

Ejemplos de diseño web y multimedia

16.1 Diseño de una agenda de enlaces: “Portales educativos”

En este ejercicio vamos a crear una película Flash que contenga varios botones. En el navegador se mostrará una URL distinta al hacer clic en cada uno.

1. Clic en **Modificar > Documento** para definir como tamaño del escenario: 550 px de Anchura por 400 px de Altura. Configura el color negro como fondo del escenario. Clic en el botón **Aceptar**.
2. Selecciona la herramienta **Texto**. En el **Inspector de propiedades** define previamente el tipo de fuente: Arial, tamaño: 18 y color de la fuente: blanco o amarillo/anaranjado. Escribe en el centro superior del escenario un encabezado con el texto “PORTALES EDUCATIVOS”.
3. Con la herramienta **Flecha** selecciona este bloque para situarlo en el centro.
4. **Archivo > Importar > Importar a escenario**. Localiza el archivo **mundo.wmf** en la carpeta **Curso Flash/images**. Pulsa el botón **Abrir**.
5. Para agrupar los elementos editables que forman la imagen: **Modificar > Agrupar**. Ahora puedes arrastrar el conjunto para situarlo en el centro.
6. Elige **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas Comunes > Curso**. Desde la carpeta **Botones > Ovals** pincha y arrastra al escenario del documento actual los 5 botones ovalados. Cada uno muestra un color diferente. Cierra la ventana de la Biblioteca común.
7. **Ventana > Biblioteca**. Ahora sólo aparece la Biblioteca del documento actual. Clic derecho, por ejemplo, sobre el botón **Oval buttons-yellow** y elige **Edición**. Entrarás en el modo edición de ese botón.
8. **Insertar > Línea de tiempo > Capa** para añadir una nueva capa al diseño del botón. Clic derecho en el fotograma **Sobre** de esa nueva capa y selecciona **Insertar fotograma clave**.

9. Selecciona la herramienta **Texto**. En el **Inspector de propiedades** define las características del texto: Arial, 12 puntos, negrita y color amarillo. A continuación haz clic sobre el escenario, inmediatamente debajo del botón y teclea **"EDUCASTUR"**. Elige la herramienta **Flecha** y sitúa este cuadro de texto en una adecuada posición. **Edición > Editar documento** para abandonar el modo de edición de símbolo.
10. Reitera los pasos 7-9 para el resto de botones ovalados de la Biblioteca: **blue** (azul) con el texto **"CNICE"**, **green** (verde) con el texto **"PNTE"**, **orange** (naranja) con el texto **"XTEC"** y **red** (rojo) con el texto **"EDUCALIA"**.
11. Activa la herramienta **Flecha**.
12. Para alinear los botones, selecciona los cinco a la vez y en **Ventana > Paneles de diseño > Alinear** haz clic en los botones **Alinear verticalmente respecto al centro** y **Distribuir horizontalmente respecto al centro**.

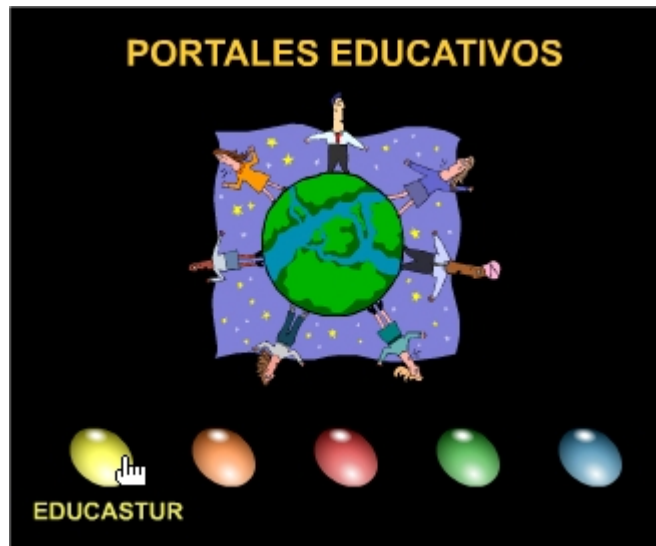


Figura 16.1 Aspecto final del ejercicio Portales educativos

13. Clic derecho sobre el botón amarillo del escenario para seleccionarlo y pulsa la tecla **<F9>**. Se despliega el panel **Acciones – Botón**.
14. Introduce el código:


```
on(release) {
getURL("http://www.educastur.princast.es");
}
```
15. Repite los pasos 13-14 e introduce una URL según el color del botón:

| Portal | Color | URL |
|----------|----------|---|
| Educatur | Amarillo | http://www.educastur.princast.es |
| XTEC | Naranja | http://www.xtec.es |
| Educalia | Rojo | http://www.educalia.org |
| PNTE | Verde | http://www.pnte.cfnavarra.es/pnte/ |
| CNICE | Azul | http://www.cnice.mecd.es |

16. Graba el documento en la carpeta **Mis Documentos**, por ejemplo, con el nombre **portales fla**.
17. Elige **Archivo > Publicar** para generar los archivos de publicación de Flash.
18. Desde el **Explorador de Windows**, busca la carpeta **Mis Documentos** y haz doble clic sobre el documento web **portales.html**. Se abrirá el navegador y mostrará esta publicación Flash. Prueba que los enlaces funcionan correctamente.

16.2 Diseño de una aplicación multimedia: "Oriente Próximo"

El objetivo de este apartado es el diseño de un proyector EXE que indexe distintos recursos informativos en un CDROM. El tema de actualidad que se propone es "**Oriente Medio**". La información ha sido recopilada de la sección **Temas del País Digital**.

Con los contenidos aquí capturados se han elaborado archivos de distinto formato: DOC, XLS, TXT, PDF, HTM, JPG y EXE que ahora resta indexar mediante el diseño de un proyector Flash. Todos estos archivos se pueden encontrar en la subcarpeta **Oriente** dentro de la famosa carpeta **Curso Flash** que has instalado en tu ordenador.

Los archivos requeridos para realizar nuestro proyector son:


- **intro.txt**: texto a modo de introducción que va a ser utilizado dentro de la película.
- **crono.htm**: "Cronología".
- **claves.doc**: "Claves del conflicto".
- **prota.pdf**: "Protagonistas".
- **refu.xls**: "Los refugiados".
- **israel.exe**: proyector Flash con la animación interactiva "Israel en mapas".
- **inti.exe**: proyector Flash con la animación interactiva: "Cronología de una nueva intifada"
- **enlaces.htm**: "Enlaces" a webs sobre el tema.
- **biblio.txt**: "Bibliografía".
- **exodo.jpg**: Fotografía del barco del éxodo con el título "Oriente Medio".
- **logopais.gif**: logo de la fuente ElPais.es
- **rotulo.jpg**: rótulo con el título "Oriente Medio".
- **trinegro.gif**: icono para las viñetas de los archivos htm.

Sigue los siguientes pasos para crear este interfaz:

1. Clic en **Modificar > Documento** para definir como tamaño del escenario: 550 px de Anchura por 400 px de Altura. Configura el color blanco como fondo del escenario. Clic en el botón **Aceptar**.
2. La imagen del barco se importa desde el archivo **exodo.jpg**. Elige **Archivo > Importar > Importar a Biblioteca**. En este cuadro de

diálogo navegar hasta situarse en la carpeta del disco duro **Oriente**. Seleccionar como **Tipo**, los archivos de extensión **JPEG**. Clic en el archivo **exodo** y más tarde en **Abrir**.

3. Mediante **Ventana > Biblioteca** puedes comprobar que en la biblioteca del documento actual aparece un mapa de bits que contiene esta imagen importada.
4. Arrastra desde la Biblioteca al Escenario este mapa de bits .
5. Para ajustar su tamaño, selecciona la herramienta **Transformación libre** y el modificador **Escalar**. Pincha y arrastra sobre la esquina inferior izquierda de la imagen para reducir un poco su tamaño hasta alcanzar unas dimensiones de 300 x 195 píxeles aproximadamente. (Ver los valores **X** e **Y** del **Inspector de Propiedades**). Ajusta la posición del mapa de bits a la esquina superior izquierda del escenario.
6. Minimiza la ventana de **Macromedia Flash MX 2004** y haz doble clic sobre el archivo **intro.txt** de la carpeta **Oriente**. Al tratarse de un archivo de texto, arrancará la aplicación **Bloc de Notas** de Windows mostrando el contenido de este archivo. Selecciona todo el texto mediante pinchar y arrastrar y cópialo mediante **Edición > Copiar** desde **Bloc de Notas**. Cierra la ventana del editor de textos y restaura la ventana de Flash.



Territorio codiciado por árabes y judíos, escenario de cuatro guerras declaradas, causa de miles de muertes y origen de la comunidad de refugiados más importante del mundo. El avispero de Oriente Próximo es quizá el conflicto sin resolver más encarnizado y el centro de una compleja red de intereses geopolíticos, religiosos y simbólicos. La proclamación del Estado de Israel en 1948 para compensar al pueblo judío del Holocausto nazi solucionó un problema, pero creó otro de descomunales dimensiones.

Fuente: El País Digital

Cronología

Claves del conflicto

Protagonistas

Los refugiados

Israel en mapas

Cronología de la Nueva Intifada

Enlaces

Bibliografía

Salir ->

Figura 16.2 Aspecto final de ejercicio Oriente Próximo

7. Selecciona la herramienta **Texto**. A continuación pincha y arrastra sobre el escenario en el espacio inmediatamente debajo de la fotografía. Has creado un cuadro de texto de anchura fija.
8. En el **Inspector de Propiedades** de este cuadro de texto, define: **Tipo de fuente:** Tahoma; **Tamaño:** 11 puntos; **Color de la fuente:** #333399 (azul). Clic sobre el selector de color para que se despliegue la paleta. Clic sobre la casilla que contiene el valor numérico y teclea este código de color precedido del símbolo "#". En ocasiones es necesario trabajar con los valores hexadecimales de los colores para asegurarse la misma tonalidad en distintos objetos de un mismo escenario.
9. Nota que el cursor parpadea en el cuadro de texto del escenario. Si esto no ocurre repite el paso 7. En lugar de teclear la información de este bloque la vamos a pegar desde el portapapeles mediante: **Edición > Pegar**.
10. Inserta debajo otro cuadro de texto "Fuente: El Pais Digital" . Puedes utilizar como color de la fuente "#FFCC33" (amarillo/naranja) y de Tamaño: 9 puntos.
11. Ahora vamos a crear los botones del interfaz. Cada botón va a ser un cuadro de texto. El texto variará de color: negro (reposo) y amarillo/naranja (sobre). Al pulsar (estado presionado) el bloque se desplazará ligeramente hacia la derecha y hacia abajo simulando la pulsación.
12. **Insertar > Nuevo símbolo**. Teclea **butcrono** como nombre del símbolo y selecciona el **Comportamiento** de **Botón**. Clic en **Aceptar**.
13. Selecciona la herramienta **Texto**. En el **Inspector de propiedades** selecciona la fuente Tahoma, el tamaño de 14 puntos y el color negro. Haz clic sobre el escenario y teclea la etiqueta "Cronología".
14. Selecciona la herramienta **Flecha**. Clic sobre este cuadro de texto. En **Ventana > Paneles de diseño > Información** aparece el panel **Info**. Clic sobre el selector **esquina** en la parrilla de selectores. (Ver figura). Teclea el valor 0 en las casillas **X** e **Y** para centrar el cuadro de texto respecto a su esquina superior izquierda.

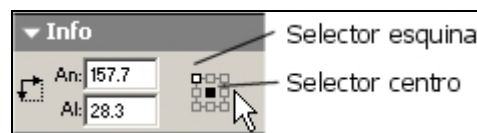


Figura 16.3 Selectores esquina y centro para situar X e Y

15. Clic derecho sobre el fotograma **Sobre** en la línea de tiempo y selecciona **Insertar Fotograma Clave** en este menú contextual.
16. Con la herramienta **Flecha** activada, haz clic sobre el cuadro de texto. En el **Inspector de Propiedades** cambiar el color del mismo. Puedes desplegar la paleta de colores e introducir en la casilla el valor "FFCC33".
17. Clic derecho sobre el fotograma **Presionado** en la línea de tiempo y selecciona **Insertar Fotograma Clave** en este menú contextual.
18. Con la herramienta **Flecha** activada, haz clic sobre el cuadro de texto. En el **Inspector de Propiedades** introduce el valor 2 en las casillas **X** e **Y**.

De esta forma simulamos la pulsación desplazando el cuadro de texto ligeramente a la derecha y abajo.

19. Clic derecho sobre el fotograma **Zona activa** en la línea de tiempo y selecciona **Insertar Fotograma Clave**.
20. Selecciona la herramienta **Rectángulo**. No importa el color de trazo y de relleno definidos porque la zona activa no es visible. Pincha y arrastra para definir un rectángulo encima del cuadro de texto. Éste área será la zona sensible al ratón. No conviene dejar como zona activa el cuadro de texto porque entre los huecos que ofrecen las letras el botón no sería activo.
21. Clic en el botón **Atrás** (flecha) situado en la esquina inferior izquierda de la línea de tiempo o bien **Edición > Editar documento** para abandonar el modo de edición de símbolos y regresar a la película.
22. Repetir la secuencia de pasos 12-21 para crear los siguientes botones:

| Nombre símbolo | Texto |
|----------------|---------------------------------|
| Butclaves | Claves del conflicto |
| Butprota | Protagonistas |
| Butrefu | Los refugiados |
| Butisrael | Israel en mapas |
| Butinti | Cronología de la nueva Intifada |
| Butenlaces | Enlaces |
| Butbiblio | Bibliografía |
| Butsalir | Salir -> |

23. Para visualizar la biblioteca de símbolos selecciona **Ventana > Biblioteca**. Selecciona la herramienta Flecha. Arrastra los botones creados para situarlos uno debajo de otro en la parte derecha del escenario. Ver ilustración anterior.
24. Selecciona la herramienta **Línea** y dibuja en color negro una línea de grosor 3 píxeles por encima y por debajo de esta botonera. Sitúa el botón **Salir ->** por debajo de la línea inferior un poco separado del resto.
25. Elige la herramienta **Flecha**. Pincha y arrastra para seleccionar ambas líneas y todos los botones de la botonera.
26. Utiliza **Ventana > Paneles de diseño > Alinear** para visualizar el panel **Alineamiento**. En **Alineamiento** selecciona la opción **Alinear borde izquierdo**. En **Distribuir** selecciona la opción **Distribuir verticalmente respecto al centro**. En este caso evita pulsar el botón **En escenario**. Cierra este panel.
27. Vamos a asignar una acción a cada botón. Vamos a comenzar por la instancia del botón **Butcrono** situada en el escenario. Selecciona este botón y despliega el panel **Acciones** mediante **Ventana > Paneles de desarrollo > Acciones**.
28. En la parte derecha de este panel, teclea el script:

```
on (release) {
    getURL("crono.htm");
}
```

29. Repite la secuencia de pasos 27-28 para asignar las correspondientes acciones a los distintos botones del escenario.

| Nombre símbolo | Acción |
|-------------------|----------------------------------|
| Butclaves | getUrl("claves.doc"); |
| Butprota | getUrl("prota.pdf"); |
| Butrefu | getUrl("refu.xls"); |
| Butisrael | fscommand("exec", "israel.exe"); |
| Butinti | fscommand("exec", "inti.exe"); |
| Butenlaces | getUrl("enlaces.htm"); |
| Butbiblio | getUrl("biblio.txt"); |
| Butsalir | fscommand("quit"); |

30. Clic sobre el fotograma nº1 para seleccionarlo y pulsa la tecla <F9> para mostrar el panel de **Acciones-Fotograma**.
31. Introduce el script: `fscommand("fullscreen", "true");`
32. Usando **Archivo > Guardar**, guarda este archivo FLA en la carpeta **Oriente**. De esta forma ya le indicas a Flash dónde guardar el resto de archivos de publicación. Puedes utilizar como nombre de este archivo **OrienteMedio fla**
33. En el cuadro de diálogo que se despliega mediante **Archivo > Configuración de Publicación**, activa la casilla **Proyector Windows (.exe)** y haz clic en el botón **Publicar**. Clic en el botón **Aceptar**.
34. Cierra Flash usando **Archivo > Salir**.
35. Utilizando el **Explorador de Windows**, sitúate en la carpeta **Oriente** de tu disco duro y observarás que aparecen los distintos archivos de publicación de Flash. No obstante todavía nos falta situar en la carpeta **fscommand** los ejecutables EXE que invoca nuestro proyector para que los encuentre.
36. Crea una subcarpeta dentro de la carpeta **Oriente** con el nombre **fscommand**: Clic derecho, selecciona **Nuevo > Carpeta**. Escribe como nombre **fscommand** y pulsa <enter> para confirmar.
37. Arrastra a ella los EXE: **israel.exe** e **inti.exe**.
38. Doble clic sobre el proyector **orientemedio.exe** y comprueba su funcionamiento.

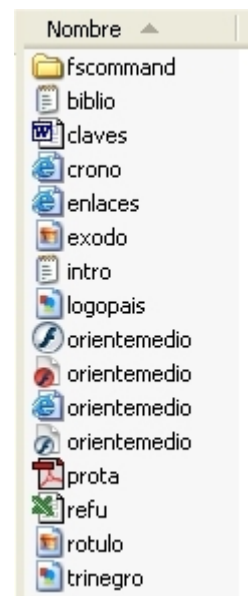


Figura 16.4 Contenido final de la carpeta oriente

16.3 Diseño de una presentación multimedia: "Fauna asturiana"

En este apartado diseñaremos un proyector EXE que contenga una presentación de varias dispositivas. El tema elegido es "**Fauna asturiana**". Las imágenes y los textos han sido bajados de Internet. Todos los archivos que vamos a necesitar se encuentran en la subcarpeta **Fauna** dentro de la carpeta **Curso Flash**.

El uso de Flash en el diseño de una presentación de diapositivas tiene varias ventajas en relación con el empleo de otras herramientas conocidas:

- Mayor control en la edición de la presentación
- Compatibilidad plena tanto en el entorno web como multimedia.
- Genera archivos de reducido tamaño.
- Produce un archivo ejecutable final compacto y fácilmente portable.

Los archivos que vamos a necesitar para crear nuestro proyector son las imágenes: fotoasturcon.jpg, fotolobo.jpg, fotooso.jpg, fotourogallo.jpg; los archivos de texto: txtasturcon.txt, txtlobo.txt, txtoso.txt y txturogallo.txt; así como los sonidos: soniasturcon.wav, sonilobo.wav, sonioso.wav y soniurogallo.wav.

1. Clic en **Modificar > Documento** para definir como tamaño del escenario: 550 px de Anchura por 400 px de Altura. Definir el color negro como fondo del escenario. Clic en el botón **Aceptar**.
2. Vamos a importar las imágenes a la Biblioteca del documento actual. Elige **Archivo > Importar > Importar a Biblioteca**. En casilla **Buscar en**, localiza y abre la carpeta **Fauna** situada en **Curso Flash**. Selecciona como **Tipo**, los archivos de extensión **JPEG**. Aparecen las cuatro imágenes a importar. Clic en la primera, pulsa la tecla **<Mayus>** y sin soltarla clic en la última. Has seleccionado todos los archivos. Clic en el botón **Abrir**.
3. Ahora vamos a importar los sonidos. Selecciona **Archivo > Importar > Importar a Biblioteca**. Selecciona como **Tipo** los archivos de extensión **WAV**. Aparecen los cuatro sonidos. Selecciónalos todos con el procedimiento anterior. Clic en el botón **Abrir**.
4. Mediante **Ventana > Biblioteca** puedes comprobar que en la biblioteca del documento actual aparecen los mapas de bits y sonidos importados. La información que contienen los TXT será pegada en el interior de bloques de texto.
5. Abre la biblioteca común **Curso** mediante **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso**. Pincha y arrastra hasta la librería del documento actual, el botón **sonido botón** almacenado en la carpeta **Botones**. A partir de ese botón vamos a crear 4 botones, cada uno de los cuales reproducirá la voz del animal cuando el cliente pulse sobre él.
6. Clic derecho sobre el nombre del botón **sonido botón** en la Biblioteca actual. Selecciona la opción **Duplicar**. Teclea como nombre del nuevo

- botón: **butlobo**. Repite esta operación para crear **butasturcon**, **butoso** y **buturogallo**.
7. Clic derecho sobre el nombre del botón **butlobo** en la ventana de la Biblioteca actual y selecciona **Edición**.
 8. Una vez situado en el modo de edición de símbolos, **Insertar > Línea de tiempo > Capa**. Doble clic sobre el nombre de la capa para cambiarlo: **Sonido**.
 9. En el fotograma **Presionado** de esta nueva capa, clic derecho y selecciona **Insertar Fotograma Clave**. Pincha y arrastra desde la Biblioteca actual a este fotograma, el sonido **sonilobo**.
 10. Clic en el nombre **Escena 1** o bien en la flecha **atrás** situados en la base de la línea de tiempo para abandonar la edición de este símbolo.
 11. Repite los pasos 7-10 sobre los botones **butasturcon**, **butoso** y **buturogallo** para incorporarles los sonidos **soniasturcon**, **sonioso**, y **soniurogallo**, respectivamente.
 12. Ahora vamos a definir las capas de la presentación. Haz doble clic sobre el nombre de la capa y define su nuevo nombre: **Diapos**.
 13. Inserta una nueva capa encima. Su nombre será: **Botonera**. Haciendo doble clic sobre su nombre se puede cambiar. Esta capa contendrá el título principal y la botonera.
 14. Selecciona la herramienta **Texto**. En el **Inspector de Propiedades** define como fuente Arial, como tamaño 18 puntos, color azulito y efecto negrita. Clic sobre el escenario y teclea **"FAUNA ASTURIANA"**.
 15. Elige la herramienta **Flecha** para pinchar y situar este título principal en la esquina superior izquierda.
 16. **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso** para abrir esta biblioteca común. Dentro de la carpeta **Botones**, abre la carpeta **Playback**. Vete arrastrando hasta la esquina superior derecha del escenario y situando de izquierda a derecha los siguientes botones: **playback-rewind**, **playback-step back**, **playback-step forward**, **playback-go to end** y **playback – stop**. De esta forma hemos creado la botonera que nos dará control sobre la proyección de diapositivas.
 17. Selecciona la herramienta **Flecha** y selecciona todos los botones. **Ventana > Paneles de diseño > Alinear** para visualizar el panel de **Alineamiento**. Clic en los botones **Alinear borde superior** y **Distribuir horizontalmente respecto al centro**.
 18. Clic en la capa **Diapos**. Vamos a crear la primera diapositiva.
 19. Pincha y arrastra desde la Biblioteca, el mapa de bits **fotolobo** para situarlo en la izquierda del escenario.
 20. Selecciona la herramienta **Texto**. En el **Inspector de Propiedades** define como fuente **Arial**, como **tamaño** 16 puntos, **color de la fuente**: amarillo-naranja ("#FFCC33") y **efecto** negrita. Clic sobre el escenario y teclea **"1. EL LOBO"**.
 21. Elige la herramienta **Flecha** para pinchar y situar este título secundario al lado de la esquina superior derecha de la fotografía. Para ajustar con precisión la posición, usa las teclas de flechas.
 22. Minimiza la ventana de **Macromedia Flash MX 2004** y haz doble clic sobre el archivo **txtlobo.txt** de la carpeta **Fauna**. Al tratarse de un archivo de texto, arrancará la aplicación **Bloc de Notas** de Windows mostrando el contenido de este archivo. Selecciona todo el texto mediante pinchar y arrastrar y cópialo mediante **Edición > Copiar**

desde **Bloc de Notas**. Cierra la ventana del editor de textos y restaura la ventana de Flash.



Figura 16.5 Primera diapositiva del ejercicio Fauna Asturiana

23. Selecciona la herramienta **Texto**. A continuación pincha y arrastra sobre el escenario en el espacio inmediatamente debajo del título secundario y al lado derecho de la fotografía. Has creado un cuadro de texto de anchura fija.
24. En el **Inspector de Propiedades** de este cuadro de texto, definir: **Tipo de fuente**: Arial; **Tamaño**: 14 puntos; **Color de la fuente** blanco y efecto **Negrita**.
25. Observa que el cursor parpadea en el cuadro de texto del escenario. Si esto no ocurre repite el paso 23. En lugar de teclear la información de este cuadro la vamos a pegar desde el portapapeles mediante: **Edición > Pegar**.
26. Activa la herramienta **Flecha** y pincha y arrastra este cuadro para situarlo correctamente en el escenario en relación con el título y la fotografía
27. Pincha y arrastra una instancia del símbolo **butlobo** para situarlo debajo de este cuadro de texto.
28. Clic derecho en el fotograma nº2 en la capa **Diapos** y selecciona **Insertar fotograma Clave**. Ahora nos encontramos en el fotograma nº2. Vamos a cambiar su contenido para mostrar la información del siguiente animal: el oso. Haz clic en cualquier parte del escenario para deseleccionar el contenido del escenario.
29. Clic derecho sobre la imagen del lobo, elige **Intercambiar mapa de bits**, selecciona **fotooso.jpg** y acepta.

30. Clic derecho sobre el botón de sonido, elige **Intercambiar símbolo**, selecciona **butoso** y acepta.
31. Doble clic sobre el título de la diapositiva y sustitúyelo por **"2. EL OSO"**. Acepta.
32. Minimiza la ventana de Flash y abre mediante doble clic el archivo de texto **txtoso.txt**. Arrastra para seleccionar su contenido y copialo al portapapeles mediante **Edición > Copiar** . Cierra el **Bloc de Notas** y regresa a **Flash**.
33. Doble clic sobre el texto del fotograma nº2, arrastra para seleccionarlo todo y elige **Edición > Pegar**. El contenido inicial es sustituido por el almacenado en el portapapeles.
34. Elige la herramienta **Flecha** y sitúa adecuadamente los bloques de este fotograma.
35. Clic derecho sobre el fotograma nº2 de la capa **Botonera** y selecciona **Insertar fotograma**.
36. Repite los pasos 28-35 para crear los fotogramas nº3 y nº4 con los siguientes datos:
 - **Fotograma nº3**. Título secundario: **"3. EL ASTURCÓN"**. Mapa de bits: **fotoasturcon**. Archivo de texto con información: **txtasturcon.txt**. Botón con sonido: **butasturcon**.
 - **Fotograma nº4**. Título secundario: **"4. EL UROGALLO."**. Mapa de bits: **fotourogallo**. Archivo de texto con información: **txturogallo.txt**. Botón con sonido: **buturogallo**
37. A continuación vamos a asignar acciones de navegación a cada botón de la consola. Con la herramienta **Flecha** activada, selecciona el primer botón. En este caso el botón **playback-rewind**.
38. Muestra el panel de acciones utilizando **Ventana > Paneles de diseño > Acciones** .

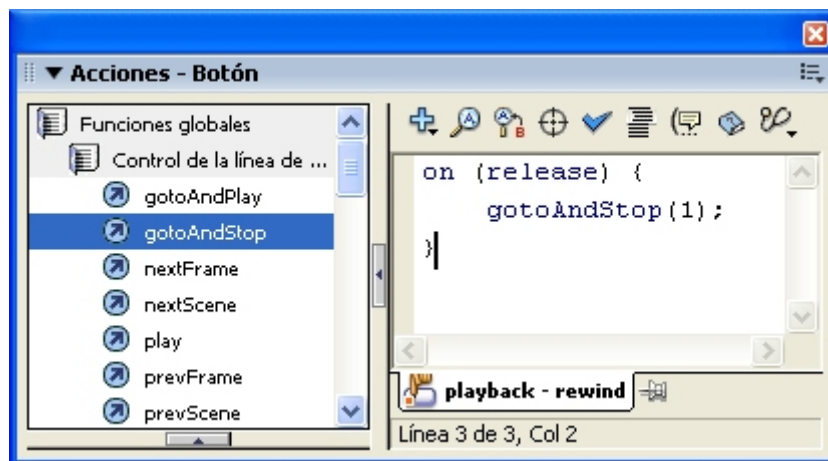


Figura 16.6 Acción gotoAndStop para llevar la cabeza lectora a un fotograma concreto

39. Introduce el código de script, tratando de respetar los signos de puntuación, las llaves y paréntesis así como las minúsculas/mayúsculas:

```
on (release){
    gotoAndStop(1);
}
```

La acción gotoAndStop(<número_de_fotograma>) envía (goto) la cabeza lectora al fotograma cuyo número se indica y se detiene allí (stop). Con ello se regresará a la primera diapositiva siempre que se pulse en este botón.

40. Sin cerrar el panel **Acciones**, realiza clic sobre el botón **playback – step back**. Ahora introduce el siguiente código:

```
on (release){
    prevFrame();
}
```

La acción PrevFrame(); envía la cabeza lectora al fotograma anterior para detenerse allí.

41. Clic sobre el botón **playback - step forward**. Introduce el código de ActionScript:

```
on (release) {
    nextFrame();
}
```

La acción nextFrame(); mueve la cabeza lectora al siguiente fotograma para detenerse allí.

42. Clic sobre el botón **playback - go to end**. Teclea el siguiente código:

```
on (release){
    gotoAndStop(4);
}
```

La acción gotoAndStop(); envía la cabeza lectora al fotograma cuyo número se indica. En este caso al pulsar en este botón se alcanzará siempre la última diapositiva: nº4.

43. Clic sobre el botón **playback – stop**. Debes introducir el siguiente código:

```
on (release){
    fscommand("quit");
}
```

La acción fscommand("quit"); cierra el proyector. Esto ocurrirá cuando se pulse en este botón. Recuerda que esto sólo funciona si la película se visualiza a través del proyector .EXE. Debes sustituirlo por `getURL("javascript:window.close()");` si la película se visualizará a través

del navegador web. En este caso el ejercicio consiste en crear un proyector de diapositivas para ejecutar en el disco duro local. Por este motivo utilizaremos la acción `fscommand`.

44. Sólo resta indicar a Flash que cuando comience a reproducir el primer fotograma, se detenga para mostrar la diapositiva. Clic sobre el fotograma 1 de la capa botonera. Si el panel **Acciones - Fotograma** no está visible entonces elige **Ventana > Paneles de desarrollo > Acciones**. Tecllea el código:

```
stop();
```

45. Usando **Archivo > Guardar**, guarda este archivo FLA en tu carpeta favorita. De esta forma ya le indicas a Flash dónde guardar el resto de archivos de publicación. Puedes utilizar como nombre de este archivo **Fauna fla**
46. En el cuadro de diálogo que se despliega mediante **Archivo > Configuración de Publicación**, activa la casilla **Proyector Windows (.exe)** y haz clic en el botón **Publicar**.
47. Cierra la aplicación Flash.
48. Utilizando el **Explorador de Windows**, localiza el proyector **EXE** en tu disco duro y observarás que aparecen los distintos archivos de publicación de Flash. Doble clic sobre el proyector **fauna.exe** y comprueba su funcionamiento. Advierte que esta presentación se puede visualizar también desde el navegador a través de la página **fauna.html** que se ha creado.