

# 05 Flash Mx - Toiminnallisia tekstikenttiä

## Tekstikenttiä

Tämä tehtävä valottaa Input- ja Dynamic-tekstikenttien käyttöä käytännössä.

1. Luodaan uusi tiedosto, *File/New*
2. Luo uusi Layer (esim. *Insert/Layer*)
3. Nimeä ylempi taso nimellä Tekstit ja alempi nimellä Grafiikka
4. Lukitse Tekstit-taso ja siirry Grafiikka-tason ensimmäiseen ja ainoaan frameen. Eli napsauta hiirellä Timelineltä Grafiikka-nimisen Layerin ensimmäistä framea.
5. Luo piirtovälineillä kaksi samanlaista pohjaa vierekkäin tekstiä varten. Voit piirtää ensin yhden ja monistaa sitten sen.
6. Kun pohjagrafiikat ovat valmiit, lukitse Grafiikka-layer ja vapauta alussa lukitsemasi Tekstit-taso.
7. Valitse tekstityökalu ja määritä Text Type kohtaan: **Input Text**
8. Piirrä grafiikkaan nähden sopivan kokoinen tekstikenttä. Valitse fontiksi esim. Arial, koko 10 ja väriksi vaikkapa musta. Valitse Properties-paneelistä tekstikentän tyyppiä Multiline ja kirjoita ruutuun *Var* sana Mieli pide. Voit määrittellä tekstin maksimipituuden kohdasta Maximum Characters.
9. Valitse Arrow toolilla tekstikenttä aktiiviseksi, valitse sitten ylävalikosta *Edit/Copy* ja *Edit/Paste*. Siirrä uusi tekstikenttä toisen pohjagrafiikan päälle.
10. Muuta tämän tekstikentän tyyppiä Dynamic Text. Varmista vielä, että Dynamic-tekstikentän Properties-paneelin kohdassa *Var* lukee myöskin sana Mieli pide.
11. Kokeile esityksen toimivuutta painamalla Ctrl+F12 näppäimiä.

Kaiken mitä kirjoitat Input Text -tekstikenttään, pitäisi tulostua reaaliajassa myös Dynamic-tekstikenttään. Eli Input-kenttään esityksen katsoja/käyttäjä voi kirjoitella, ja Dynamic Text on kenttä, joka poimii (joko esityksen sisä- tai ulkopuolelta) informaatiota.

## Scrollbar - Vierityspalkki

Vierityspalkki voidaan lisätä joko Dynamic- tai Input-tekstikenttään.

1. Avaa uusi tiedosto valitsemalla *File/New*
2. Luo uusi Layer
3. Anna ylemmälle tasolle nimeksi Scrollbar ja alemmalle Grafiikka
4. Lukitse toistaiseksi Scrollbar-Layer ja siirry Grafiikka-tason ensimmäiseen ruutuun
5. Luo oma taustagrafiikkasi esitykseen tekstin taustaksi. Kun grafiikka on valmista, lukitse Grafiikka-taso ja vapauta Scrollbar-taso
6. Ota tekstityökalu ja muuta Properties-paneelin Text Type -kohtaan Dynamic Text
7. Piirrä pohjagrafiikkaan nähden sopivankokoinen tekstikenttä. Koska Scrollbar-komponentin sisään kirjoitetussa koodissa halutaan käskyttää kenttää, annetaan Dynamic Text -kentälle instance-nimeksi *teksti*. Varmista, että Line Type kohdassa on päällä Multiline-asetus. Valitse fontin koko- ja värimäärittelyt grafiikkaasi sopiviksi
8. Varmista, että sinulla on näkyvissä Flash UI Components -paneeli (*Window/Components*)
9. Paina hiiren ykköspainike pohjaan ScrollBar -painikkeen päällä ja vedä se Dynamic -tekstikentän sisäpuolelle kentän oikeaan reunaan. Vapauta painike
10. Properties-paneeliin avautuvat ScrollBar-komponentin asetukset. Target TextField-kentässä lukee *teksti* (eli antamasi instance-nimi). Horizontal-kenttää määrää ScrollBarin suunnan
11. Dynamic Text -kenttä ja ScrollBar-komponentti ovat erillisiä symboleita. Niiden paikkaa voi vaihtaa yhdessä tai erikseen toimivuuden kärsimättä
12. Kopioi tekstikenttään tekstiä (täytetekstiä löytyy esim. nettiosoitteesta [www.loremipsum.net](http://www.loremipsum.net)). Tuplaklikkaa Arrow toolilla Dynamic-tekstikenttää, päästäksesi muokkaamaan sitä. Liitä leikepöydällä oleva teksti paikalleen: *Edit/Paste*

Ctrl+F12 yhdistelmällä pääset taas testaamaan homman toimivuutta