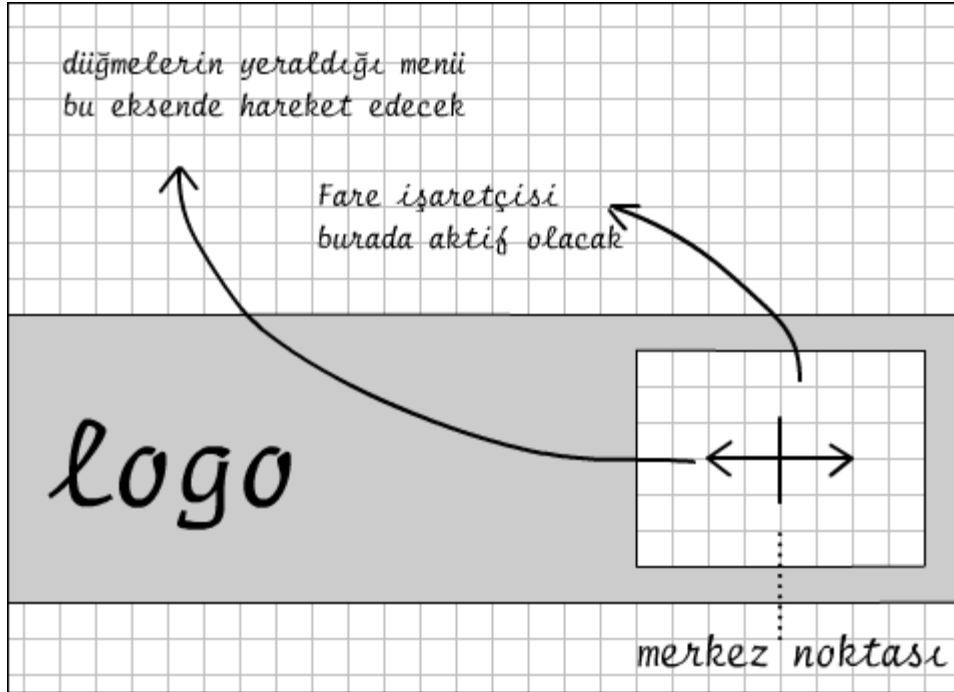


FLASH ile Kayan Menüler

Eğer sayfanıza koyacağınız linklerin sayısı az ise, değişik efektler kullanılabilir. En çok tercih edilen menülerden birisi de, kayan menülerdir. Projemiz, menülerin yer aldığı fotoğrafları, yan yana dizerek bir movie clip oluşturmak. Bu movie clip'in hareketi ise, sahnenin belirli bir bölgesinde aktif olan, fare işaretçisinin hareketine göre sağa veya sola kayarak oluşacak. Bu movie clip, aynı zamanda, menülerin yer aldığı düğmelerden oluşacaktır. Yani, fare işaretçisi ile menülerin hızını ayarlamak mümkün olacaktır.

Boş bir çalışma sahnesi açın. Bu projede, sahnenin **x** ve **y** ekseninden almamız gereken referans noktaları olduğundan, sahnenin kenar cetveli açık kalmalıdır. Bunu en kolay bir şekilde, klavyeden **CTRL+SHIFT+ALT+R** tuşlarına birlikte basarak yapabilirsiniz. Ayrıca, sahnenin ızgaralarını da açmanız (<B<CTRL+İ< b>), çalışmanıza kolaylık getirecektir. Projemizi, grafik olarak tanımlayalım.

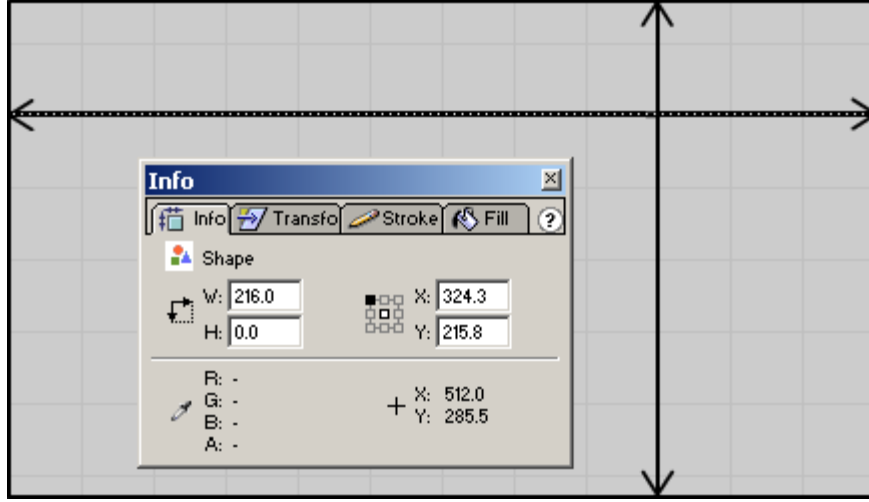


Sahnenin ortasında, büyük bir dörtgen olacak. Bu dörtgenin sağ tarafında, düğmelerin yer aldığı movie clip hareket edecek. Ancak bu movie clip'in hareketi, fare işaretçisinin bu alandaki hareketine göre belirlenecektir.

Sahnenin orta yerine bu dörtgeni çizin. Sonra sağ kısmına başka bir dörtgen daha çizin. Bu çizeceğiniz dörtgen ise, daha küçük ve büyük dörtgenin içinde olmalıdır. Küçük dörtgeni çizdikten sonra, iç kısmını seçip silin. Şimdi sahnede, sağ tarafında bir pencere açılmış büyük bir dörtgenimiz oldu. Üzerinde çalıştığımız bu katmanın adını, *çerçeve*

olarak değiştirin. Sonra yeni bir katman daha ekleyin ve ismini *logo* olarak değiştirin. Kendinize ait olan bir logoyu, dörtgenin sol tarafına yerleştirin.

Şimdi sıra, düğmelerin yer aldığı movie clip'e geldi. Bu movie clip'i oluşturabilmek için, sahnedeki dörtgen içinde kalan pencerenin boyutlarını öğrenmemiz gerekiyor.



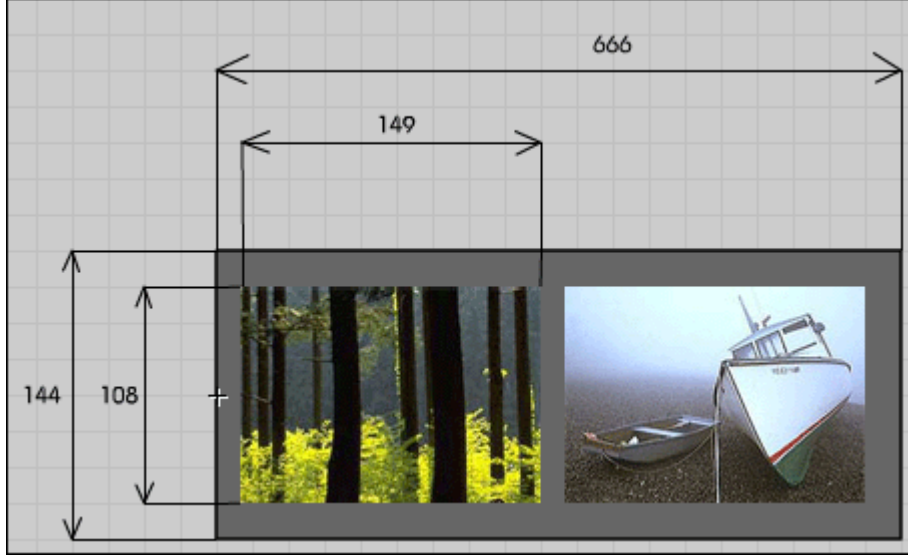
Pencere içine, yatay olarak bir uçtan bir uca geçecek şekilde bir çizgi çizin ve **Info Panel** vasıtası ile **W (Width)** kutusunun içindeki değeri not alın.

W : 216

Sonra yatay çizgiyi silip, aynı pencere içine bir dikey çizgi çizin ve **H (Height)** ölçüsünü not alın.

H : 122.7

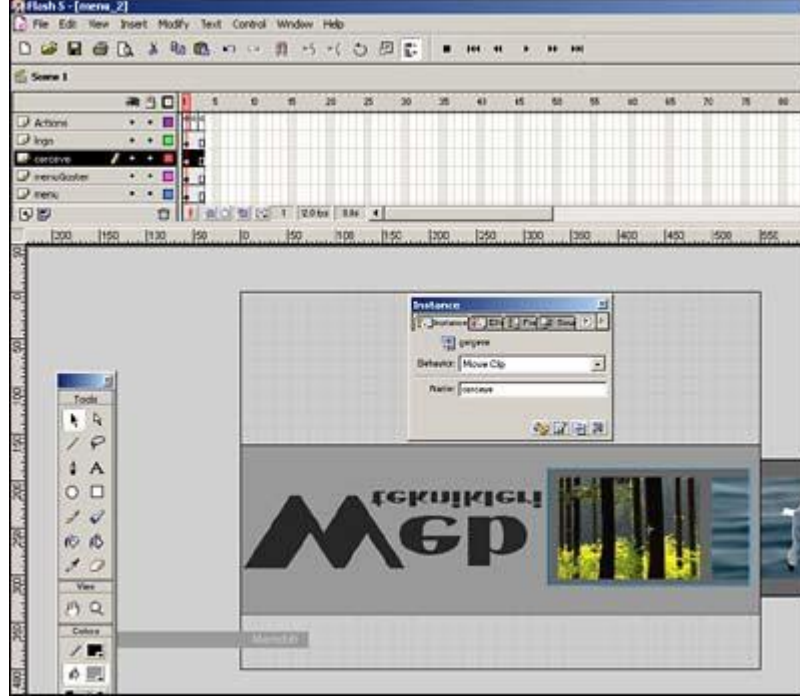
Klavyeden **CTRL+F8** tuşlarına birlikte basın ve yeni bir movie clip tanımlayın. İsmi *menu goster* olarak belirlediğiniz movie clip'e, ister dışarıdan bir kaç resim ekleyebilir, isterseniz Flash ile yapılmış bir kaç nesne oluşturabilirsiniz. Amacımız, bu pencere içinde, sağa-sola kayan düğmeleri tasarlamak. Biz bu projemizde, dört adet resim ekledik. Bu resimlerin boyutlarını, diğer resim editörlerinin yardımı ile pencere içine sığabilecek şekilde düzenledik.



Resimleri çevreleyen arkaplan kısmını, pencere boyutlarından biraz büyük yaptık. Bu resimleri düzenlerken, deneme yanılma yolu ile en doğru değeri bulabilirsiniz. Ancak resmin merkez noktası, bütün nesnelerin en sol noktası olmalıdır. Sahnede yer alan tüm nesnelere seçip kopyalayın. Sonra, klavyeden **CTRL+F8** tuşlarına birlikte basın. Gelen pencerenin **Name** kısmına, *menu* yazıp, movie clip olarak tanımlayın. Açılan yeni çalışma sahnesine, *menu goster* adlı movie clip'ten kopyalamış olduğunuz nesnelere yapıştırın. Resmin merkez noktasını yine en sol nokta olarak belirleyin. Bu kez, burada yer alan resimleri tek tek seçip, **Button** olarak belirleyin. Böylece elimizde dört adet düğme oluşacak. Şimdiye kadar, aynı görüntüye sahip iki adet movie clip yapmış olduk. Bunlardan birisi, resimleri düğme olarak belirlediğimiz *menu* adlı movie clip, diğeri ise, sadece resimleri içeren *menu goster* adlı movie clip. Neden iki adet yaptımıza daha sonra değineceğiz. Şimdi ana çalışma sahnesine dönelim.

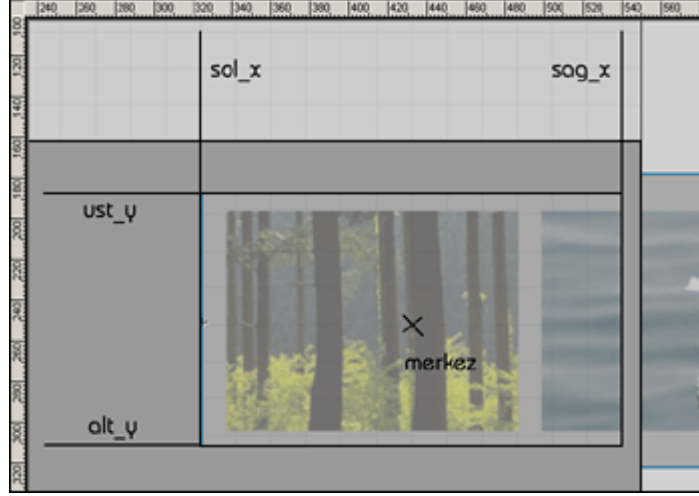
Sahnede şimdiye kadar iki adet katman yaptık. Bu katmanlara bir yenisini daha ekleyelim ve ismini *menu* olarak değiştirelim. Ancak bu katman, en alta olmalıdır ki pencerenin altında kalsın. Bu katmanda çalışırken, kütüphaneden *menu* adlı movie clip'i tutup sahneye sürükleyin. movie clip seçili iken, **Instance** panelindeki **Name** kısmına, *menu* yazın. Sahneye getirdiğiniz movie clip'i, sadece y - eksenine göre ayarlamamız yeterlidir. Yani, resim olarak tanımladığımız buttonları, pencerenin tam ortasına gelecek şekilde ayarlayın. X- eksenindeki yerini actions ile belirleyeceğiz. Bir katman daha yapın ve ismini *menu goster* olarak belirleyin. Kütüphaneden, *menu goster* adlı movie clip'i tutup sahneye doğru sürükleyin. Bu katmanı da en alta sürükleyin. Aynı şekilde, sadece y - eksenindeki yerini ayarlayın (her iki movie clip, tam olarak üst üste gelmelidir). Bu movie clip'in durum adını da, *menuGoster* olarak belirleyin.

Artık pencerenin altında iki adet movie clip vardır. Bunlardan biri, *menu* adlı movie clip, diğeri ise, *menu goster* adlı movie cliptir. Şimdi *çerçeve* adlı katmanda duran nesneye geçelim. Pencere olarak belirlediğimiz dörtgeni seçip (sadece dört adet çizgiyi seçmelisiniz), movie clip olarak tanımlayın. **Instance** paneldeki **Name** kısmına *cerceve* yazın.



Son olarak katmanlara, bir katman daha ekleyelim ve adını *Actions* olarak değiştirelim. *Actions* katmanınının 1. frame'ine aşağıdaki kodları yazın.

```
sol_x = cerceve._x - (cerceve._width/2);
sag_x = cerceve._x + (cerceve._width/2);
ust_y = cerceve._y - (cerceve._height/2);
alt_y = cerceve._y + (cerceve._height/2);
merkez = cerceve._x;
menu._visible = false;
menuGoster._visible = true;
menuGoster._x = sol_x - (_root.menuGoster._width/2);
menu._x = sol_x - (_root.menu._width/2);
solStop = sag_x - (_root.menu._width);
sagStop = sol_x;
```



Projemizi anlatırken, fare işaretçisinin sadece belirli bir alandaki hareketine göre, menü sağa-sola hareket edecek demıştik. Bu alanı pencere olarak tasarladık. Şimdi fare işaretçisinin bu alandaki hareketini alabilmek için, sol taraftaki x noktası, sağ taraftaki x noktası, üst taraftaki y noktası ve alt taraftaki y noktasını belirlememiz gerekiyor. Bu noktaları alabilmek için, *cerceve* durum adlı movie clip'i yaptık. Çerçevenin, *_x* ve *_y* noktası, aynı zamanda merkez noktamız olacaktır. Buna göre, *sol_x* noktasını bulabilmek için, çerçevenin *_x* noktasından, genişliğinin yarısını çıkarmamız gerekir.

```
sol_x = cerceve._x - (cerceve._width/2);
```

Aynı şekilde, *sag_x* noktasını bulabilmek için, çerçevenin *_x* noktasına, genişliğinin yarısını eklememiz gerekir.

```
sag_x = cerceve._x + (cerceve._width/2);
```

Pencerenin üst noktasını bulabilmek için, yani *ust_x* noktası için, çerçevenin *_y* noktasından, yüksekliğinin yarısını çıkarmamız gerekir.

```
ust_y = cerceve._y - (cerceve._height/2);
```

Son nokta olan *alt_x*'i bulabilmek için, çerçevenin *_y* noktasına, yüksekliğinin yarısını eklememiz gerekir.

```
alt_y = cerceve._y + (cerceve._height/2);
```

Merkez noktası ise, çerçevenin *_x* değerine eşittir. Çünkü çerçeveyi movie clip olarak ilk tanımladığınızda, merkez noktası, nesnenin tam orta noktası olarak belirlenir. Biz bu değeri değiştirmek için **Edit Center** komutunu kullanıyorduk.

```
merkez = cerceve._x;
```

Pencerede iki adet movie clip üst üste duruyordu. Eğer sadece düğmelerin durduğu "menu" adlı movie clip'i koysaydık, program çalıştığında, düğmeler sorun olacaktı. Çünkü movie clip sola doğru kaydığına, düğmeler, movie clip'in görünmeyen kısımlarında da aktif olacak ve burada linkin olduğunu gösteren el işareti çıkacaktı. Program ilk çalıştığında, düğmelerin olduğu movie clip'i pasif edip, diğerini aktif etmeliyiz. Bunun için, **_visible** komutunu kullanıyoruz.

```
menu._visible = false;
menuGoster._visible = true;
```

Program ilk çalıştığında, her iki movie clip'in yerini belirlememiz gerekiyor. Bu movie clip'lerin y - eksenindeki yerleri manuel olarak ayarlanmalıdır. Çünkü y - ekseninde herhangi bir ayarlama yapılmayacaktır. Ancak x - eksenindeki yerleri önemlidir. movie clip'lerin orta noktası penceredeki merkez noktasında olmalıdır. Aksi takdirde, program çalıştığında, fare işaretçisi pencereye hangi köşeden girerse girsin, movie clip'in yeri birden değişecektir. Bu durumda movie clip'lerin _x noktası şöyle bulunmalıdır.

pencerenin sol x noktası - (movie clip'in genişliği / 2)

```
menuGoster._x = sol_x - (_root.menuGoster._width/2);
menu._x = sol_x - (_root.menu._width/2);
```

Pencere içinde hareket eden movie clip, en sola ve en sağa geldiği zaman durması gerekir. Bunun için soldaki ve sağdaki stop değerleri hesaplanır. Sol tarafta duracağı değer, sol_x değeridir. Sağ tarafta durması gereken değer ise, sag_x değerinden movie clip'in genişliğinin çıkarılması ile bulunur.

```
solStop = sag_x - (_root.menu._width);
sagStop = sol_x;
```

Program ilk çalıştığında bu değerleri heapladığına göre, bir sonraki frame'e gidecektir. **Actions** katmanına bir **keyframe** ve diğer tüm katmanlara sadece **frame** yerleştirin. **Actions** katmanındaki 2. frame'e aşağıdaki kodları yazın.

```
if (_ymouse>ust_y && _ymouse<alt_y && _xmouse>sol_x && _xmouse<sag_x) {
menu._visible = true;
    menuGoster._visible = false;
    hizMenu = (_xmouse-merkez)/10;
pozMenu = Math.round (pozMenu+hizMenu);
    if (pozMenu<solStop) {
        pozMenu = solStop;
    }
    if (pozMenu>sagStop) {
        pozMenu = sagStop;
    }

    menu._x = pozMenu;
```

```

} else{
    menu._visible = false;
    menuGoster._x = pozMenu;
    menuGoster._visible = true;
}

```

Fare işaretçisinin pencere içinde olup olmadığını kontrol etmek için, bir koşul yazmamız gerekiyor. Bu koşul, ilk frame'de belirlenen pencerenin, x ve y noktalarıdır.

```

if (_ymouse>ust_y && _ymouse<alt_y &&_xmouse>sol_x && _xmouse<sag_x) {

```

Eğer fare işaretçisi, bu alana girdiyse, ilk yapılacak iş, üst üste duran movie clip'lerden, düğmelerin olduğu movie clip'i aktif yapmak ve diğerini pasif etmek olacaktır.

```

menu._visible = true;
    menuGoster._visible = false;

```

Fare işaretçisinin pencerenin merkez noktasına olan uzaklığına göre bir hız belirlenmelidir. Buna göre merkez noktasından uzaklaştıkça hızı belirli bir oranda artmalıdır. Bu oranı biz 10 olarak belirledik. Eğer düşük değer girilirse, hızı artacak, yüksek değer girilirse, hızı çok yavaşlayacaktır.

```

hizMenu = (_xmouse-merkez)/10;

```

Belirlediğimiz bu hıza göre, movie clip'i hareket ettirmeliyiz. movie clip'in en son kaldığı yere hızı eklersek, movie clip oraya gidecektir. **Math.round** ile bulunan değeri yuvarlamış olduk.

```

pozMenu = Math.round (pozMenu+hizMenu);

```

Ancak movie clip'in pencere dışına çıkmasını engellemek durumundayız. Bunun için, **stop** değerleri ile karşılaştırmak gerekir. Eğer son belirlenen yer, **solStop** değerinden küçükse, movie clip'in yeri **solStop** değerine eşit olmalıdır. Aynı şekilde, **sagStop** değerinden büyükse, movie clip'in yeri, **sagStop** değerine eşit olmalıdır.

```

    if (pozMenusagStop) {
        pozMenu = sagStop;
    }

```

Bütün karşılaştırmalar yapıldığına göre, belirlenen yeri, movie clip'in _x noktasına atamamız yeterli olacaktır.

```

menu._x = pozMenu;

```

Fare işaretçisi bu alanda hareket ettiği sürece, düğmelerin yerleştiği movie clip, aktif kalmaya devam edecektir. Ancak bir şekilde fare işaretçisi bu alanın dışına çıktığı zaman,

görünmeyen düğmelerin çalışmaması için, *menuGoster* adlı movie clip devreye girmelidir. Yani **if** koşulu tutmadığı zaman, bu değişiklik yapılmalıdır.

```
} else{  
    menu._visible = false;  
    menuGoster._x = pozMenu;  
    menuGoster._visible = true;  
}
```

Actions katmanına, bir **keyframe** ve diğer tüm katmanlara sadece **frame** yerleştirin.

Actions katmanınının 3. frame'ine aşağıdaki kodları yazın.

```
gotoAndPlay(2);
```

Programın sürekli olarak bu kontrolü yapabilmesi için, 3. frame'i ekledik ve bu frame'den, kontrollerin yapıldığı 2. frame'e geri göndermiş olduk.