

Öğretim Teknolojileri Destek Ofisi
Instructional Technologies Support Office

Flash ile Etkileşimli Öğretim Materyali Hazırlama Semineri

III. Oturum

Orta Doğu Teknik Üniversitesi
Middle East Technical University



İletişim Bilgileri:

Web adresi: <http://www.its.metu.edu.tr>

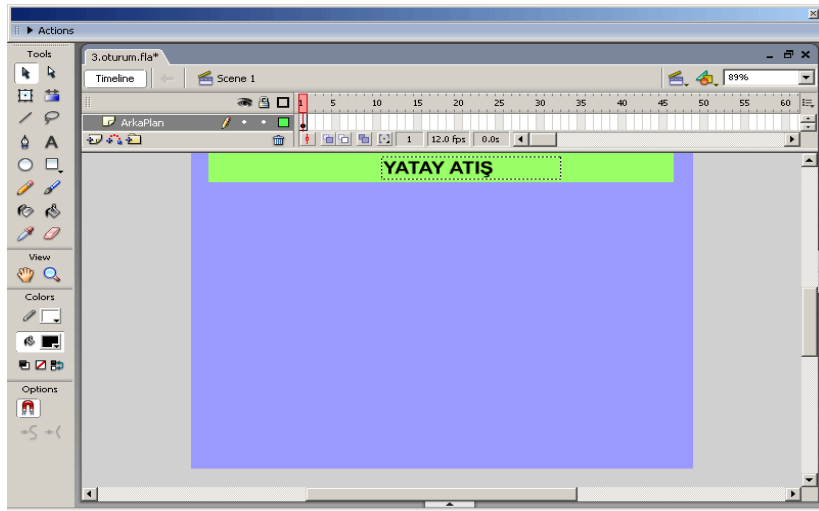
Adres: Öğretim Teknolojileri Destek Ofisi – GİSAM No:9

Tel: 210 35 71

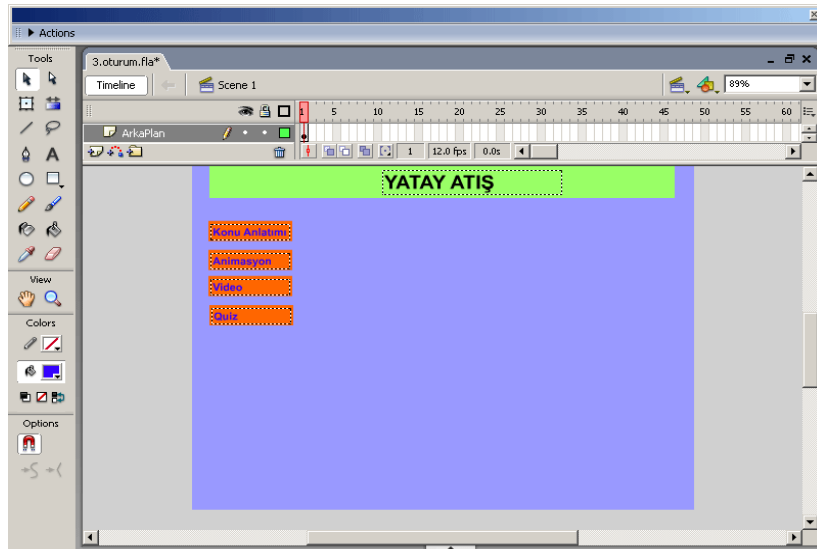
Eposta: its@metu.edu.tr

Bu oturumda, hazırladığımız materyalleri birleştirerek bir öğretim materyali oluşturacağız. Bütün bu işlemleri tamamlayabilmemiz için biraz daha action script konusuna değinmemiz gerekiyor. Daha önceden, butonlara action script yazarak “Timeline” nasıl kontrol edilir öğrenmiştik. Bu oturumumuzda ise, butonları kullanarak “timeline” üzerinde farklı karelere nasıl gidilir, action script kullanarak quiz hazırlama gibi uygulamaları birleştirerek bir materyal oluşturacağız.

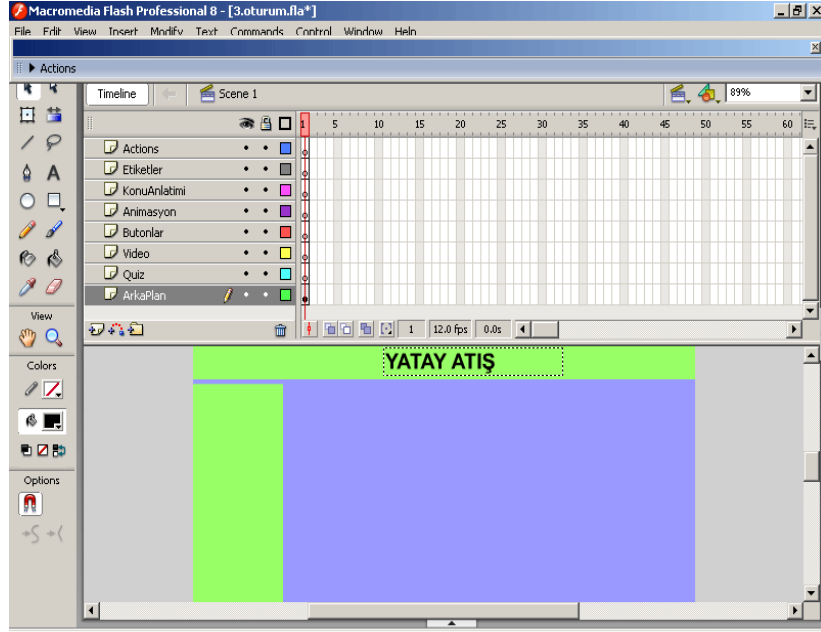
1. “3.oturum fla” dosyasını açalım.
2. “Layer 1” katmanını Arkaplan olarak yeniden adlandıralım. Bu katman aktif iken bir arka plan çizelim ve konu başlığımız olan “Yatay Atış” ı yazalım.



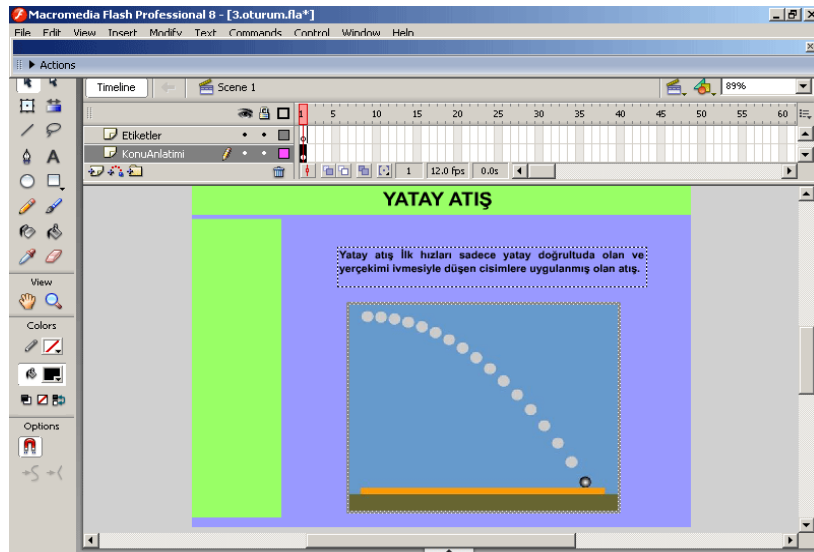
3. Daha sonra Konu Anlatımı, Animasyon, Video ve Quiz butonlarını oluşturalım. Şimdilik bu butonları kullanmayacağız. Bu yüzden bu butonları sahne üzerinden silelim.



4. Oluşturacağımız öğretim materyali Konu Anlatımı, Animasyon, Video ve Quiz bölümlerinden oluşacak. Bu yüzden her bir bölüme ait materyali ayrı katmanlara koymamızda fayda var. Bu katmanları “KonuAnlatımı”, “Video”, “Animasyon” ve “Quiz” olarak isimlendirelim. Bu katmanlara ek olarak, “Actions”, “Butonlar” ve “Etiketler” katmanlarını da oluşturalım. Uygulamanın ilerleyen aşamalarında bu katmanlarını da kullanacağız.

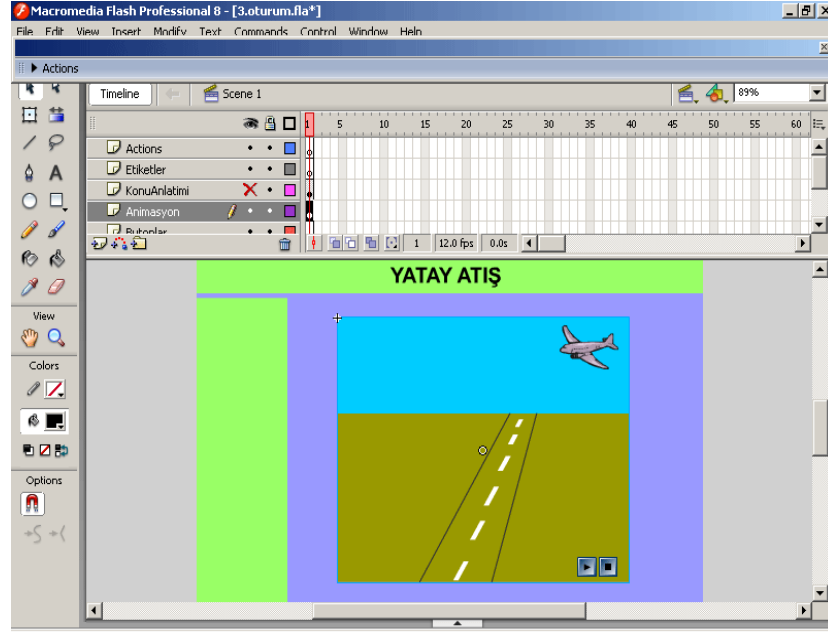


5. KonuAnlatımı katmanını seçelim. “Text Tool” u kullanarak konu ile ilgili bir cümle yazalım. Daha sonra “yatayatis.JPG” dosyasını sahneye ekleyelim. Konu anlatımı bölümünde şimdilik bu materyaller olsun.

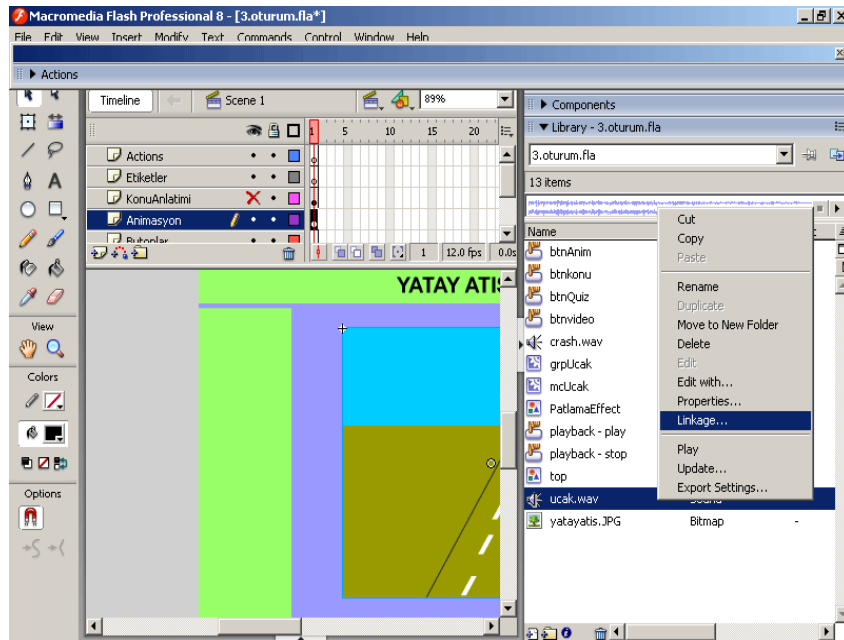


Katmanların bulunduğu alanın üst tarafındaki göz işareti katmanları görünür/görünmez yapmaya yarıyordu. Şimdi KonuAnlatımı katmanının karşında ve göz işaretinin altında kalan noktayı tıklayıp bu katmanı görünmez yapalım. Uygulamanın ilerleyen aşamalarında bu durumu değiştireceğiz.

6. Şimdi Animasyon katmanını seçelim. Uygulamamızın kütüphanesinde bulunan uçak animasyonunu sahneye sürükleyip bırakalım.

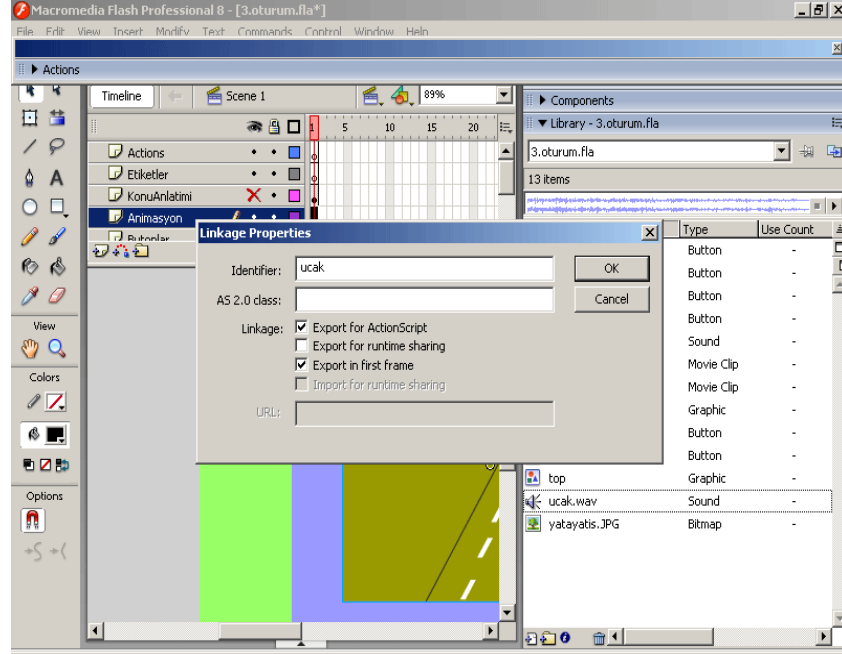


Şimdi uçak animasyonumuza action script kullanarak ses ekleyelim. İlk aşamada sesleri uygulamamızın kütüphanesine ekleyelim (File > Import > Import to Library). Daha sonra kütüphaneyi açalım. Açılan pencerede, herhangi bir ses dosyasının üzerinde sağ tıklayalım ve “Linkage” seçeneğini seçelim.

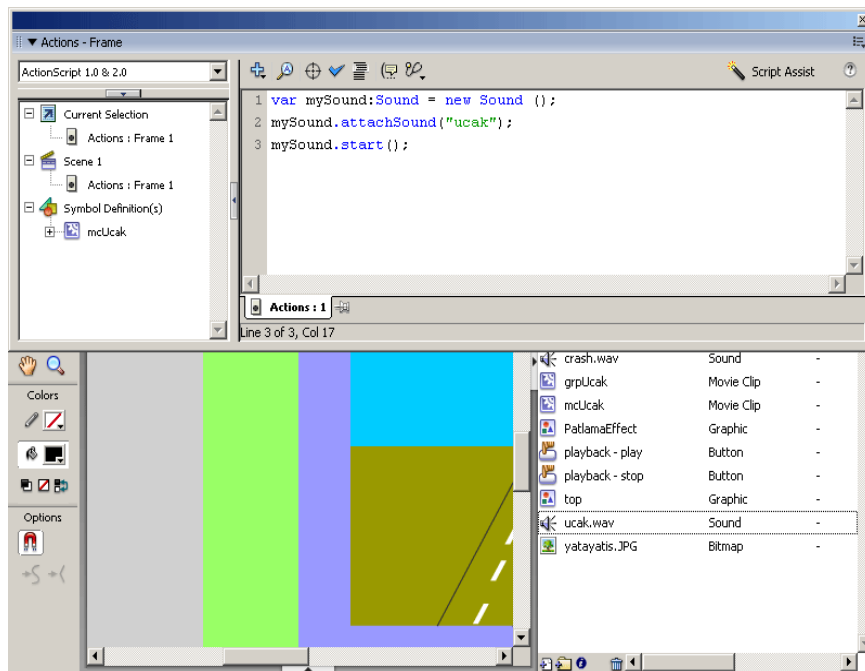


Öğretim Teknolojileri Destek Ofisi - ODTÜ

Açılan pencerede “Export for Action Script” seçeneğini seçelim. Bu işlemi yaptıktan sonra “Identifier” alanı aktif hale gelecektir.



Buraya kolay hatırlanabilir ve türkçe karakter içermeyen bir isim girelim. Tamam' ı tıklayarak işlemimizi sonlandıralım. Aynı işlemi diğer ses dosyası için de gerçekleştirelim. Artık ses dosyalarına action script yazarak erişebiliriz. mcUcak “movie clip” inin üzerinde çift tıklayalım ve bu “movie clip” in içine girelim. Karşımıza gelen timeline üzerinde Actions katmanının ilk “frame” ini seçelim ve Actions penceresini açalım. Ses dosyalarını action script ile kontrol etmek için bir ses nesnesine ihtiyacımız olacak.



Öğretim Teknolojileri Destek Ofisi - ODTÜ

Bu nesneyi tanımlamak için aşağıdaki kod parçasını kullanacağız.

```
var mySound: Sound = new Sound ();
```

Şimdi oluşturduğumuz ses nesnemize kütüphaneden uçak sesini ekleyelim. Bunun için;

```
mySound.attachSound ("ucak");
```

kod parçasını kullanacağız. Burada "ucak" kütüphanede uçak sesine verdiğimiz "Linkage" ismidir.

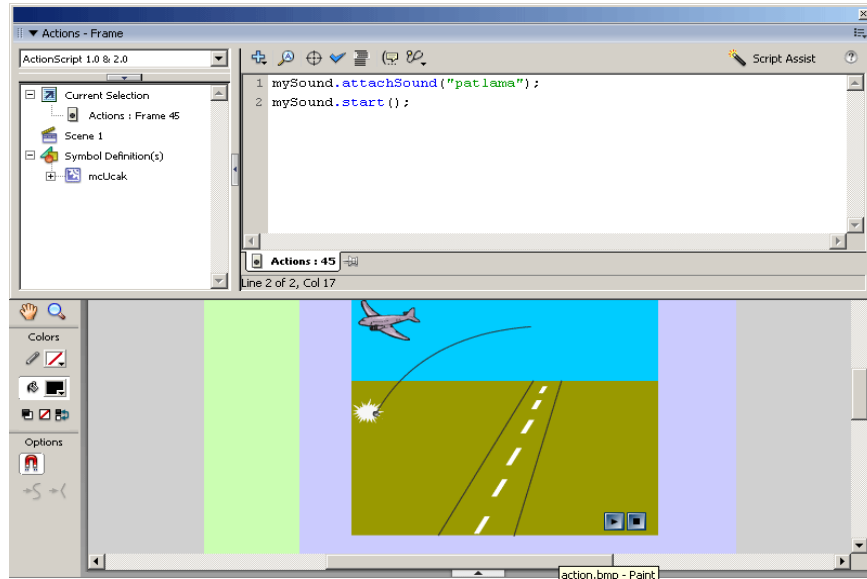
```
mySound.start();
```

Yukarıdaki komutu kullanarak sesimizi oynatmaya başlayabiliriz. Uçak animasyonu oynamaya başladığı anda uçak sesi de oynamaya başlayacaktır. Actions katmanı aktif iken patlama efektinin çıktığı "frame" i sağ tıklayıp "Convert to Keyframes" komutunu kullanarak "keyframe" e çevirelim. Bu işlemi yapmaktaki amacımız bu noktadan itibaren patlama sesinin duyulmasını istememizdir. Şimdi Actions penceresini açalım ve ses nesnemize patlama sesini ekleyelim. Bunun için;

```
mySound.attachSound("patlama");
```

```
mySound.start();
```

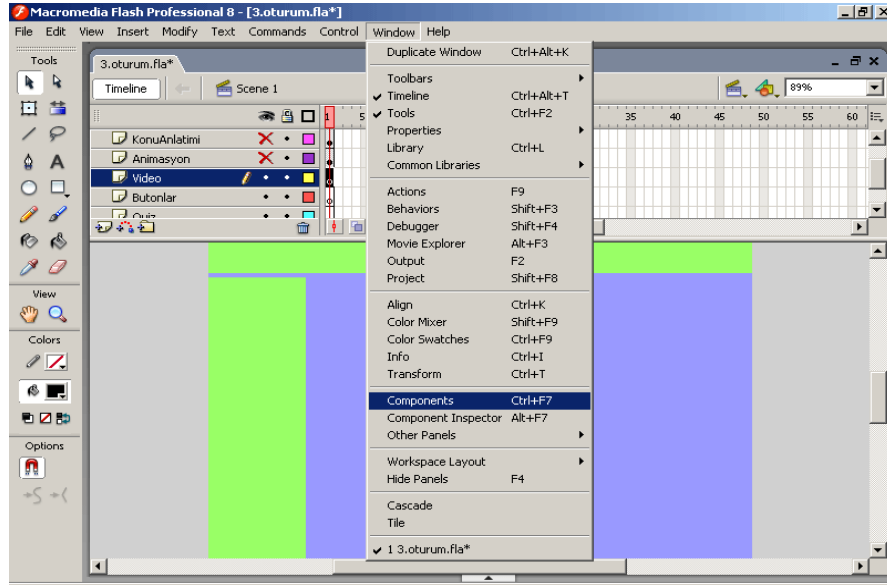
kodunu kullanacağız.



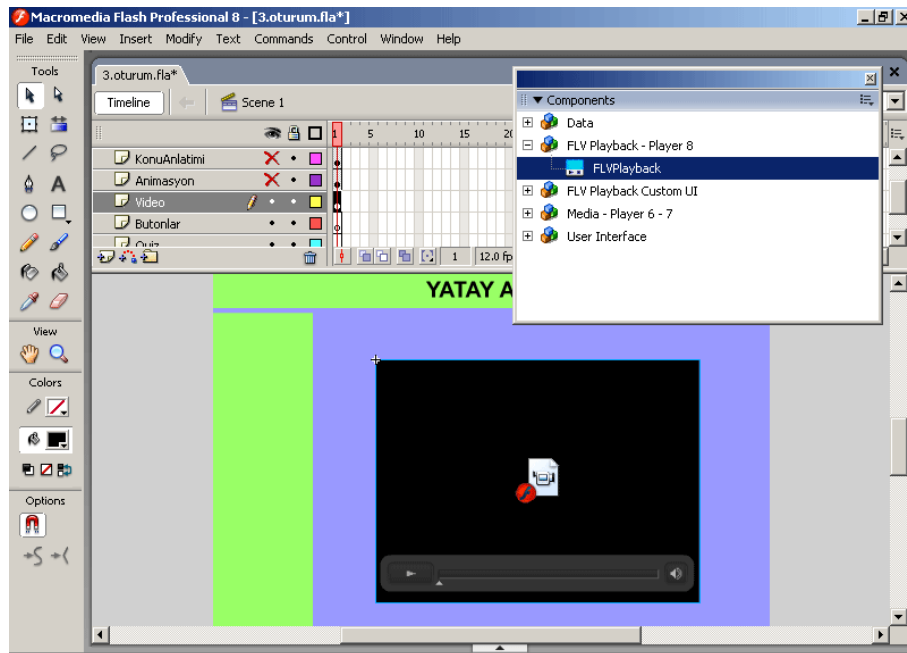
Bu işlemi gerçekleştirerek animasyonumuza action script kullanarak ses eklemiş olduk. Şimdi ana sahneye dönelim ve animasyon katmanını görünmez yapalım.

Öğretim Teknolojileri Destek Ofisi - ODTÜ

7. Video katmanını seçelim. Flash 8 gelişmiş video uygulamalarına olanak vermektedir. Daha önceki oturumumuzda videoyu flash uygulamamıza “embed” etmiştik. Bu sefer, videoyu uygulama dışından çağıralım. Bunun için Flash’ ın kendi kütüphanesinden FLVPlayback aracını kullanmamız gerekiyor. Bu araca erişmek için Window penceresinden Components seçeneğini seçelim.

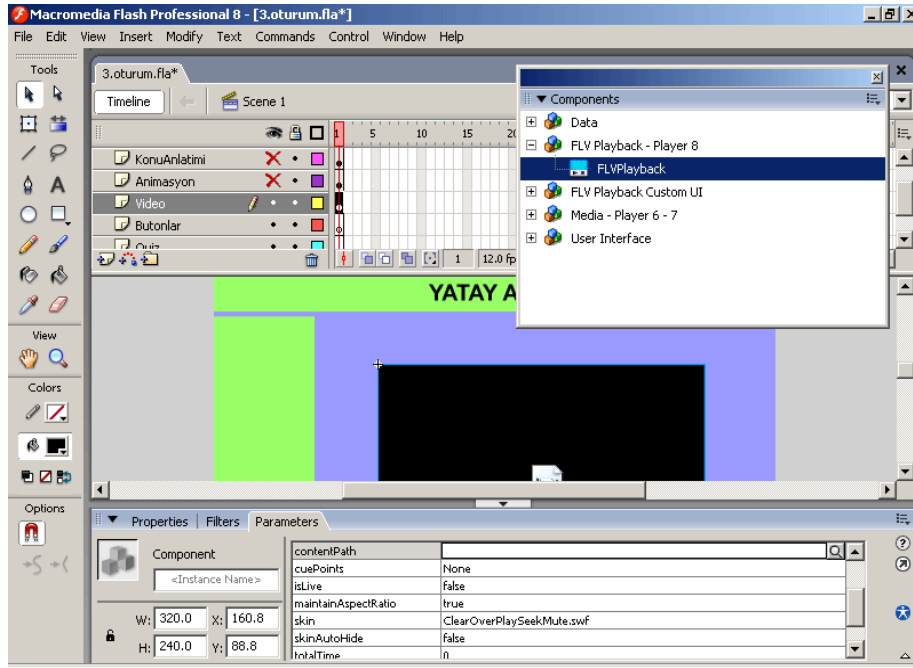


Açılan pencereden bu aracı sahneye sürükleyip bırakalım.



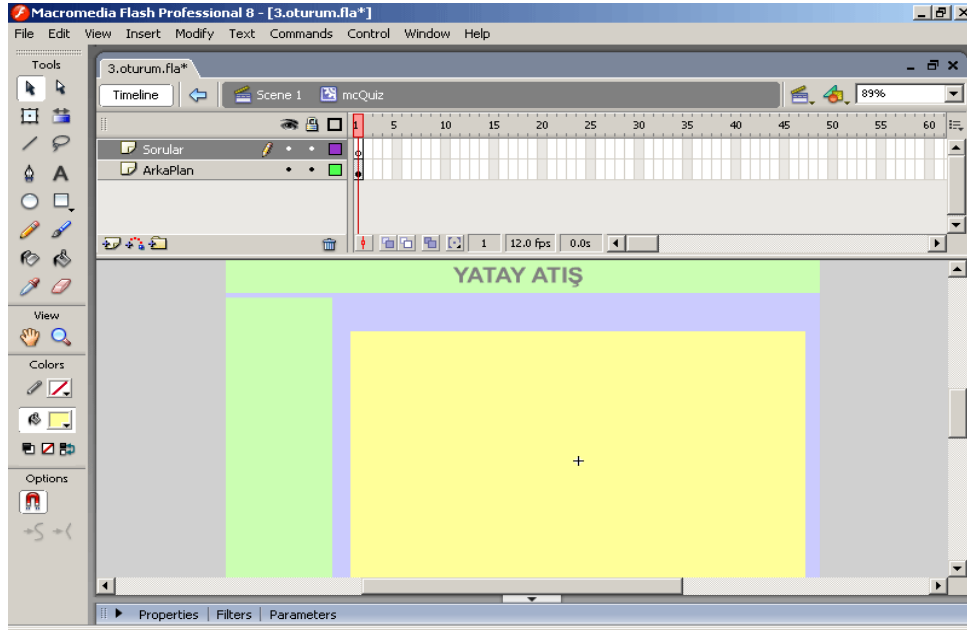
Öğretim Teknolojileri Destek Ofisi - ODTÜ

Şimdi bu aracı seçelim ve özellikler (Properties) penceresini açalım. Burada “Parameters” sekmesini göreceğiz. Bu sekmenin altından “ContentPath” alanına tıklayıp videomuzun konumunu belirtelim. Burada dikkat edilmesi gereken husus videonun tipidir. FLV olmayan yani flash video olmayan videoları bu araç ile kontrol etmemiz mümkün değildir. Bir de “SkinAutohide” özelliğini “true” olarak değiştirelim. Bu özellik de fare flvPlayback aracının üzerinde değilken kontrol butonlarını gizlememize yardımcı olur.

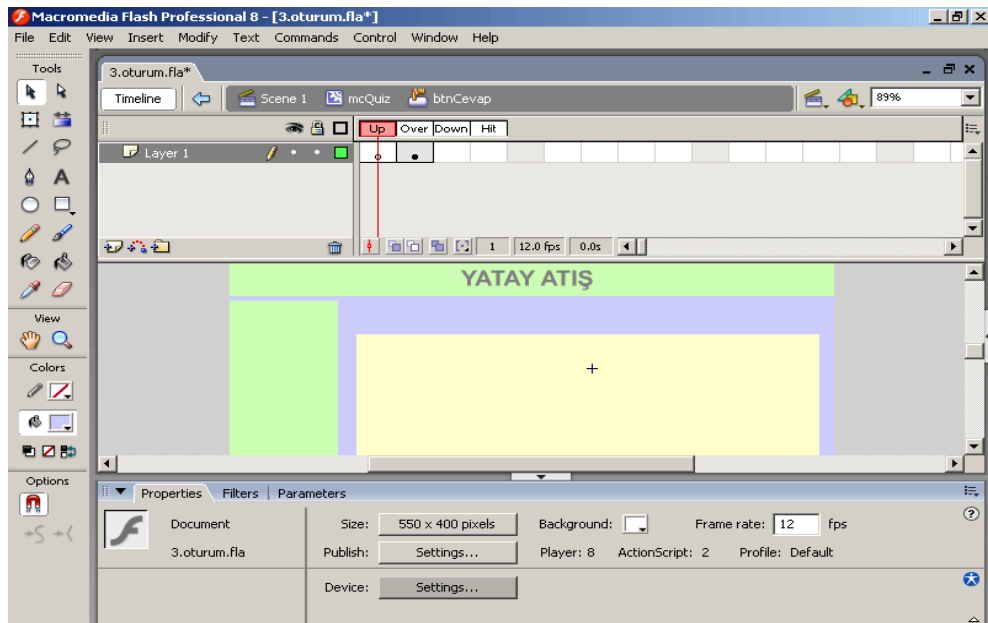


Şimdi video katmanını da görünmez yapalım.

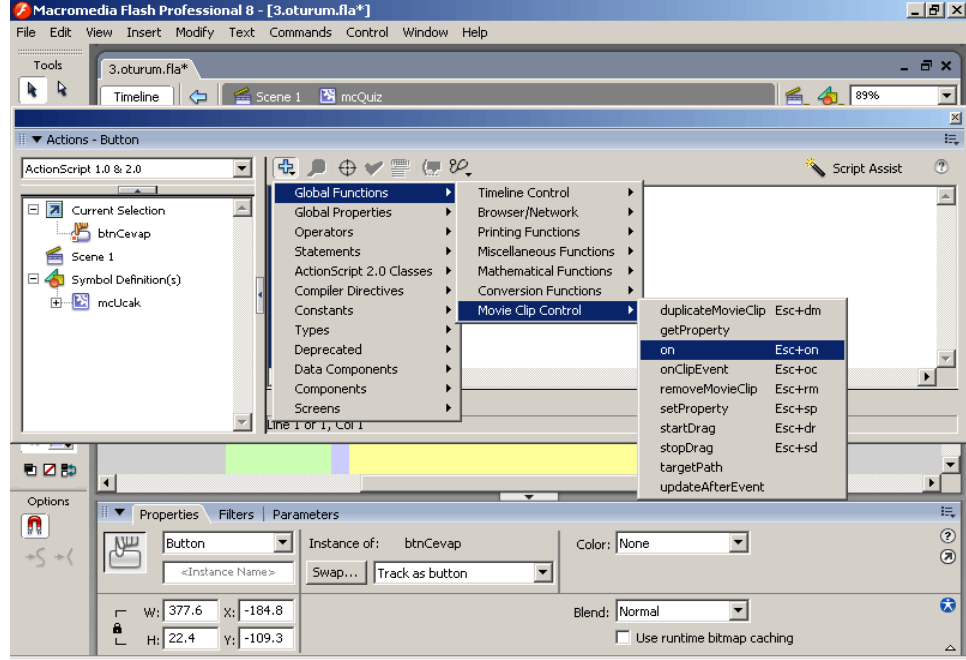
8. Quiz katmanını seçelim. Bu bölümde 3 sorudan oluşan bir quiz hazırlayacağız. Quiz katmanı seçili iken “Rectangle Tool” u kullanarak bir dikdörtgen çizelim. Bu şekil üzerinde çift tıklayalım ve F8 tuşuna basalım. Oluşturduğumuz şekli “movie clip” e çevirelim ve adına “mcQuiz” diyelim. Oluşturduğumuz mcQuiz “movieclip” inin üzerinde çift tıklayalım. Şu anda bu “movie clip” in içerisindeyiz.



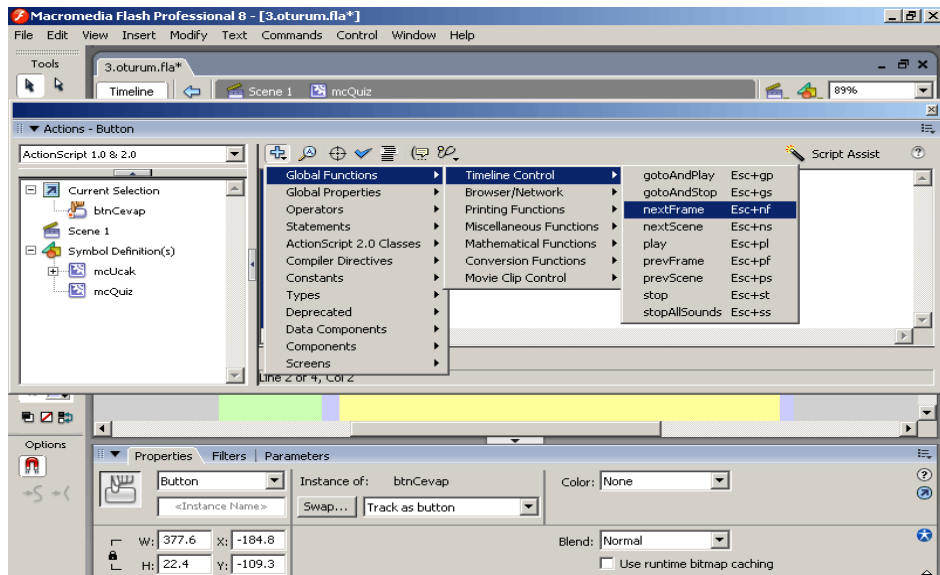
- Layer1 katmanını arkaplan olarak yeniden adlandıralım.
- Yeni bir katman oluşturalım ve adını Sorular olarak değiştirelim.
- Sorular katmanını aktif iken fare ile 1. “frame” den 4. “frame” kadar seçelim ve sağ tıklayıp “Convert to Keyframes” seçeneğini seçelim. 1. frame üzerinde 1. soru, 2. frame üzerinde 2. soru ve 3. frame üzerinde 3. soru bulunacak. 4. frame de ise sonuçları göstereceğiz.
- Sorular katmanının 1. “frame” ini seçelim. “Rectangle Tool” u kullanarak bir dikdörtgen çizelim. Daha sonra bu dikdörtgeni butona dönüştürelim. Buton üzerinde çift tıklayalım ve butonun içine girelim. “Over” alanının altındaki frame üzerinde sağ tıklayıp “Insert Keyframe” diyelim. Şekli seçip rengini değiştirelim. “Up” alanına gelelim ve buradaki şekli silelim.



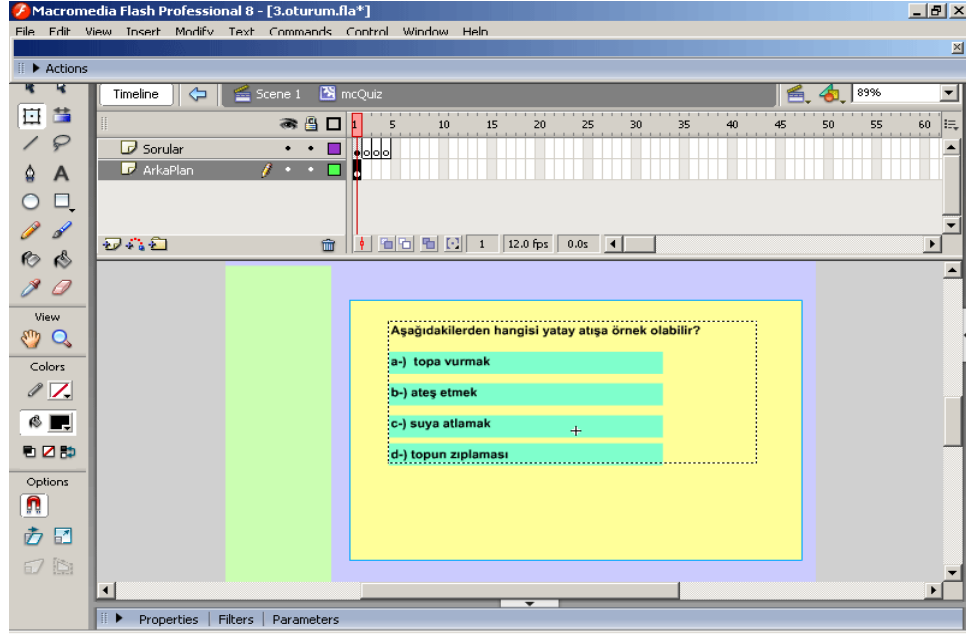
Tekrar sahne üzerine geçelim. Oluşturduğumuz butonlara action script yazarak bir sonraki soruya geçme işlemini gerçekleştireceğiz. Buton üzerinde sağ tıklayalım ve “Actions” seçeneğini seçelim. Açılan penceredeki artı işaretini tıklayalım. **Global Functions> Movie Clip Control > on** seçeneğini seçelim ve Release üzerinde çift tıklayalım.



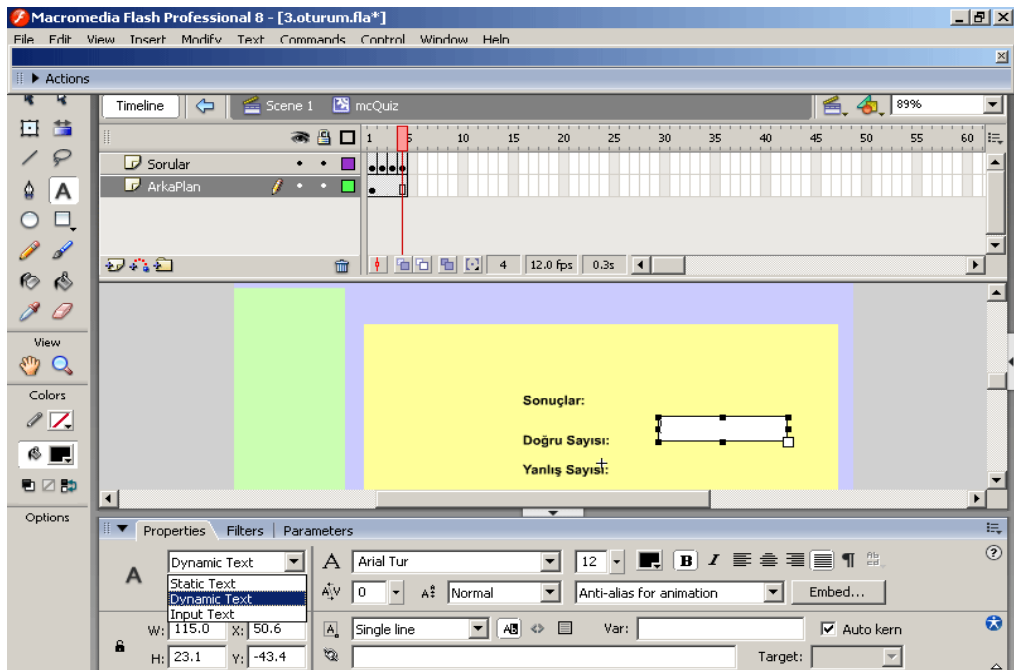
Bu şekilde butona tıklandıktan sonra bir işlem gerçekleşeceğini belirtmiş olduk. Yazacağımız action script süslü parantezler arasında olmalı. İki parantezin arasına tıklayalım. Daha sonra tekrar artı işaretini tıklayalım. **Global Functions> Timeline Control > nextFrame** seçeneğini seçelim. Şimdi butonlarımıza tıkladığı zaman bir sonraki frame (bizim örneğimizde quizin bir sorusu olacak) geçiş sağlanacaktır.



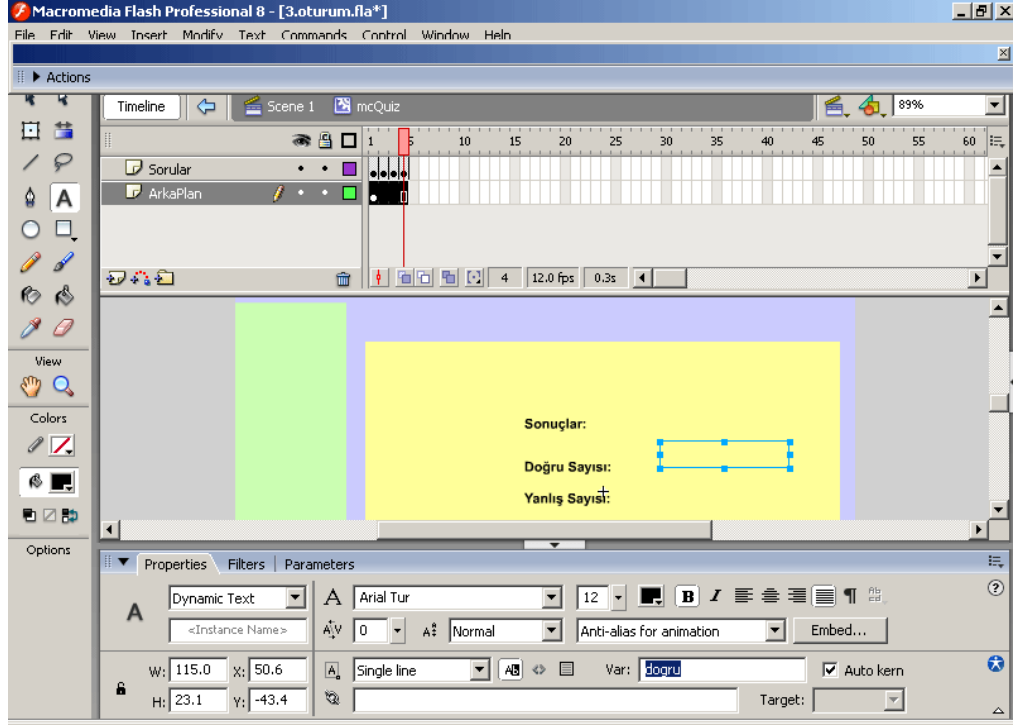
- Sorular katmanının 1. “frame” ini seçelim. “Text Tool” u kullanarak soruyu ve seçenekleri yazalım. Şimdilik 4 tane cevap yazmamız yeterli olacaktır.



- Sorular katmanının 1. “frame” i aktif iken oluşturduğumuz butonu seçelim. CTRL+C kısa yolunu kullanarak 3 buton daha oluşturalım. Butonları her bir seçeneğin altına koyalım. 1. “frame” i seçelim. Yine CTRL+C diyelim. İkinci ve 3. “frame” e kopyaladıklarımızı yapıştıralım. Soruları ve cevapları değiştirelim. Bu şekilde 3 sorumuzu oluşturmuş olduk.
- Sorular katmanının 4. “frame” ini seçelim. Burada sonuçları gösterecektik. “Text Tool” u kullanarak sonuçlar yazalım. Bu ana kadar hep statik “text”lerle uğraştık. “Text Tool” seçili iken properties panelinden “text” tipini “dynamic text” olarak değiştirelim ve bu şekilde 2 tane “text box” çizelim.



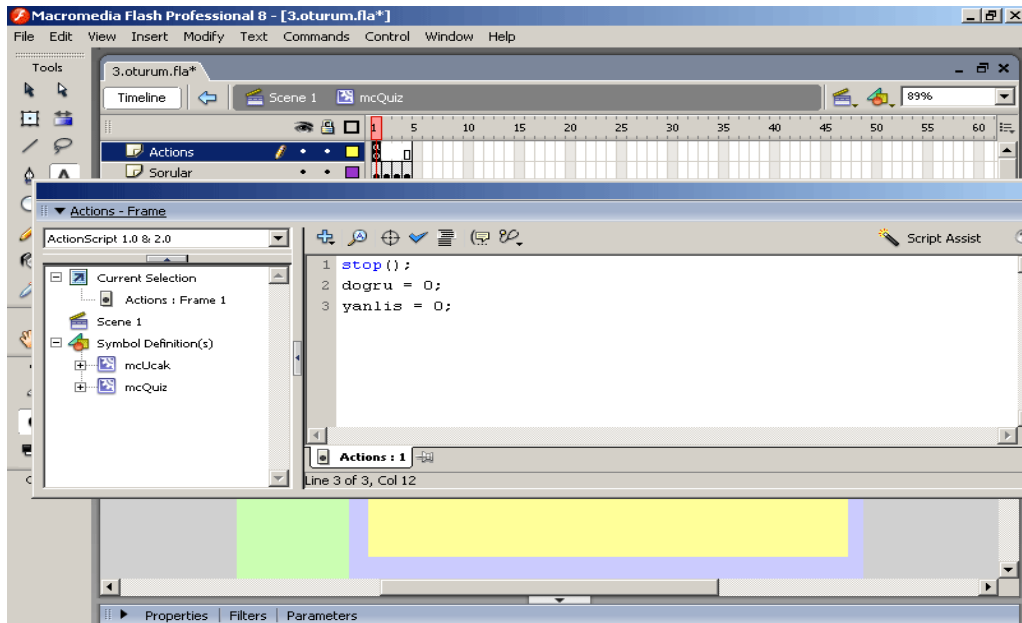
“Text Box” ları çizince Properties panalinde “Var” alanı aktif hale gelecektir. İki “text Box” için değişken girelim. Birine “dogru”, diğerine de “yanlis” yazalım. Türkçe karakter kullanmamaya dikkat edelim.



- Actions adı ile yeni bir katman oluşturalım. Daha sonra ilk “frame”i seçelim ve Actions penceresini açalım. Açılan pencerede ilk olarak “**stop();**” komutunu yazalım. Daha sonra dogru ve yanlis değişkenlerimizi aşağıdaki gibi tanımlayalım.

dogru = 0;

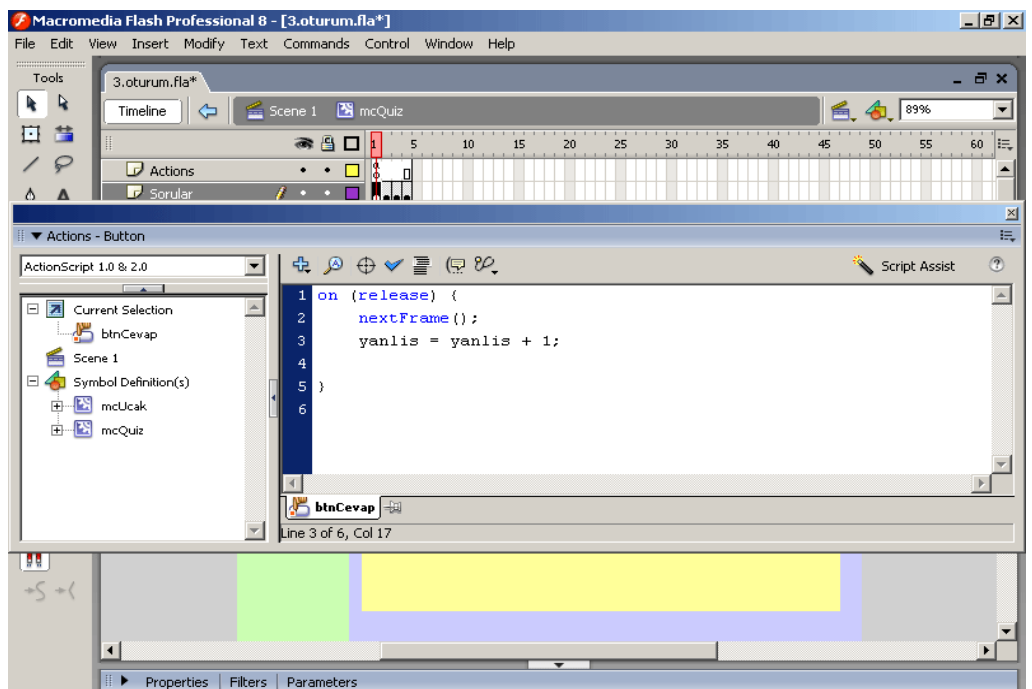
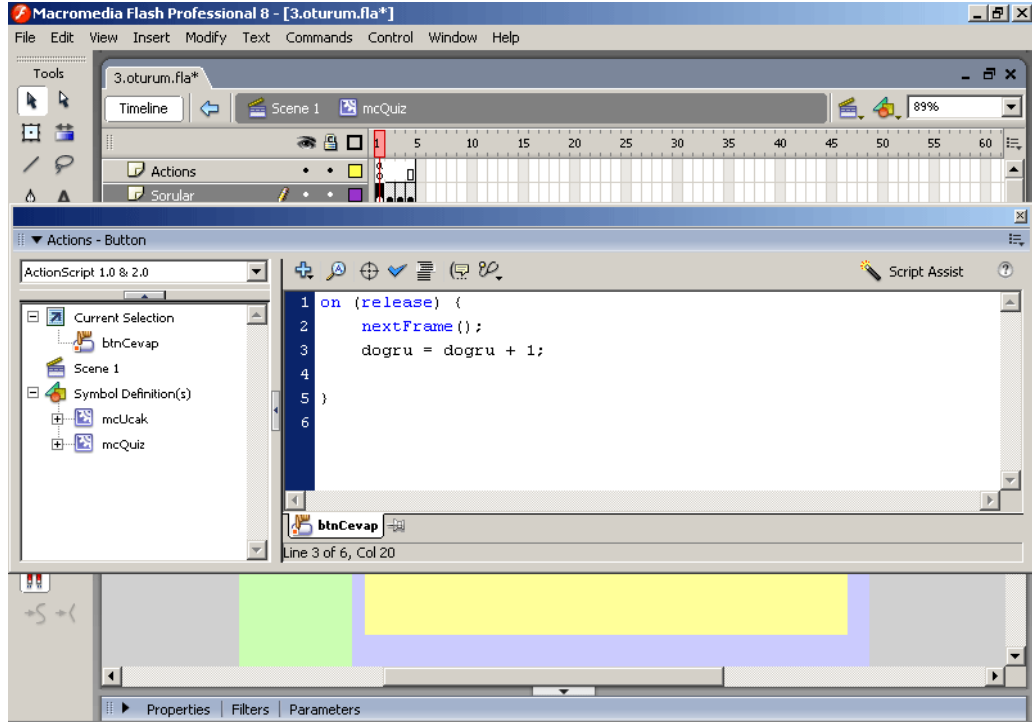
yanlis = 0;



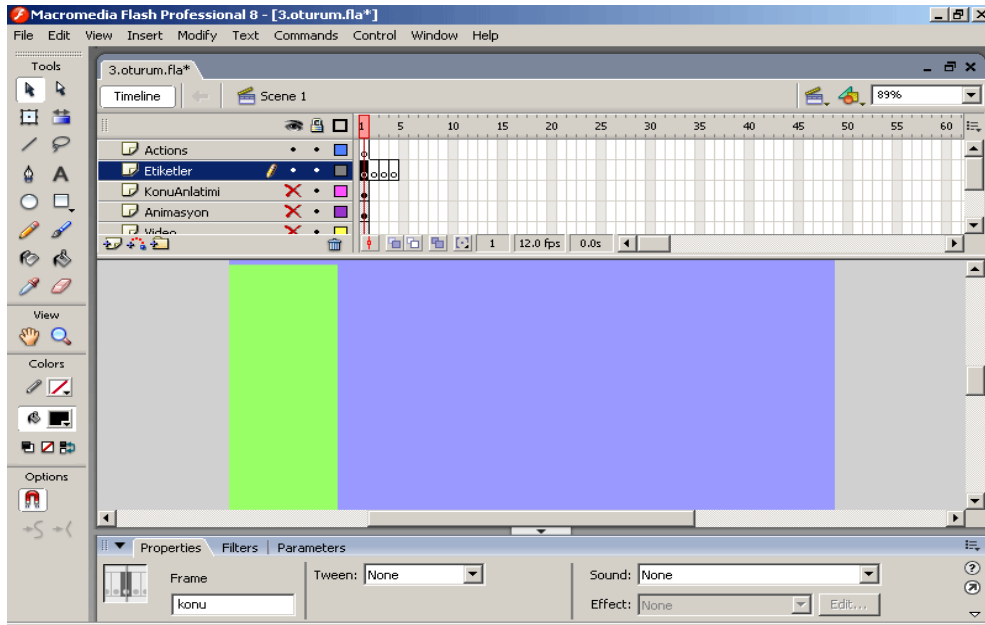
- Sorular katmanında her bir “frame” deki butonların Action kısmına “dogru” ve “yanlis” değişkenleri ile işlemler yapmamız gerekiyor. Eğer cevap doğruysa doğru sayısını bir arttıralım, eğer cevap yanlışsa yanlış sayısını bir arttıralım. Bunu da aşağıdaki şekilde yapabiliriz.

dogru = dogru +1;

yanlis = yanlis + 1;

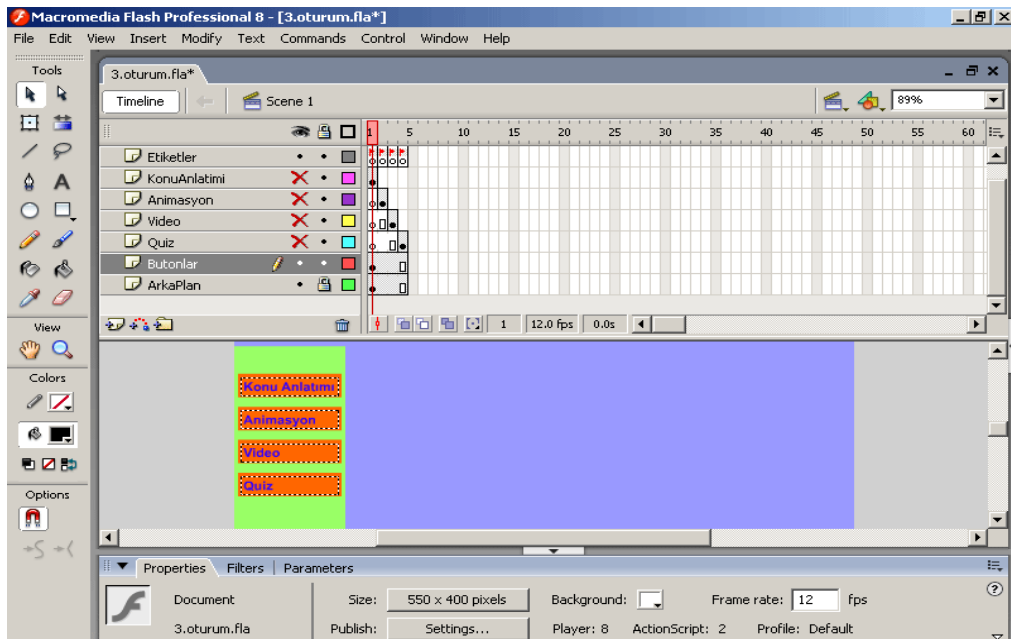


- Bu işlemleri 3 soru içinde yapmamız gerekiyor.
9. Uygulamamız “Konu Anlatımı”, “Animasyon”, “Video” ve “Quiz” olmak üzere 4 kısımdan oluşacak. Yani uygulamamız 4 “frame” den oluşacak. Etiketler katmanını oluşturmuştuk. Şimdi bu katman üzerinde 1. “frame”den 4. “frame” e kadar olan “frame” leri seçelim ve sağ tıklayıp “Convert to Keyframes” seçeneğini seçelim. İlk “frame” i seçelim. Properties panelinde Frame alanına “konu” yazalım.



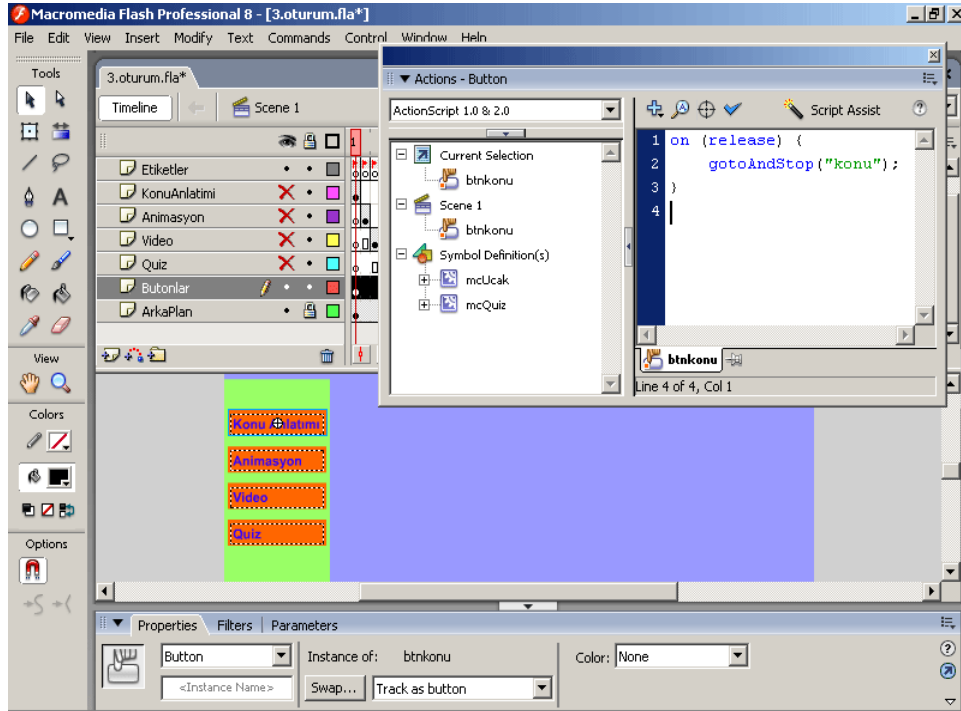
Daha sonra 2. “frame” i seçelim ve properties panelinde Frame alanına “animasyon” yazalım. 3. frame için “video” ve 4. “frame” içinde “quiz” değerlerini girelim.

10. Butonlar katmanı aktif iken daha önceden oluşturduğumuz Konu Anlatımı, Animasyon, Video ve Quiz butonlarını sahneye sürükleyip bırakalım.



11. Animasyon katmanında iken 1. “frame” i seçelim. Farenin imlecini “frame” üzerinde bekletirken imlecin altında bekletirken küçük bir dikdörtgen belirecektir. Bu dikdörtgen belirince farenin sol tuşunu basılı tutalım ve bu “frame” i 2. “frame” e taşıyalım. Aynı şekilde, video katmanında iken ilk “frame” i 3. “frame” e, quiz katmanında iken ilk “frame” i 4. “frame” e taşıyalım.
12. Butonlar katmanını seçelim ve her bir buton için bir olay tanımlayalım. Örnek olarak “Konu Anlatımı” butonunu seçelim ve Actions panelini açalım. Aşağıdaki kodu açılan pencereye yazalım.

```
on (release) {
    gotoAndStop("konu");
}
```



Etiketler katmanında “frame” lere verdiğimiz isimlere göre bu kodu her buton için yenileyelim. Örneğin; Video butonu için aşağıdaki gibi.

```
on (release) {
    gotoAndStop("video");
}
```

Kolay gelsin. ☺