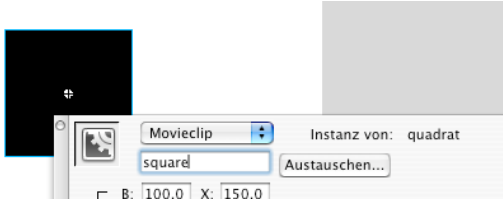

Properties: Eigenschaften von Symbolen mit Actionscript ändern

Ausgangslage: Dokument properties_0.fla

In diesem Tutorial geht es darum, beliebige Eigenschaften eines Symbols mit Actionscript zu ändern. Das Actionscript wird durch drücken eines Buttons ausgelöst.

1. Öffne properties_0.fla und ziehe das Symbol *quadrat* aus der Bibliothek auf die Bühne.



2. Klicke auf das Quadrat auf der Bühne und nenne es "square" im Eigenschafts-Inspektor (Dieser Schritt ist absolut unerlässlich, damit die Programmierung funktioniert):
3. Ziehe das Symbol knopf auf die Bühne. Und tippe folgendes Script ins Aktionen-Fenster (beim Drücken des Knopfs wird das Quadrat "square" um 45° rotiert):

```
on (press) {  
    _root.square._rotation=45;  
}
```

füge folgendes Script ins Aktionen-Fenster unter das erste ein (beim Loslassen des Knops wird das Quadrat "square" zurück auf 0° rotiert):

```
on (release) {  
    _root.square._rotation=0;  
}
```

4. Sichere und teste den Film.
5. Setze versuchsweise auch folgende Eigenschaften der Instanz square:

<code>_alpha</code>	Deckkraft (0-100)
<code>_height</code>	Höhe
<code>_width</code>	Breite
<code>_x</code>	
<code>_y</code>	Koordinaten
<code>_xscale</code>	Skalierung in x-Richtung (0-100%)
<code>_yscale</code>	Skalierung in y-Richtung (0-100%)

6. Verwende folgendes Skript, um die Rotation jedes Mal schrittweise zu erhöhen:

```
on (press) {  
    _root.square._rotation = _root.square._rotation+1;  
}
```

7. Experimentiere mit den hier erwähnten Properties.