب من جامعه النجاح الوطنية في اكتوبر 2002

يعمل في مجال تصميم العاب الكمبيوتر .

عدد امثلة الفلاش التي قدمها تفوق عن الخمسمائة عمل

يبرع الكاتب :بلغه السي++ , لغه التركيب(الاسمبلي), الجافا

تصميم الصفحات :

Dreamweaver,Java script, Cold Fusion ,  
لغة XML و الفلاش

## المقدمه :

(الحمد لله حمدا يوافي نعمه ويدفع عنا بلائه ونقمه .  
واعوذ بالله من شرور انفسنا ومن سيئات اعمالنا , من  
يهد الله فهو المهتد ومن يضل فلن تجد له وليا مرشدا )

ان الحاجه الملحه لوجود كتاب الكتروني في الفلاش  
للقارئ والمبدع العربي فرض عين لعدم وجود مثل هذه  
الكتب او لقلتها وندرتها .

وانطلاقا من هذه الفكره التي روادتني سنوات وسنوات  
حتى الهمني الله ان اقوم بها دون تقصير بأذنه الكريم .

ان هذا الكتاب سيحتوي بعون الله على كل ما يلزم  
المبتدئين لمعرفة بهذا البرنامج الشيق و الممتع .

سيحافظ البرنامج على المصطلحات الانجليزيه ما امكن  
لضروره ذلك فان الترجمة الحرفيه لا تفيد بل انها  
تقتل روح البرنامج وتقلل من ميزاته وافاقه .

لقد اصحت الحاجه ملحه لجميع العرب والمسلمون اي  
كان قطره ان يهبو ويصحو ليواكبو مسيره العلم وخصوصا  
علم الشبكه العنكبوتيه المعروفه بلانترنت.

هذا الكتاب الالكتروني يهدف الى تعليم مبادئ الفلاش  
لمن يحب التعلم لتنميه قدراته في مجال تصميم  
الصفحات العنكبوتيه او حتى لتنميه قدراته لبناء  
برامج متقدمه عبر هذا البرنامج الشيق والمفيد .

ان اي خطأ في هذا الكتاب اعزوه لنفسي فهو غير مقصود  
ابدا .

وأمل من القارئ الكريم ان يعذرني ان رأى عله او خطأ  
واني استغفر الله العلي الكريم .

وفي الختام : الحمد لله حمدا كثيرا . اللهم اغفر لنا  
خطايانا وارزقنا من علمك الذي لا ينقطع , فانت رب  
العالمين وانت ربي .

والسلام عليكم ورحمه الله وبركاته

الكاتب

عدي رسمي احمد السرابي

## المحتويات :-

### المؤثرات

- مفهوم المؤثر

- مؤثر النصوص

### الحركة

- الحركة المنتظمة

- الحركة بواسطة البرمجة Action Script

## المكونات Component

-إضافه عنصر

- استخدام المكونات

- انشاء العناصر

# المؤثرات

## Text effect-المؤثرات النصيه:

ان الحركة المضافه على النصوص تكون بطريقتين وهما :-  
اولاً : بتصميم الحركة يدويا وهي الاسهل في التصميم وبناء الحركة  
ثانياً : باستخدام لغه البرمجه التي تضيف على الاولى كاملا وتعقيدا في الحركة

### فالنرجع الى السؤال الاساسي الا وهو ماذا يعني المؤثر ؟

عرفت الحركة او المؤثر : على انها التغيير في حاله الاساسيه للكيان فاذا كان الكيان ساكنا فان الحركة ستجعل من هذا الكيان جسما متحركا او مختلفا بطبيعته عن الاصل هذا هو مفهوم الحركة او المؤثر جمله وتفصيلا .

انواع الحركة على النصوص :-

وهي كثيره وساجملها بكلمات بسيطه اما تغيير في شكل الحرف من تكبير وتصغير او حتى في ملامح ظهوره , او بنقله من مكان الى اخر بحركه مستقيمه او عبر منحنى .  
وقد ذكرنا في الجزء الاول من كتاب الفلاش ما يكفي من حركات النصوص ولاداعي لادراج امثله اخرى لسهوله الامر .

## الحركة المنتظمة:-

الحركة المنتظمة : هي تلك الحركة التي تاخذ نفس عدد الاطارات لعرضها للمستخدم  
فمثلا لو كان عرض نصا ياخذ اربع اطارات في العرض فانه من الواجب ان تأتي الحركة  
للكلمة الثانيه او الحرف الثان باربع اطارات للعرضها.

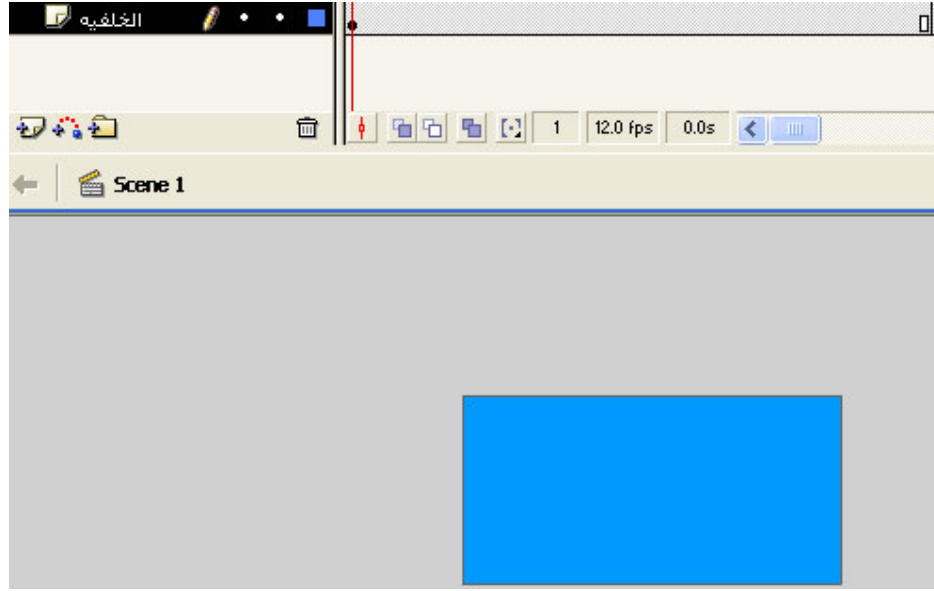
اليك عزيزي القارئ بمثالين بسيطين لتوضيح هذه الفكرة :-

الاول : وهذا المثال يقوم على كتابه كلمه الويب ديزان Web design حرفا في كل اطارين .

التطبيق :-

الان لنقوم بالخطوات التاليه :-

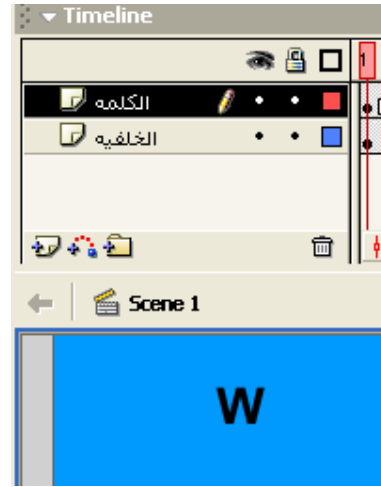
1- سم الطبقة الاولى باسم الخلفيه وذلك بالنقر على الطبقة نفسها layer ومن ثم اكتب اسم "الخلفيه"



ولتكن لون الخلفيه الازرق الفاتح وليكن عدد الاطارات المنشئ لهذه الخلفيه 40 اطارا.  
2- انشئ طبقة اخرى وسمها بالكلمه

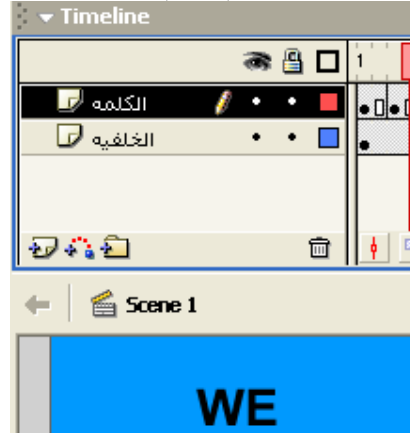


3- الان في الطبقة الثانيه انشئ اول اطارين وليحملان حرف W وذلك عن طريق ادراجك  
لاداة النصوص , بحيث تكتب الحرف على اول اطار ومن ثم تذهب الى الاطار رقم 2  
وبالزر الايمن اختر امر اضف اطارا insert frame

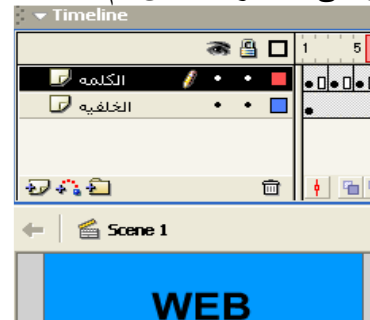


4- بعد الانتهاء من الخطوه الاولى قم الان باضافه مفتاح اطار فارغ Insert blank keyframe  
على الاطار رقم 3

والان مجدد قم باستخدام اداه النصوص واكتب الحرف E  
وعلى الاطار رقم 4 قم باضافه اطارا كما فعلت بالسابق Insert frame

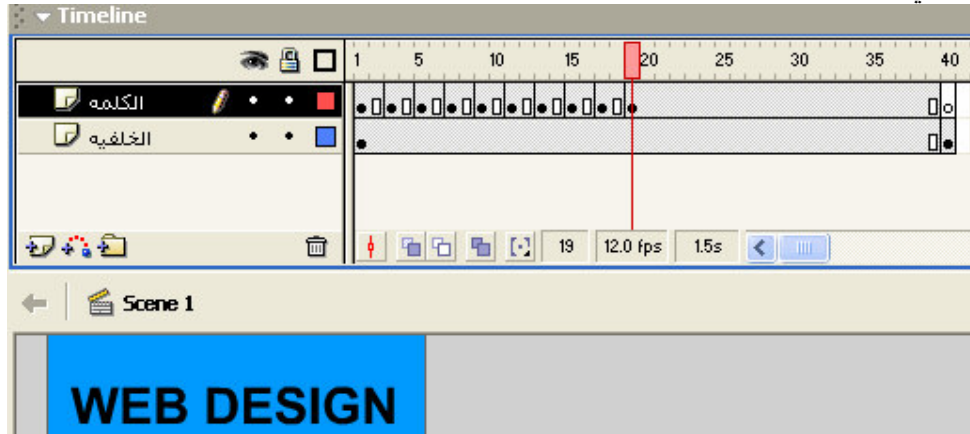


5- قم باضافه اطارا مفتاح فارغ Insert blank keyframe على الاطار الخامس  
ومجددا قم بادراج اداه النصوص وليكن الحرف التالي هو B  
وعلى الاطار السادس قم بادخال اطار عن طريق الامر Insert frame



6- قم بتكرار العمليه الى ان تصل في النهايه الى اخر حرف وهو N ويقع على الاطار رقم 19 ولنقم بادخال اطارا على الاطار رقم 39 ولنجعل الاطار 40 فارغا لتختفي الكلمه كليا عند العرض.

كالتالي :-



المثال الثاني :

لنقوم بانشاء حركه كرة تصطدم بعضا ومن ثم ترتد عنها لتصطدم مره اخرى بعضا في الجبهه المعاكسه ولاداء ذلك يجب ان نقوم بالتالي :-

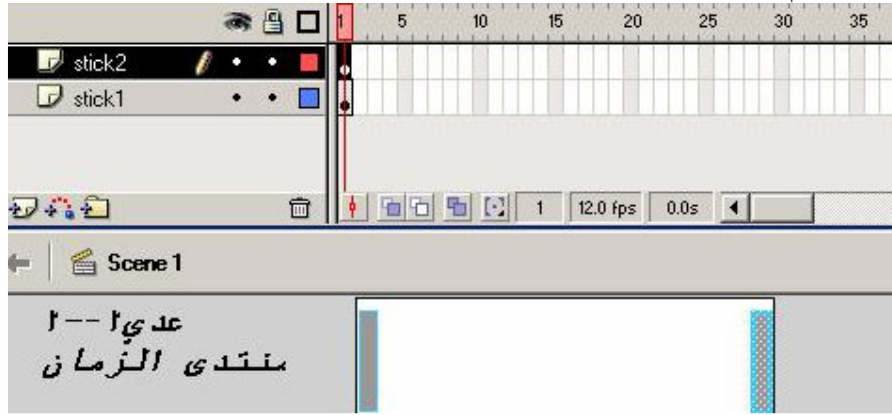
1- انشى ثلاث طبقات طبقه العصا الواقعه على الجبهه اليسرى



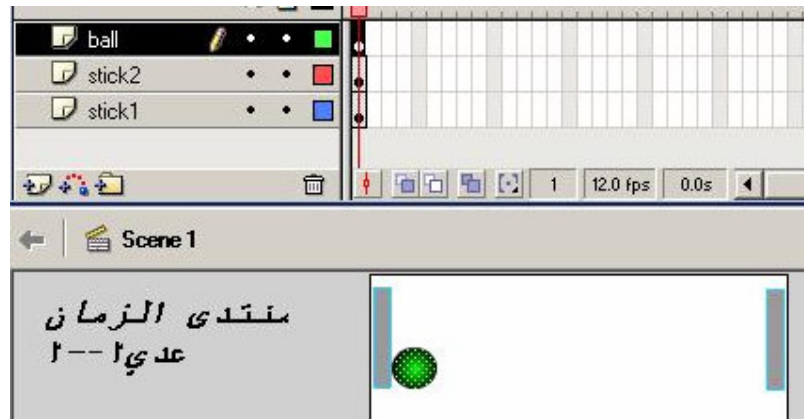
العصا اليسرى



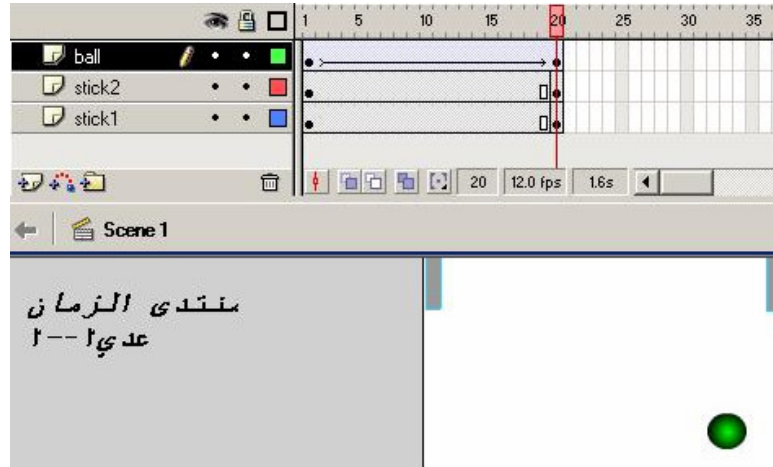
2-ومن ثم طبقة العصا الواقعه على الجبهه اليمنى.



3-ومن ثم طبقه الكره ولتكن الكره ملامسه للجزء السفلي من العصا اليسرى

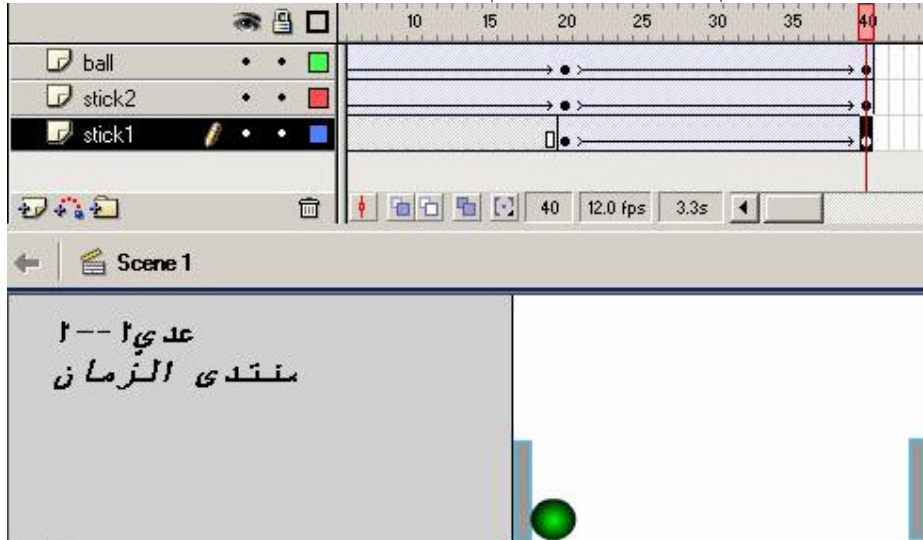


الان على جميع الليرات قم بزرع اطار مفتاح على الاطار رقم 20 keyframe وبعد ذلك قم بانشاء حركه للكره بحيث تتحرك بشكل قطري الى اسفل مسرح العمل من الجبهه اليمنى

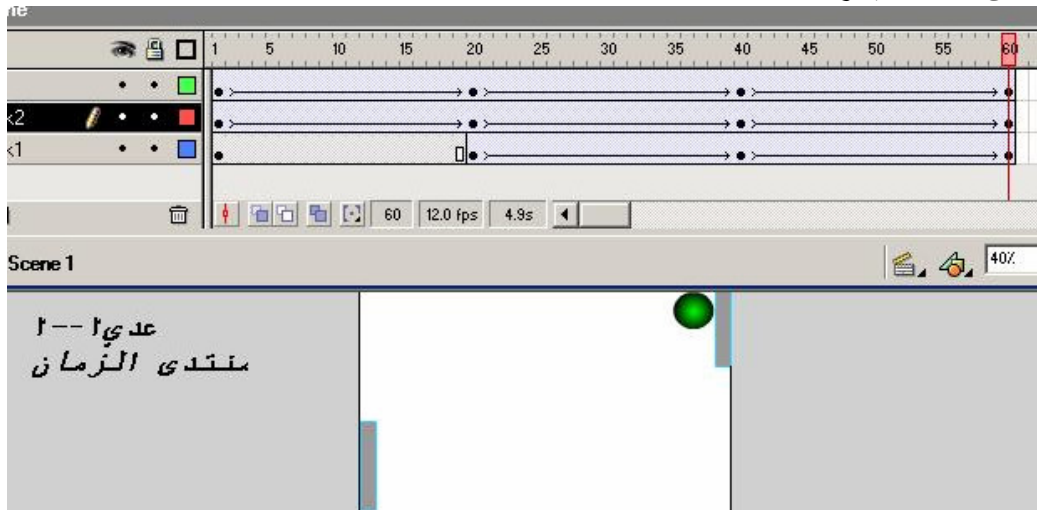


4- اجعل الصعا اليمنى تتحرك من اعلى الى اسفل حتى تصطدم بالكره اذا الحركة للعصا اليمنى ستبدأ مع حركة الكره بحيث ان الكره ستتحرك بشكل قطري والعصا ستتحرك بشكل عامودي.  
عن طريق الحركة المشهوره Motion Tween

5- الان قم بادخال اطار مفتاح اخر على جميع الطبقات وليكن الاطار رقم 40 وقم بتحريك الكرة بشكل افقي حتى تصل الى اقصى اليسار ومن ثم قم بتحريك العصا اليسرى من من الاعلى الى الاسفل وهذه الحركة تجرى من الاطار رقم 20 الى الاطار رقم 40 حتى تلامس الكره.

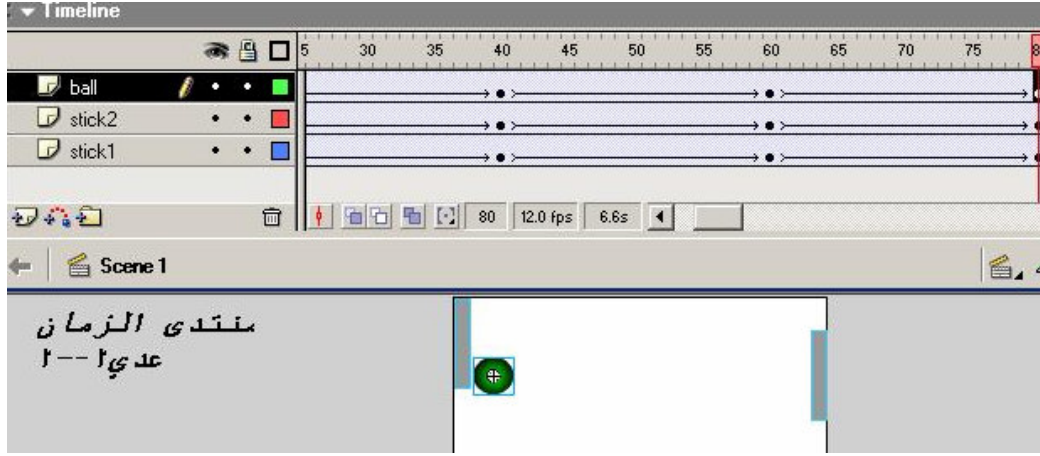


6- الان قم بادخال اطار مفتاح على جميع الطبقات وليكن الاطار رقم 60 هو الاطار المنشود قم بتحريك الكره بشكل قطري من الاطار رقم 40 الى 60 حتى تصل الكره الى الجبهه العلويه اليمنى ومن وبعد الانتهاء قم بتحريك العصا اليمنى من الاسفل الى الاعلى حتى تلامس الكره ومن القطري ان تكون الحركة من الاطار رقم 40 الى الاطار رقم 60 للعصا اليمنى.  
ولتكن العصا اليسرى Stick1 ثابتة.



حركة العصا اليمنى الى الاعلى وملامستها للكره وهذه الحركة واقعه من الاطار رقم 40 الى 60

7- واخيرا قم بادخال مفتاح اطار على جميع الطبقات وليكن الاطار رقم 80 هو الاطار النهائي.  
قم بتحريك الكرة افقيا للجهه اليسرى وايضا قم بتحريك العصا اليسرى من اسفل الى اعلى حتى تلامس  
الكرة . ومن الطبيعي ان تجري الحركة على من الاطار رقم 60 الى الاطار رقم 80 مع ثبات العصا  
اليمنى .

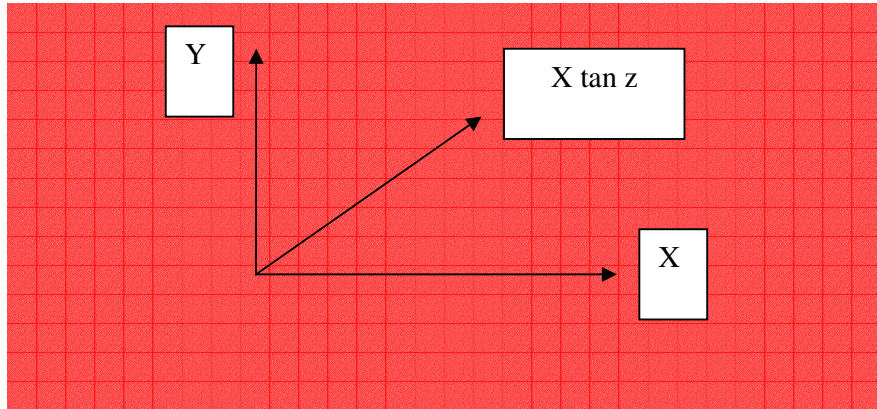


تمت

## الحركة بواسطة البرمجة Action Script

لقد تعرفنا من خلال الجزئين الاولين في كتاب الفلاش على بعض الامور المبدئية والهامة في علم  
البرمجة الملاحقه لهذا البرنامج والان كان يجب علينا تضمين ما تعلمناه لنزيد من اعمال الفلاش اناقه  
وصعوبه في الحركة فقد يلزمنا وقتا كبيرا لانشاء حركة معقده الا انه بالبرمجه نستطيع اختزال هذا  
الوقت وايضا تستطيع الخروج بحركات معقده .

الحركة في بعدين :-

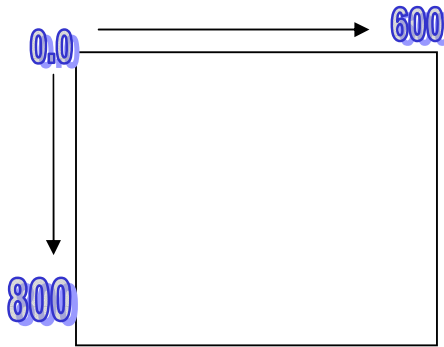


الحركة في بعدين هي تلك الحركة التي تجري اما على المحور السيني او الصادي او بينهما

فاذا اردت تحريك جمسا معيننا نحو السينات او المحور السيني(س) فانما اقوم بتحريك الجسم افقيا  
اما اذا قمت بتحريك الجسم عاموديا فانني قمت بتحريكه على محور الصادي (ص)  
اما اذا كانت الحركة قطريه فان الحركة ستكون صادية سينيه بحيث ان لهذا الجسم سرعه سينيه وصاديه  
في نفس الوقت قد تتساوى وقد تختلف هذه السرعه.

## شاشه الكمبيوتر Monitor:

وتختلف شاشه الكمبيوتر عن المفهوم السابق بشكل قليل بحيث ان المحور الصادي يزداد الى اسفل  
وينقص كلما صعدت الى اعلى وكل ذلك لان نقطه الاصل او المرجع (الصفر) تبدأ من النقطه اليسرى  
العلويه للشاشه.



اذا لتكن تلك الحقيقه راسخه دائما .

كيفية تحريك الكائنات عبر الفلاش :-

اولا : البعد السيني ويعرف بالفلاش على اساس الامر `_X`

ثانيا: البعد الصادي ويعرف بالفلاش على اساس الامر `_Y`

ثالثا: الحركة السينيه المتابعه لحركه الفأره وتعرف على اساس الامر `_xmouse`

رابعا: الحركة الصاديه المتابعه لحركه الفأره وتعرف على اساس الامر `_ymouse`

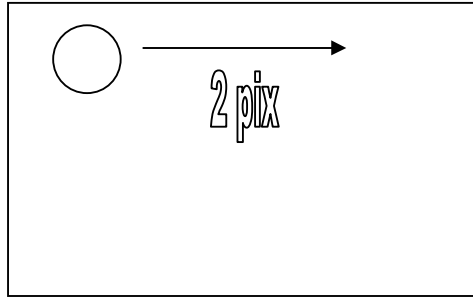
ما هي خصائص الكائن التي تتيح لنا تحريكه عبر هذه الاوامر سابقه الذكر ؟

1- خصائص الفلم `Movie Clip`

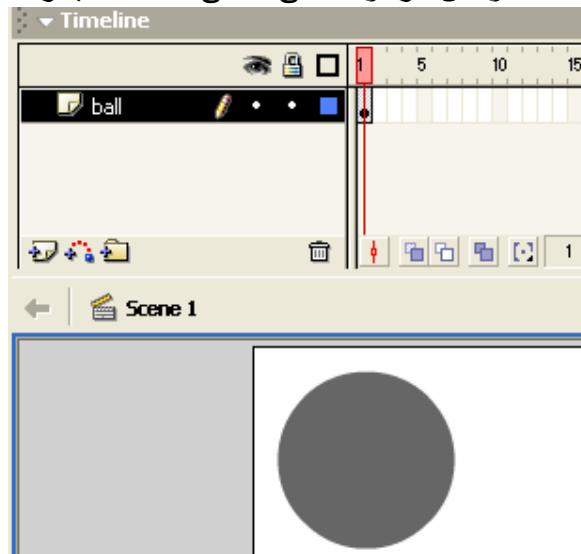
2- خصائص الزر `Button`

اذا يجب علينا الافتراض دائما ان الكائن الذي ينبغي تحريكه بتلك الاوامر يجب ان يكون اما فلما او  
زرا الا ان خصائص الفلم افضل في التحريك ! فما العبء من تحريك زر او ايقونه !

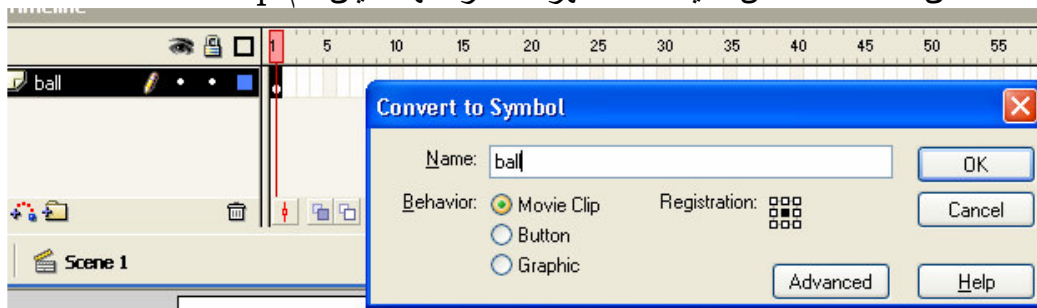
- لناتي بمثالا بسيطا على التحريك :-  
المسئله : قم بتحريك كره عبر برنامج الفلاش بسرعه 2 بكسل في الثانيه في الاتجاه السيني ؟  
المعطيات : اذا لدينا كره ولدينا سرعه تعادل 2 بكسل  
المطلوب : تحريكها في الاتجاه السيني  
مخطط الحركه بالرسم :-



- التطبيق عبر الفلاش :-  
1- ارسم كره على مسرح العمل ولتكن مرسومه على اقصى المنطقه اليسرى

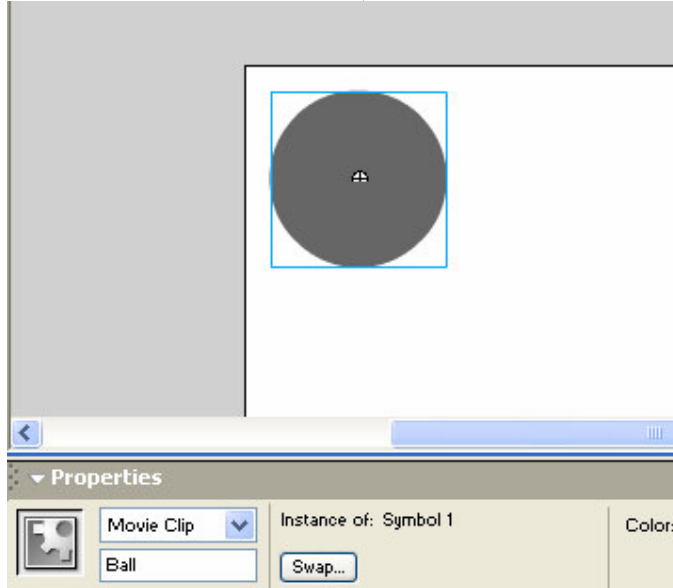


- 2- قم بالضغط على الكره بالزر الايمن للفأره ومن ثم اضغط على مفتاح F8  
ستلاحظ ان شاشة خصائص الكيانات قد ظهرت اختر منها الكيان فلم Movie Clip

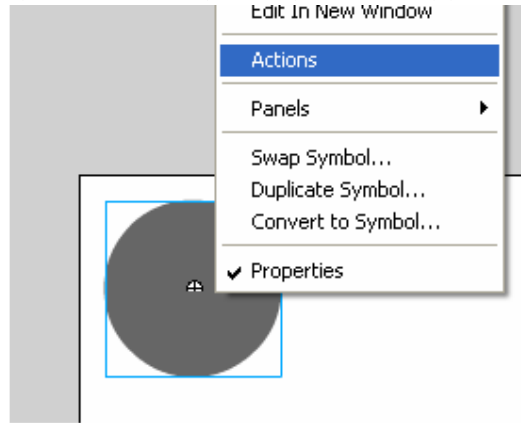


اضغط على موافق

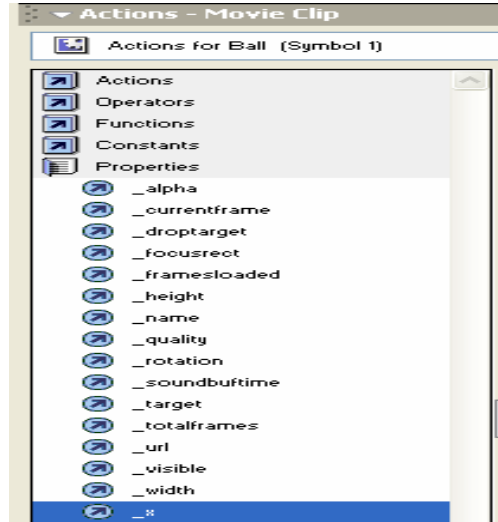
3- اذهب للشاشة الخصائص Properties وقم باعطاء اسما للكرة وليكن Ball



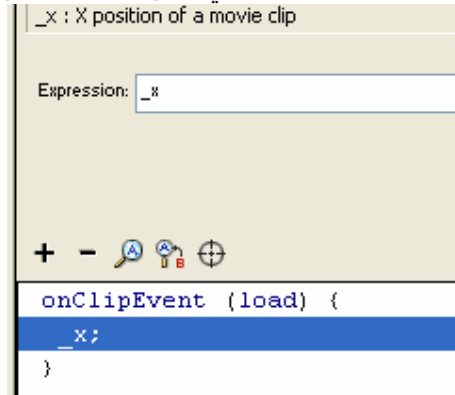
4- عد الى الكرة واضغط عليها بالزر الايمن للفأرة واختر من قائمه الاوار امر Action



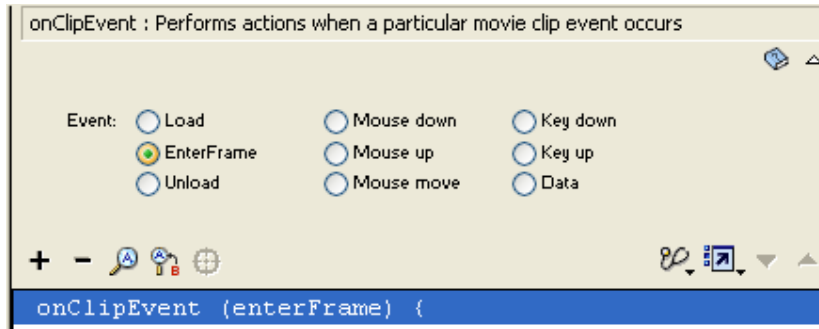
5- ستظهر لنا شاشة البرمجه وهي المرجو منها تحريك الكرة .  
نذهب الى الجهه اليسرى ونختار قائمه اوامر الخصائص ومنها نختار الامر X\_



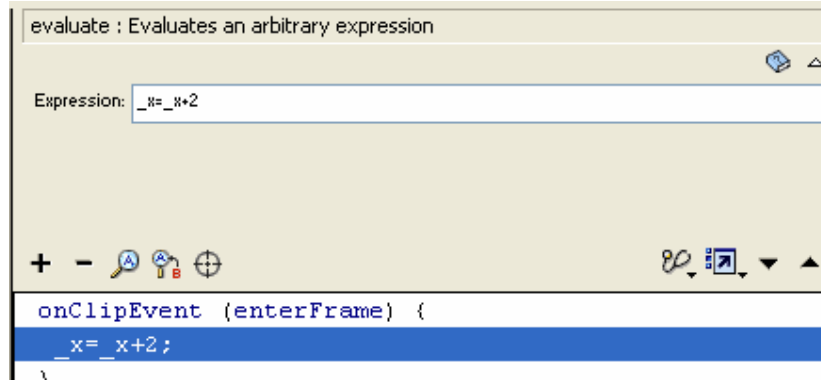
6- ولنقم بالضغط عليه مرتين متتاليتين سيظهر لنا الاتي على الجهة اليمنى :



لنرجع الى اعلى قليلا وهو الامر OnClipEvent(load) قم بالنقر عليه ولنتخر من القائمه التي تظهر لنا امر Enter Frame لان الحركه ستظهر عند العرض لا عند التحميل .



7- الان لنرجع الى الخطوه الاساسيه وهي كيفيه تحريك الكره عن طريق الامر  $_x$  وانقر عليها وفي خانه الجمل قم بكتابه جمله  $_x=_x+2$ ; وهذا يعني انه عند التطبيق قم باضافه 2 بكسل من الموقع الحالي الموجوده عليها الدائره. بحيث اذا كانت الكره على موقع صفر فانها سستحرك بسرعه 2 الى الموقع 2 ومن ثم بنفس السرعه لتصل الى الموقع 4 وهكذا الى المالانهايه .



اغلق الشاشة وقم بالتطبيق .

الحركة المتابعه للفأره على المحور السيني :-

وبنفس المثل السابق سنقوم بتغيير الحركة لنجعلها تتحرك مع حركة الماوس السينيه .

على التالي :-

1- سنقوم بمحي ما كتبناه سابقا في شاشة الاوامر عن طريق النقر على الامر الذي نريد التخلص منه

ونختار مفتاح Delete

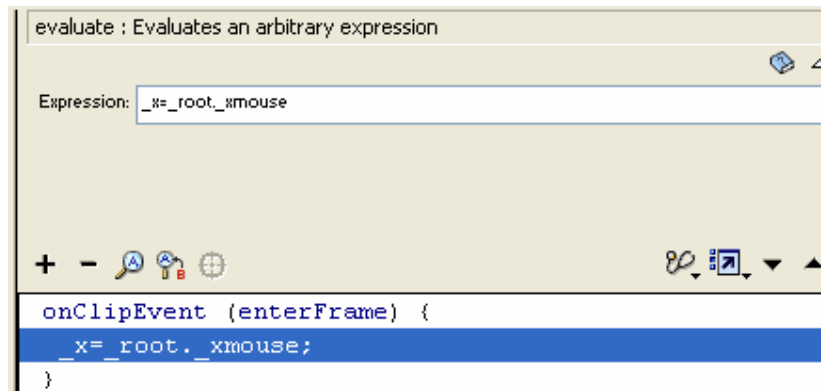
2- نذهب الى قائمه الخصائص ونختار منها الامر \_x بالنقر المتتالي عليه.

3- الان نختار الامر من الجهه اليمنى وفي خانة الجمل نكتب امر `_x=_root._xmouse;`

وهذا يعني ان المرجع السيني للفأره يعادل حركة الفأره الموجوده على مسرح العمل

ومن الضروري وجود كلمه `_root` للاشاره ان الكره ستأخذ احدثيات الحركة على مسرح العمل

والمعرف ب `_root`



طبق العمل

**انتهت الوحدة**



## الخلاصة :-

- 1- المؤثر هي مجموعه الظروف التي تقوم باحداث تغيير على كائن ما.
- 2- الحركات على النصوص كثيره ويمكن مراجعه الجزئين الاولين لمعرفه
- 3- الحركة المنتظمه : هي تلك الحركة التي تاخذ نفس عدد الاطارات لعرضها للمستخدم فمثلا لو كان عرض نصا ياخذ اربع اطارات في العرض فانه من الواجب ان تاتي الحركة للكلمه الثانيه او الحرف الثان باربع اطارات للعرضها.
- 4- الحركة المنتظمه اما تكون ببرمجة الكائن او بتحريك الكائن نفسه
- 5- البرمجه توفر الوقت وتضيف تعقيدا للحركه
- 6- الحركة اما تكون في بعدين او باكثر من بعدين
- 7- الحركة ببعدين هي تلك الحركة التي ينطلي تحتها المحورين السيني والصادي
- 8- نقطة المرجع او الصفر للشاشه الحاسوب تبدأ من النقطه اليسرى العلويه ويزداد المحور الصادي بالهبوط الى اسفل مع بقاء تعريفنا للمحور السيني.
- 9- خصائص الحركة بالفلاش تكون لصالح الكائن فلم Movie clip افضل من اي عنصر اخر
- 10 - عند كتابه الاوامر لاي كائن من نوع مقطع فلم Movie Clip يجب ان يتوفر الامرين التاليين
  - أ- الامر ()onClipEvent

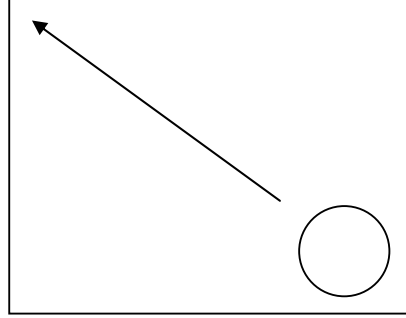
وهذا يدل ان الكائن من نوع Movie وبين قوسين يجب ان يكون هناك امرا لمعرفه متى يقع التطبيق او التأثير وهي على التوالي :-

    - 1- عند التحميل load: وهو حدوث التأثير عند التحميل.
    - 2- عند التطبيق Enter Frame: وهو حدوث التأثير عند التطبيق.
    - 3- عدم التحميل unload: حدوث التأثير عدم التحميل.
    - 4- عند النقر او رفع الفأره او حركه الفأره Mouseup, Mousedown, Mousemove
    - 5- عند وصول معلومات Data: كوصولها من موقع معين عن طريق الانترنت مثلا.
    - 6- عند الضغط او رفع الضغط عن مفتاح معين Key up , Key down
  - ب- { etc }

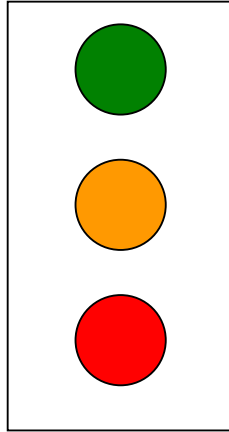
وهو منطقه بدايه البرمجه ونهايتها .
- 11- التحريك بالفلاش يتم عن طريق موجوده في قائمه الخواص ومنها ما يتعلق بالحركه المتابعه للفأره و الاخرى تعطيك الموقع السيني او الصادي .

## الاسئلة :-

1- قم بجعل نص يتحرك بشكل قطري من المنطقه السفليه اليمنى الى المنطقه العلويه اليسرى



2- قم بعمل ما يشابه بلاشاره الضوئيه بحيث تقوم بالعمل على الاساس المتعارف عليه الا وهو اللون الاخضر الاصفر ومن ثم الاحمر بحركه منتظمه بحيث يبدأ باللون الاخضر ومن ثم ينتقل الى اللون البرتقالي ومن ثم الى اللون الاحمر ؟

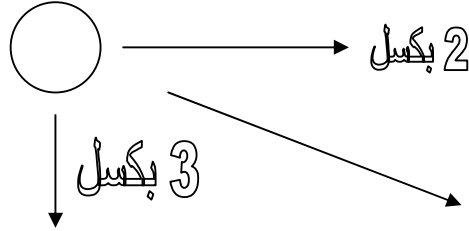


3- قم برسم مربع واجعله يتحرك في البعد الصادي بسرعه 3 بكسل؟



4- قم بالتعديل على السؤال في الاعلى بحيث يصبح المربع تابعا للحركة الفأرة الصاديه؟

5- قم برسم دائره بحيث تتحرك بسرعه 2 بالمحور السيني و 2 بالمحور الصادي؟



ناتج الحركة سيكون قطريا!

## المكونات Component

لقد تعلمنا فيما سبق ما هي خصائص مقاطع الفيديو , كيفية انشائها, وكيفية التحكم بها  
اما الان فلنتعلم كيفية تحويل مقطع الفيديو الى كائن عنصر يتقبل قيم عند التحكم .

فالعنصر او المكون في الفلاش Component هو ذلك الفلم الذي تم تحويله Movie Clip الى كائن اخر والذي اكتسب سمة العنصر او المكون.

استخداماتها : وتستخدم العناصر Component في الغالب لتصميم صفحات الانترنت , صناعة البرامج والتطبيقات او حتى في صناعة الالعاب.

**العناصر في الفلاش :** يستخدم برنامج الفلاش بعض المكونات او العناصر الموجوده بشكل تلقائي

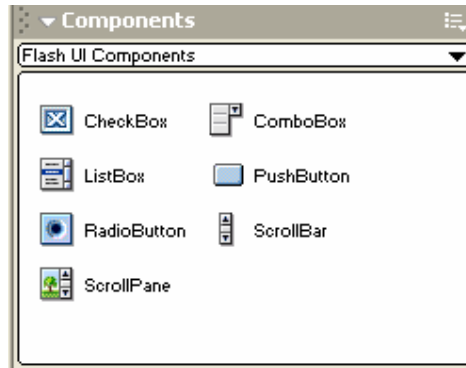
عند تنصيب البرنامج , ومن هذه المكونات :-

1- انشاء الازرار الانترنت Push Button

2- مربع الاختيارات Check box

3-ازرار الاختيار Radio Button

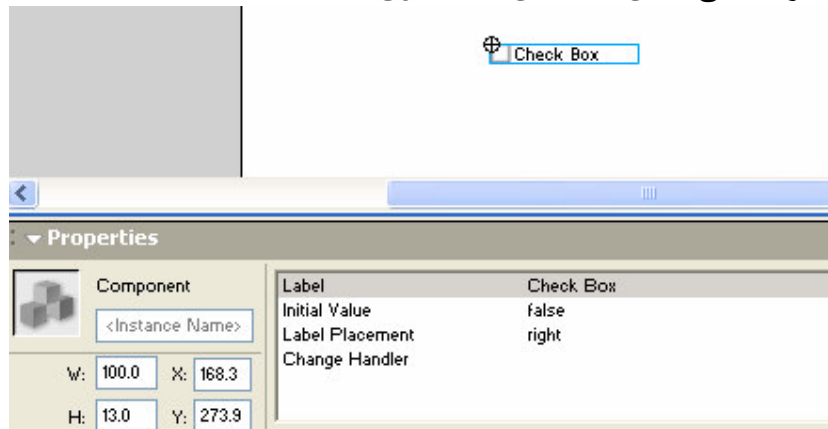
#### 4- قوائم الاختيار List box & Combo box



#### كيفية ادراج العنصر :-

وتدرج العناصر على مسرح العمل بسحبها بالماوس من شاشة العناصر الى مسرح العمل وللعناصر مكونات مرتبطة معها فمثلا :  
مربعات الاختيار :-

لمربع الاختيار يوجد اسما تستطيع تغييره حتى يتلائم مع الهدف الذي صمم من اجله فاذا اردت المستخدم لهذا العنصر اختيار امر ما وترك له حرية الاختيار كان لك ان تتعامل مع مربع الاختيار لتتعرف على بعض خصائص هذا المكون :-



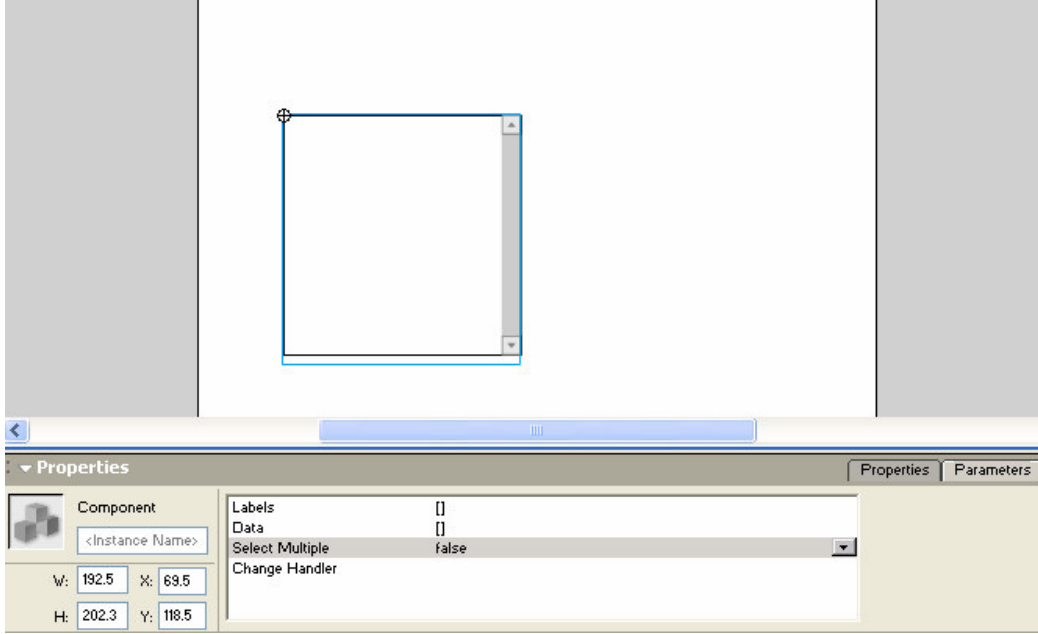
1- العنوان label: وتستخدم تسميته كما تشاء اذ انه ليس بحاجة لبرمجه لتغيير اسمه

2- القيمة المبدئية : وعلى اساس انه مربع اختيار يكون الاختيار المبدئي هو الخطأ ومعنى هذا انك تترك الحرية للمستخدم ليحدد ما يريد من اختيارات فاذا قام المستخدم بالضغط عليه يصبح هناك اشاره داخل المربع دلالة على ان الاختيار اصبح صحيحا .

3- مكان العنوان Label Placement: وهو مكان وضع عنوان الاختيار فاما على اليمين او على اليسار .

4- تغيير برمجه العنصر : تغيير اداء العنصر وذلك بالبرمجه.

القوائم : - ولنتعرف على بعض خصائص القوائم وهي كالتالي :-



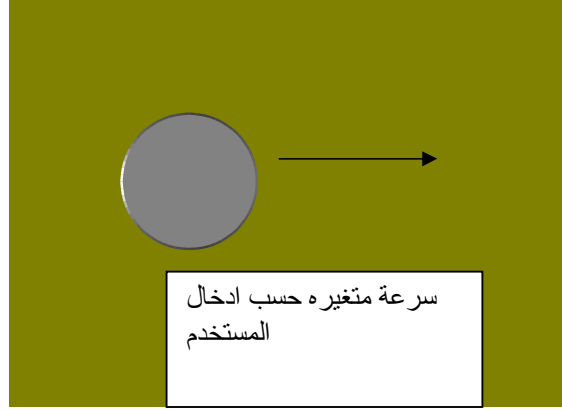
1- العنواين labels : وهي الاختيارات التي تظهر في القائمه مثل اسماء الدول في صفحة الانترنت وقد لاحظت كثيرا مثل تلك القوائم.

2- المعلومات او القيم Data: القيم فاذا تم اختيار عنوان معين او خيار معين ما هي المعلومات التي تريد ارسالها او تخزينها فمثلا بسيطا تخيل انك على الانترنت وان النموذج الذي تعمل عليه كان باللغة الانجليزيه وعند اختيارك لدوله عربيه من خانه القوائم تغيير النموذج ليصبح باللغة العربيه.

3- السماح باختيار اكثر من عنوان او خيار في القائمه Select Multiple: فاما الخيار يكون اما بالموافقه True او عدمها False وفي الاغلب العدم . فمثلا بسيطا : بإمكانك ان تختار من القائمه خيارين بنفس الوقت.

## كيفية انشاء العناصر :-

ولانشاء عنصر نحتاج الى ان يكون العنصر المنشأ من نوع مقطع فلم Movie Clip وللقيام بذلك نحتاج الى مثال بسيط يرافقنا الى نهاية هذه الوحدة :-  
فلنفترض اننا نريد انشاء دائرة متحركة وان المستخدم نفسه سيقوم بوضع سرعه هذه الدائره كما يحلو له

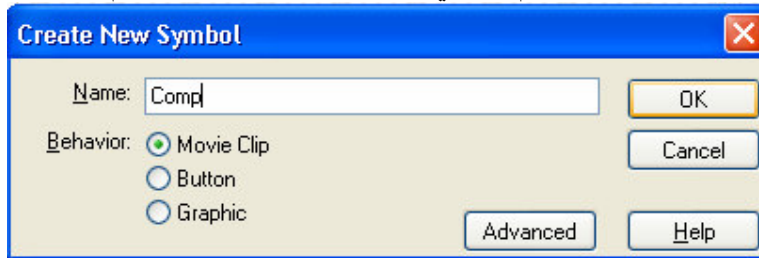


المعطيات

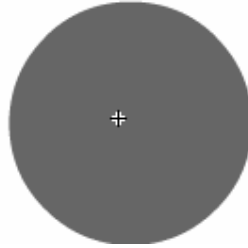
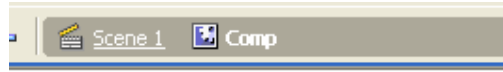
- 1- انشاء دائره تحمل خصائص مقاطع الفلم Movie Clip
  - 2- تحويل الفلم الى عنصر Component
  - 3- التحكم بالعنصر وجعل المستخدم حرا باضافه السرعه التي يريدونها
- المطلوب :  
ان ما ادرجناه في المطعيات سيكون هي قائمه المطاليب .

التطبيق :-

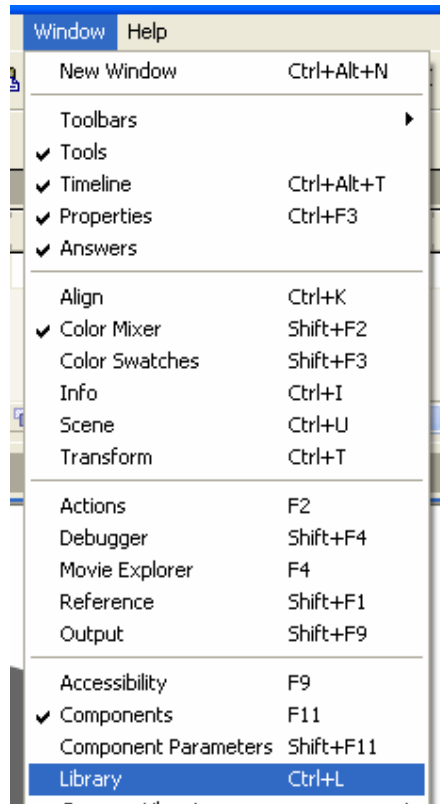
- 1- انشاء دائره واعطائها رمز او سمه الفلم :-  
اذهب الى قائمه Insert ومنها اختر امر New Symbol (رمز جديدا)  
سيظهر لنا خيارات الرموز فلنكتب الاسم كالتالي Comp وليكن هذا هو اسم الدائره.



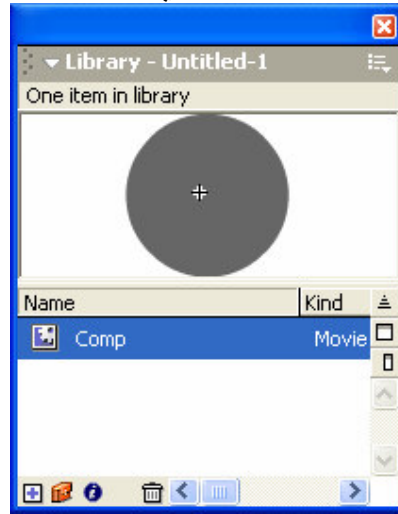
2- قم برسم الدائره المراد تحويلها الى عنصر .



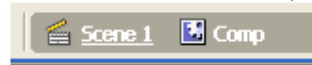
3- اذهب الى قائمة النافذة Window: واختر منها الامر Library (المكتبه)



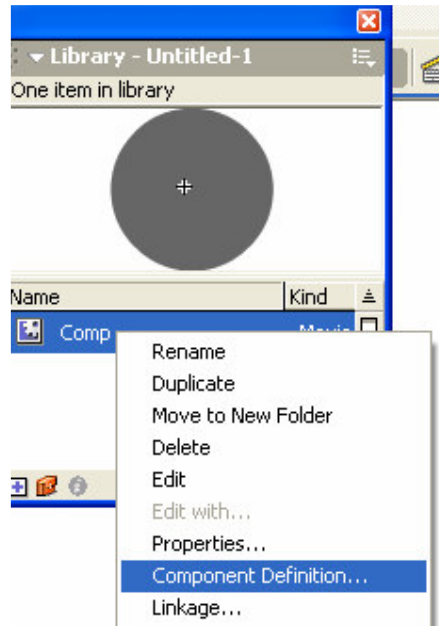
4- اختر الفلم الذي قمنا بانثائه الا وهو Comp والذي يحمل لنا خصائص الفلم Movie



5- عد الى مسرح العمل الذي يحمل اسم المشهد Scene 1 وذلك بالضغط عليه.



6- قم بالنقر على الدائره بالزر الايمن للفاره واختر منها امر Component Definition وهو تعريف عنصر .





7- الان قم بتعريف التالي :-

Name	Variable	Value	Type
varName		defaultValue	Default

Custom UI: [none] Set...

Live Preview: [none] Set...

Description: [none] Set...

Options:  Parameters are locked in instances  
 Display in Components panel

Tool Tip Text: [ ]

Help OK Cancel

ملاحظه : عند ضغطك على اشارة الزائد (الاضافه) فانه سيقوم برنامج الفلاش باضافه  
خانات في قائمه المدخلات Parameters تلقائيا  
الان انقر نقره واحده على الكلمه تحت عنوان Name والكلمه هي VarName  
ولنقم بتغييرها الى كلمه Speed

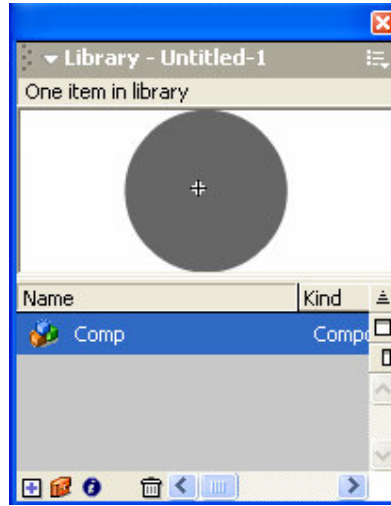
2- تحت عنوان النوع Type اختر القيمة Number

3- تحت عنوان القيمة Value ادخل القيمة 2 وهذا يعني ان السرعة المبدئيه هي 2.

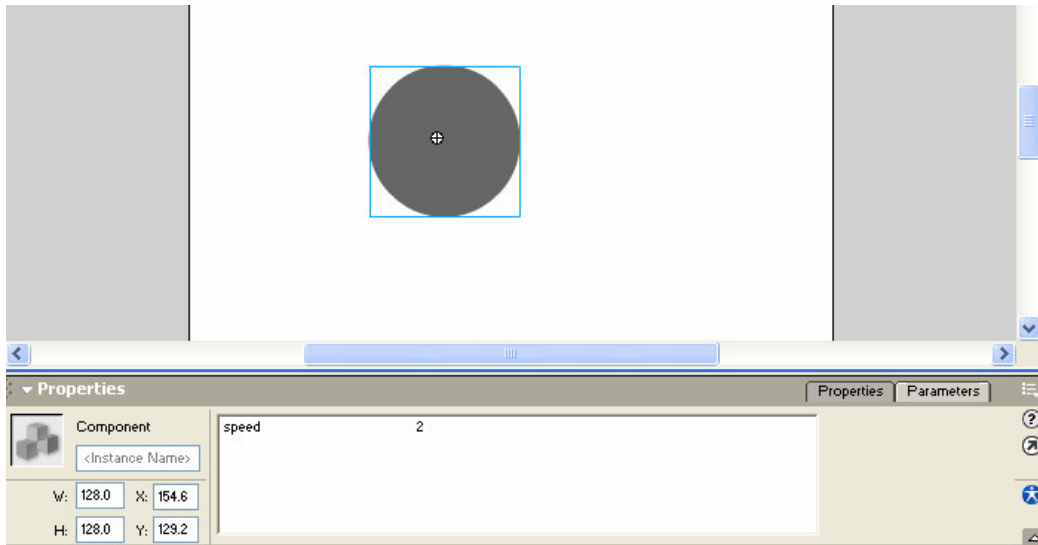
4- بعد ذلك اضغط موافق .

Name	Variable	Value	Type
speed		2	Number

بعد الانتهاء من هذه الخطوات والموافقه عليها سيتغير نوع الرمز Comp ليحمل رمزا اخر من نوع عنصر .



8- قم بسحب العنصر من المربع الى مسرح العمل .



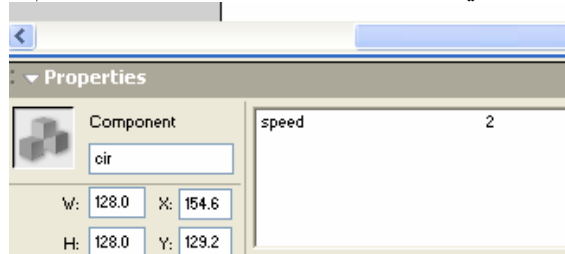
تجد ان العنصر قد اظهر لنا التالي

1- المتغير وهو كلمه Speed

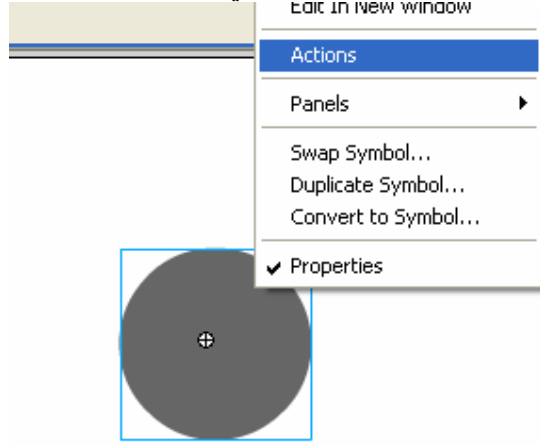
2- القيمه الافتراضيه وهي 2

وتحت عنوان Component في الجهه اليسرى يوجد مربعا سنكتب به كلمه Cir

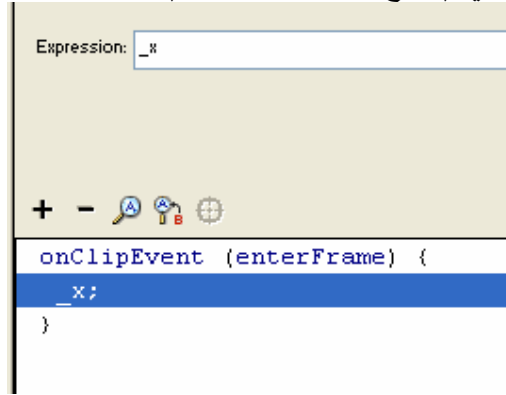
وهذا يعني ان هذه النسخه من العنصر تحمل اسم Cir



9- اضغط على الدائرة بالزر الايمن للفأره واختر الامر Action ولنحرك الدائرة افقيا بالبرمجه بسرعه Speed الا وهي 2



10- ستظهر لنا شاشة البرمجه ولنختار من قائمه الخواص الموجوده على يسار الشاشة امر `_x` وهو المسؤول عن المحور السيني (راجع الحركة المنتظمه (الحركة بالبرمجه))



11- في خانة الجمل Expression

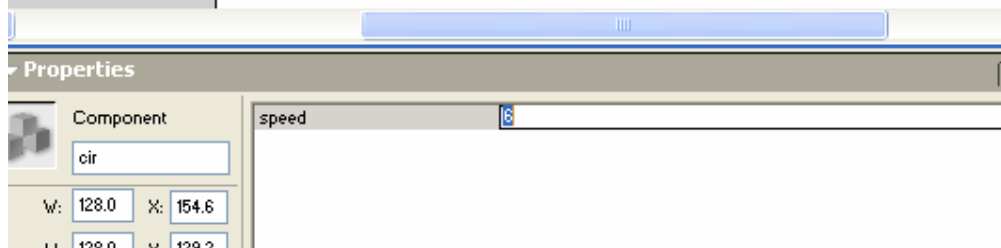
اكتب التالي; `_x=_x + speed;`

وهذا يعني تحرك في المحور السيني من النقطه الموجوده بها الدائرة مضافا اليها قيمه المتغير Speed

12- اغلق شاشة البرمجه وطبق العمل ستلاحظ تحرك الدائرة افقيا بسرعه 2

13- الان عد الى مسرح العمل ولنقم بتغيير قيمة المتغير Speed وليكن الرقم 6

هي السرعه المطلوبه . ويتم التغيير وذلك بالضغط على قيمة المتغير بالزر الايسر للفأره Speed



طبق العمل ولاحظ الفرق

## الخلاصة:-

العنصر او المكون في الفلاش Component هو ذلك الفلم الذي تم تحويله Movie Clip الى كائن اخر والذي اكتسب سمة العنصر او المكون.

2- يأتي برنامج الفلاش بعناصر ومكونات افتراضيه ويمكن تحميل عناصر ومكونات اخرى عن طريق موقع الشركه وبلاضافه يجب ان تكون عضوا في ذلك الموقع.

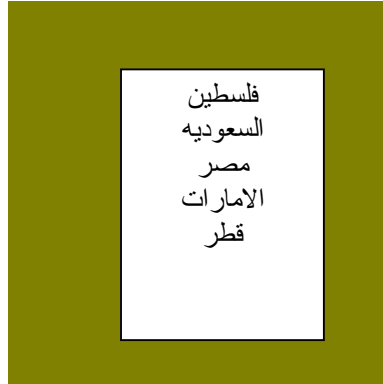
3- للعناصر فوائد في تصميم المواقع وانشاء البرامج والالعاب بلاضافه انها تعتمد بالدرجه الاولى على المستخدم وادخاله.

4- العناصر في الفلاش تسهل للمستخدمها حريه التغيير دون الدخول في عالم البرمجه.

5- لانشاء عنصر يجب ان يكون العنصر من نوع فلم Movie Clip

## الاسئلة:-

1- قم بسحب عنصر القوائم الى الشاشة الرئيسييه وادخل به عدو دول ListBox



2- قم بانشاء عنصرا في الفلاش يكون على شكل مربع واجعله يتحرك على المحور الصادي بسرعه ابتدائيه مقدارها واحد بكسل (1) قم بتغيير السرعه ولاحظ الفرق.



**انتهت الوحده**