

## Mouse Actions در Macromedia Flash نسخه 8

محیط Flash حاوی تعداد بیشماری از توابعی میباشد که مزیت‌های Mouse و خصوصیات آن را شامل میشوند. هر چند در این مقاله تمامی این توابع مورد بررسی قرار نمیگیرند، اما من سعی دارم تا حد امکان موارد مهمتر و اساسی تر را برای شما شرح دهم:

### پنهان سازی: Mouse

مواقع بسیاری پیش می آید که شما نمی خواهید Mouse Cursor یا همان اشاره گر Mouse، داخل انیمیشن یا پروژه ی شما نشان داده شود. برای انجام این امر کافیست تکه کد بسیار ساده ی زیر را به پروژه ی خود اضافه کنید:

```
Mouse.hide();
```

البته، لازم به ذکر است که شما باید تا حد ممکن از پنهان سازی اشاره گر Mouse خود بپرهیزید؛ زیرا تا زمانیکه شما این امکان را دارید که یک Mouse Cursor زیباتری را که در محیط Flash قادر به ساختن آن میباشد برای پروژه ی خود بسازید، پنهان سازی Mouse Cursor به همان بدی است که برخورد با یک صفحه ی Pup-up ناخواسته!

### ظاهر کردن: Mouse

به صورت پیش فرض اشاره گر Mouse در پروژه ی شما نمایش داده میشود. اما اگر میخواهید اشاره گر Mouse ای را که در پروژه ی خود قبلاً پنهان کرده بودید را دوباره ظاهر بکنید، میتوانید از قطعه کد زیر استفاده کنید:

```
Mouse.show();
```

### دریافت ارزشهای X و Y یک: Mouse

مکانهای (X مختصات طولی) و (Y مختصات عرضی) برای یک اشاره گر Mouse اساساً عدد میباشند. این اعداد توسط خصوصیات `xmouse_` و `ymouse_` اشاره گر Mouse بدست می آیند و استفاده میشوند:

```
xval = _root._xmouse;  
yval = _root._ymouse;
```

در قطعه کد فوق، `xval` مکان X اشاره گر Mouse و `yval` مکان Y آن را در خود جای میدهند. بهترین کار این است که این کدها را در یکی از Event handler های `onClipEvent(enterFrame)` یا `onClipEvent(mouseMove)` قرار دهیم تا مطمئن باشیم که داده ها به صورت مکرر و دائماً با آخرین مختصات اشاره گر Mouse بهنگام سازی میشوند...

### mouseDown, mouseUp, mouseMove:

در اکثر غریب به اتفاق پروژه ها، Event Handler هایی که شما استفاده میکنید `onLoad`، `onEnterFrame`، `release` یا غیره میباشند. اما آیا شما میدانید که میتوان یک Action را زمانی که دکمه ی Mouse فشار داده میشود یا زمانی که رها میشود و یا حتی زمانی که اشاره گر Mouse تغییر مکان میدهد پیاده سازی کرد؟ بله، این امر به راحتی امکان پذیر است! برای درک بهتر این مطلب، قطعه کد زیر را Copy کرده و آن را در پنل Action یک Movie Clip داخل یک پروژه Paste کنید و بعد از آن برای مشاهده ی نتیجه ی آن دکمه ی ترکیبی `Ctrl + Enter` را فشار دهید:

```
onClipEvent(mouseDown) {  
    trace("mouse pressed");  
}  
onClipEvent(mouseUp) {  
    trace("mouse released");  
}  
onClipEvent(mouseMove) {
```

```
trace("mouse is moving");  
}
```

مشاهده میکنید که در پنجره ی خروجی هنگامی که Mouse را نکان میدهید یک متن را نمایش میدهد، هنگامی که دکمه ی Mouse را فشار میدهید متنی دیگر و هنگامی که آن را رها میکنید متنی متفاوت نمایش داده میشود. این روش هنگامی سودمند است که شما نمیخواهید برای پیاده سازی Action های خود که مربوط به Mouse و خصوصیات آن میباشد از یک Event Handler مثل enterframe استفاده کنید. مخصوصاً زمانی که دکمه ی Mouse فشار داده نشده باشد یا نیاز به دستیابی مکرر به آن نباشد....

البته لازم به ذکر است که مقالات بسیار زیادی در مورد Mouse و توابع و Properties آن در سایت های گوناگون وجود دارد و در این مقاله تنها سعی بر این بود که یک آشنایی ابتدایی با Mouse و توابع و خصوصیات و نحوه ی استفاده از آنها در محیط Macromedia Flash داده شود، تا شما عزیزان با این پیش زمینه ابتدایی موفق به کسب تجربه ی هر چه بیشتر در این زمینه و استفاده های بهتر از این موضوع در پروژه های خود شوید.

منبع: [www.30sharp.com](http://www.30sharp.com)