

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI



MEGEP

(MESLEKİ EĞİTİM VE ÖĞRETİM SİSTEMİNİN GÜÇLENDİRİLMESİ
PROJESİ)

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ

ANİMASYON DÜZENLEME - 2

ANKARA 2008

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından geliştirilen modüller;

- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 02.06.2006 tarih ve 269 sayılı Kararı ile onaylanan, Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında kademeli olarak yaygınlaştırılan 42 alan ve 192 dala ait çerçeve öğretim programlarında amaçlanan mesleki yeterlikleri kazandırmaya yönelik geliştirilmiş öğretim materyalleridir (Ders Notlarıdır).
- Modüller, bireylere mesleki yeterlik kazandırmak ve bireysel öğrenmeye rehberlik etmek amacıyla öğrenme materyali olarak hazırlanmış, denenmek ve geliştirilmek üzere Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında uygulanmaya başlanmıştır.
- Modüller teknolojik gelişmelere paralel olarak, amaçlanan yeterliği kazandırmak koşulu ile eğitim öğretim sırasında geliştirilebilir ve yapılması önerilen değişiklikler Bakanlıkta ilgili birime bildirilir.
- Örgün ve yaygın eğitim kurumları, işletmeler ve kendi kendine mesleki yeterlik kazanmak isteyen bireyler modüllere internet üzerinden ulaşılabilirler.
- Basılmış modüller, eğitim kurumlarında öğrencilere ücretsiz olarak dağıtılır.
- Modüller hiçbir şekilde ticari amaçla kullanılamaz ve ücret karşılığında satılamaz.

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	iii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ - 1	3
1. FORMLAR.....	3
1.1. Form ve Veriler	3
1.2. Animasyon Bileşenleri.....	4
1.2.1. Button(Düğme).....	6
1.2.2. Label (Etiket).....	7
1.2.3. Checkbox (Onay Kutusu)	7
1.2.4. Combobox (Açılır Menü Kutusu).....	8
1.2.5. List (Liste)	9
1.2.6. Textinput (Metin Girdisi)	9
1.2.7. TextArea (Metin Alanı)	10
1.2.8. NumericStepper (Nümerik Adımlayıcı)	11
1.2.9. Radio Buton (Radyo Düğmesi)	12
1.2.10. Progress Bar (İlerleme Çubuğu)	13
1.2.11. Scroll Pane (Kayar Panel).....	14
1.2.12. Window (Pencere)	14
1.2.13. Loader (Yükleyici).....	15
1.3. Geri Bildirim Formu	16
1.4. Düğme Bileşeni.....	18
1.5. Bir Anket Oluşturmak.....	20
1.6. Odaklama Yöneticisi (Focus Manager)	23
UYGULAMA FAALİYETİ	25
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	26
ÖĞRENME FAALİYETİ - 2	27
2. DİNAMİK VERİLER	27
2.1. Dinamik Verilere Giriş.....	27
2.2. Web Servislerini Tanımlama	30
2.3. Web Sitesini Çağırarak	34
2.4. Geri Bildirim Formunu Oluşturma	37
2.5. Anket Formunu Oluşturma	40
UYGULAMA FAALİYETİ	41
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	42
ÖĞRENME FAALİYETİ - 3	43
3. EYLEM KODU (ACTIONSCRIPT)	43
3.1. Eylem Kodu (Actionscript 1.0 ve Actionscript 2.0)	43
3.2. Sınıflar, Metotlar ve Özellikler	44
3.3. Kesin Tip Belirleme Yöntemi ve Kod İpuçları	45
3.4. Fonksiyonlar ve Koşullu Deyimler	47
3.5. Faaliyet Alanı.....	49
3.6. Veri Yükleme (LoadVars Sınıfı).....	50
3.7. İnceleme (Review) Sayfası	51
3.8. Olaylar, İşleyiciler ve İzleyiciler.....	56
3.9. İnceleme Sayfasına CSS Biçimlendirmesi Ekleme.....	57
3.10. Katalog Sayfalarını Oluşturmak.....	59

3.11. Ana Katalog Sayfasını Oluşturmak.....	62
3.12. Haberler Sayfasını Oluşturmak.....	64
3.13. Giriş Sayfasını Oluşturmak.....	67
3.14. Menüyü Canlandırmak.....	71
3.15. Menü Düğmelerinin Kontrolü.....	73
UYGULAMA FAALİYETİ	0
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	76
ÖĞRENME FAALİYETİ - 4.....	77
4. YAZILIMIN OPTİMİZASYONU	77
4.1. Uygulamaları Organize Etmek.....	77
4.2. Yeni İçeriği Yükleme.....	79
4.3. İlerleme Çubuğu Yükleme.....	82
UYGULAMA FAALİYETİ	0
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	89
ÖĞRENME FAALİYETİ - 5.....	90
5. ANİMASYON YAYINI	90
5.1. Animasyon Dosyalarının Yayınlanması	90
5.2. Animasyon Dosyasının Html Sayfasına Gönderme.....	93
UYGULAMA FAALİYETİ	0
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	98
CEVAP ANAHTARLARI.....	100
KAYNAKÇA	101

AÇIKLAMALAR

KOD	482BK0083
ALAN	Bilişim Teknolojileri
DAL/MESLEK	Web Programcılığı
MODÜLÜN ADI	Animasyon Düzenleme - 2
MODÜLÜN TANIMI	Animasyon düzenleme yazılımı kullanarak, web araçlarının hazırlanması ile ilgili öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/32
ÖN KOŞUL	Animasyon Düzenleme-1 modülünü tamamlamış olmak
YETERLİK	Animasyon düzenleme yazılımı ile web araçları hazırlamak
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç Bu modül ile gerekli ortam sağlandığında; animasyon düzenleme yazılımını kullanarak, web araçları hazırlayabileceksiniz. Amaçlar <ul style="list-style-type: none">➤ Bileşenleri kullanarak, formlar oluşturabileceksiniz.➤ Dinamik veri işlemlerini gerçekleştirebileceksiniz.➤ Eylem kodu (action script) işlemlerini gerçekleştirebileceksiniz.➤ Yazılım optimizasyonunu gerçekleştirebileceksiniz.➤ Animasyonların yayımlanmasını gerçekleştirebileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Ortam Atölye ve laboratuvar Donanım Animasyon düzenleme yazılımını çalıştırabilecek yeterlikte bilgisayar, projeksiyon cihazı.
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none">➤ Her faaliyet sonrasında o faaliyetle ilgili değerlendirme soruları ile kendi kendinizi değerlendireceksiniz.➤ Modül sonunda uygulanacak ölçme araçları ile modül uygulamalarında kazandığınız bilgi ve beceriler ölçülerek değerlendirilecektir.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Çağımız bilgi ve iletişim çağıdır. İstenilen bilgilere çok çabuk ve çok hızlı erişim sağlanmaktadır. Bu iletişim yöntemlerinden biri ve en çok kullanılanı internet üzerinden iletişimdir.

İnternette web sayfaları üzerinden bir banka parasal işlemler, e-ticaret uygulamaları vb. uygulamalar yapılabilmektedir.

Bir web sayfasına girdiğinizde gözüne çarpan ilk nesnelere animasyonlardır. Örneğin web sayfasına verilen bir reklam muhtemelen bir animasyondur. Bunun sebebi animasyonların ilgi çekmesidir. Bu animasyonlar ile sadece görsel tasarım değil, actionscript script dili ile animasyonunuzdan dışarı veri gönderme, dinamik olarak veri alma ve ziyaretçiye bilgi girişi sağlayarak dış ortamdan bilgi girişi izin verebilirsiniz.

Bu modülü başarı ile tamamladığınızda animasyonlarınızı kullanıcı ile etkileşim sağlayacak şekilde yapabilecek, anket oluşturabilecek, dinamik veri girişi sağlayabilecek animasyonlar yaratarak web araçları oluşturabilecek ve bu animasyonları web sayfanızda kullanmak için optimize ederek web üzerinde yayınlayabileceksiniz.



ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Form ve veri kavramlarını öğrenerek, animasyon bileşenlerini tanıyacaksınız. Bu animasyon bileşenlerini kullanarak geribildirim formu ve anket oluşturabilecek ve bu bileşenler arasında sekme sırasını belirleyebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Animasyon programında bulunan bileşenler hakkında bilgi toplayınız.
- Web sitelerini inceleyerek bu sitelerde kullanılan bileşenlerin yaptığı işlevleri inceleyiniz. Yeni bileşenleri araştırınız.
- Geribildirim ve anket formları nasıl uygulanıyor, araştırınız.

1. FORMLAR

1.1. Form ve Veriler

Form, kullanıcılarından bilgi toplamak için hazırlanan uygulamalardır. Form veya formlar sayesinde kullanıcı bilgisayara veya web sitesine bilgi girişi yapabilir. Örneğin bir web sitesine üye olmak istediğinizde karşınıza bir form sayfası gelir. Bu sayfayı uygun bir şekilde doldurarak gönder veya kaydet butonuna bastığınızda bu bilgileri karşıdaki bilgisayara (sunucuya) gönderecektir (Resim 1.1).

BİZE MESAJ GÖNDERİN

Email Adresiniz:

Konu:

Mesajınız

Resim 1.1: Geri bildirim formu örneği

Formlar bileşenlerden oluşur. Animasyon programı ile birlikte birçok bileşen sayesinde formları kod yazmadan kolay ve çok hızlı bir şekilde oluşturabilirsiniz. Actionscript kodları ve bileşenlerini kullanarak ASP, PHP veya XML gibi sunucu tarafındaki diller ile bağlantı yapılarak buradan aldığınız verileri kullanabilir ve sitenizde görüntüleyebilirsiniz. Aynı şekilde Loadvars sınıfı ile verilerinizi sayfanızda görüntüleyebilir veya kullanıcı tarafından girilen verileri saklayabilirsiniz.

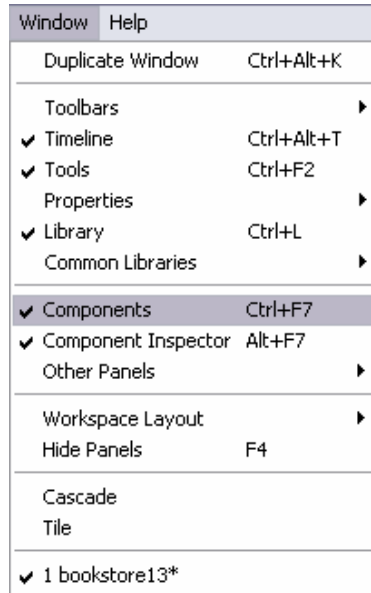
1.2. Animasyon Bileşenleri

Bileşen, belli bir amaca hizmet etmek için hazırlanmış ve kullanıma hazır nesnelere. Bileşenler sayesinde formlar oluşturup, üzerinde tasarım yapabilir ve kullanıcıları yönlendirebilirsiniz. Actionscript ile yazacağınız çok uzun kodların yerine, bileşenlerin parametre değerlerinde birkaç değişiklik yaparak bu bileşenleri SWF dosyalarına ekleyebilirsiniz. Bu bize çalışmalarımızda zaman ve hız kazandırarak, oluşturacağımız swf dosyasında daha az actionscript yazmayı ve karmaşıklığı önlemiş olur.

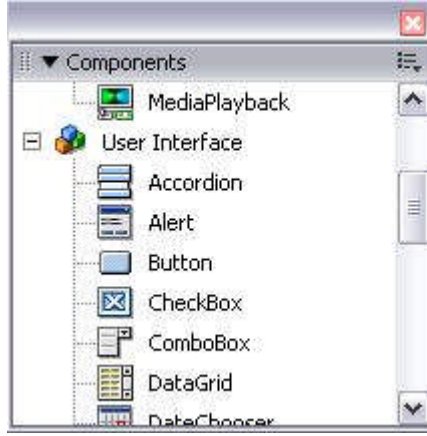
Bileşen dosyalarının uzantısı SWC'dir. Bu bileşenleri internet üzerinden indirebilir ve kendi animasyon programınıza yükleyebilirsiniz.

Bir bileşen çalışma alanınıza sürükleyerek bıraktığınızda SWF dosyanızda yaklaşık olarak 25Kb'lık bir büyüme meydana gelir.

Animasyon programı ile birlikte temel bileşenler aşağıda verilmiştir. Bu bileşenlere Components panel User Interface (Kullanıcı Arabirimi bileşenleri) altından erişebilirsiniz. Eğer Components panel açık değilse Window menüsünden component (Ctrl+F7) tıklayarak açabilirsiniz.



Resim 1.2.1: Component panel gösterme

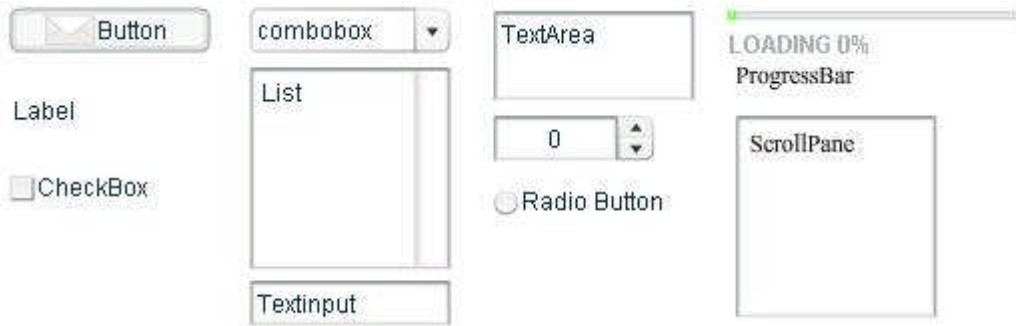


Resim 1.2.2.: Kullanıcı arayüzü

Aşağıda verilen tabloda çok sık kullanacağınız ve bilmeniz gereken Kullanıcı Arayüz Bileşenleri (UI components) verilmiştir. Eğer animasyon programı profesyonel (profesional) kullanıyorsanız Datagrid, Datechooser, Datefield, Menu, Menubar ve Tree gibi birçok bileşenleri de ek olarak içermektedir.

Button (Düğme)	Combobox (Açılır Menü Liste)	Textarea (Metin Alanı)	Progressbar (İlerleme Çubuğu)
Label (Etiket)	List (Liste)	Numericstepper (Nümeric Adımlayıcı)	ScrollPane (Kayar Panel)
Checkbox (Onay Kutusu)	Textinput (Metin girdisi)	Radiobutton (Radyo Düğmesi)	Window (Pencere)
			Loader (Yükleyici)

Tablo 1.2.1.: Kullanıcı arayüz bileşenleri isimleri(UI component)



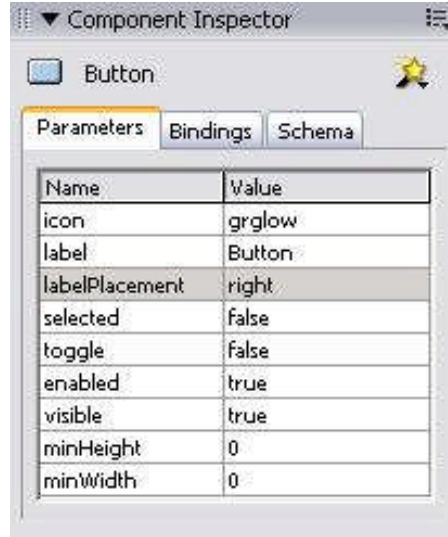
Şekil 1.2.1.: Kullanıcı arayüz bileşenlerinin görüntüsü (UI component)

Şimdi sırayla bu bileşenleri inceleyelim.

1.2.1. Button(Düğme)

Bu bileşen sayesinde form üzerine düğmeler yerleştirebilir ve SWF dosyanızın çalışması sırasında basıldığı zaman gerçekleşmesini istediğiniz işlemleri bağlayabilirsiniz. Bir web sayfasında gördüğünüz onayla, kaydet, sil gibi button tipi girdiler bu bileşenden oluşturulmuştur. Örneğin bir button bileşenine ilgili actionscript yazıldığında ve çalışma esnasında bu bileşene tıklama ile istenilen bir web sitesinin açılması sağlanabilir. Bu bileşen yine görsel olarak rollover () (Üzerine gelme) ve click() (tıklama) efektlerine sahiptir.

Her bileşenin parametreleri vardır. Bu parametreler bileşenlerin kullanılmasını ve bazı ayarların yapılmasını sağlar. Bu parametrelerden en önemlileri şunlardır.



The screenshot shows the 'Component Inspector' window for a 'Button' component. The 'Parameters' tab is selected, displaying a table of parameters and their values.

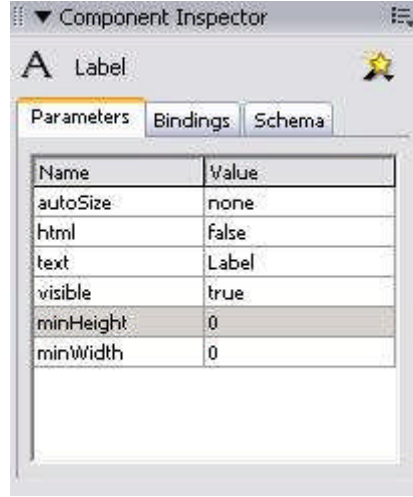
Name	Value
icon	grglow
label	Button
labelPlacement	right
selected	false
toggle	false
enabled	true
visible	true
minHeight	0
minWidth	0

Şekil 1.2.2.: Button (düğme) parametreleri

- **Icon:** Button bileşeni üzerine icon yerleştirmek için kütüphanede (Library) kullanılacak iconun ismi yazılır.
- **Label:** Buton bileşeninin üzerinde yazacak etiket ismi yazılır.
- **LabelPlacement:** Label ile yazdığımız etiket isminin sağda mı (right), solda mı (left), iconun üstünde mi (top) ve iconun altında mı (bottom) ayarı yapılır.
- **Enable:** Bu parametre false seçilirse button bileşeni etkinliğini kaybeder. Eğer bu parametre true seçilirse tekrar button bileşeni etkinleşir.
- **Visible:** Bu bileşenin ekranda görünüp görünmemesini sağlar. Eğer bu parametre false ise ekranda görünmez, true yapıldığında ise tekrar ekranda görünür.

1.2.2. Label (Etiket)

Bu bileşen ile form üzerine statik yazılar yazılır. Form üzerinde açıklama bilgilerini bu bileşen kullanarak yapacaksınız. Bu bileşenin en önemli parametreleri şunlardır:



Şekil 1.2.3.: Label (etiket) parametreleri

- **AutoSize:** Label (Etiket) içerisine yazılan metnin bileşen içerisinde sağa, sola veya ortali şekilde mi yazılacağı belirlenir. Bu parametrede None seçildiğinde normal ayarı, Left seçildiğinde sola dayalı, Right seçildiğinde sağa dayalı ve center seçildiğinde metnin ortali yazılmasını sağlar.
- **Text:** Label (Etiket) içerisine yazılacak metin bu parametre içerisine yazılır.

1.2.3. Checkbox (Onay Kutusu)

Bu bileşen kullanıcıların seçenek grubu içerisinden bir veya birkaçını seçip kullanmasını sağlamaktadır. Örneğin bir web sitesine üye olurken size hobileriniz veya ilgi alanlarınız sorulduğunda ilgili seçenekleri seçmeniz için onay kutusu kullanılır. Bu bileşenin en önemli parametreleri şunlardır:



Şekil 1.2.4.: Label (etiket) parametreleri

- **Label:** Checkbox bileşeninin üzerinde yazacak etiket ismi yazılır.
- **LabelPlacement:** Label ile yazdığımız etiket isminin sağda mı (right), solda mı (left), onay kutusunun üstünde mi (top) ve onay kutusunun altında mı (bottom) olacağını ayar yapılır.
- **Selected:** Checkbox'ın (onay kutusu) seçili olup olmadığı belirlenir. Eğer bu parametre true değerini alırsa onay kutusu seçili hale gelir yani onay kutusuna çeltik konur. False değerini alırsa onay kutusundaki çeltik işareti kalkar.

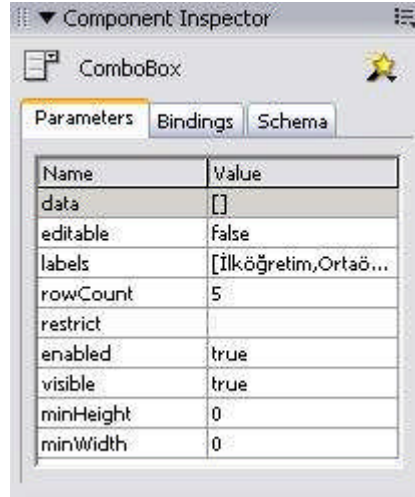
1.2.4. Combobox (Açılır Menü Kutusu)

Bu bileşen kullanıcıya açılır şekilde bir menü sunar ve bu menüde seçim yapılmasını sağlar. Örneğin kullanıcının öğrenim durumunu (ilköğretim, ortaöğretim, lise, üniversite) gibi seçenekleri bu açılır menüye yazarak kullanıcının bunlardan birini seçmesi sağlanabilir.



Şekil 1.2.5.: Combobox bileşeni

Bu bileşenin en önemli parametreleri şunlardır:



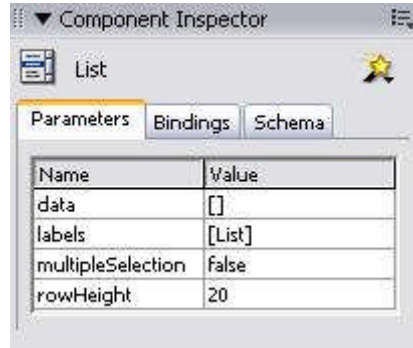
Şekil 1.2.5.: Combobox parametreleri

- **Data:** Bu parametre label (etiket) de yazdığımız ve seçeceğimiz eylemin ne olacağını bildirir. Örneğin combobox'ımızın label'a(etiket) yazdığımız "google'a git" yazısı seçildiğinde yapacağı eylemi, data parametresinin ilgili değerine "http://www.google.com.tr" yazarak sayfanın açılmasını sağlarız.

- **Editable:** Bu parametre combobox bileşeninin içerisine bilgi girişi yapabilmek için düzenleme işlemi yapar.
- **Label:** Combobox (açılır menü kutusu) bileşenine bilgi girişi yapılarak. Çalışma anında ekranda yönlendirecek bilgileri göstermek için kullanılır. Açılır menüde görmek istediğiniz bilgiler ekranda görmek istediğiniz sıraya göre yazılmalıdır.
- **Rowcount:** Combobox (açılır menü kutusu) bileşenin içindeki bilgilerin aynı anda kaç tane gösterileceği belirlenir. Yani combobox bileşeni açıldığında ekranda 2 adet bilgi göstermek istiyorsanız bu özelliği 2 olarak değiştirin. Eğer bu durumda 2'den fazla bilgi varsa aşağı yukarı kaydırma çubuğu ile hareket sağlayabilirsiniz.

1.2.5. List (Liste)

Bu bileşen combobox bileşenine benzer. Farkı birden fazla veri satırını belirli bir satır sayısından sonra kaydırılabilir hâle gelen bir açılır listede görüntülemek yerine, hepsini aynı anda görüntülemesidir. Diğer bir farkı istenirse birden fazla öğenin aynı anda seçilmesini sağlar. Bu bileşenin en önemli parametreleri şunlardır:



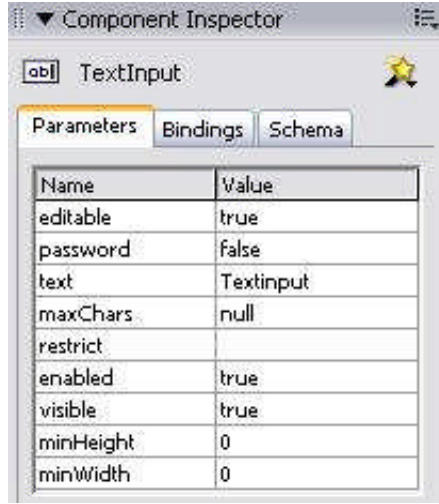
Name	Value
data	[]
labels	[List]
multipleSelection	False
rowHeight	20

Şekil 1.2.6.: List parametreleri

- **Data:** Combobox bileşende bulunan parametrenin görevi ile aynı işlevi yapar.
- **Label:** Combobox bileşende bulunan parametrenin görevi ile aynı işlevi yapar.
- **MultipleSelection:** Bu parametre list bileşenini anlatırken söylendiği gibi birden fazla seçime olanak sağlar. Bu özelliği aktif etmek için True değerini seçmek gerekir.
- **RowHeight:** Bu parametre ise list bileşeni içerisinde yazılacak metinlerin satır yüksekliğini ayarlamamızı sağlar.

1.2.6. Textinput (Metin Girdisi)

Bu bileşen kullanıcının dışardan tek satırlık metin girişi yapmasını sağlar. Örneğin kullanıcıya adını ve soyadını girdirmek için, bir email adresi girdirmek için veya bir şifre girdirmek için bu bileşen kullanılır. Bu bileşene girilen metin actionsript kodlarıyla toplanarak bir belgede kullanılır üzere sunucuya gönderilebilir. Bu bileşenin en önemli parametreleri şunlardır:



Name	Value
editable	true
password	false
text	TextInput
maxChars	null
restrict	
enabled	true
visible	true
minHeight	0
minWidth	0

Şekil 1.2.7: TextInput parametreleri

- **Editable:** Bu parametre true TextInput (Metin girdisi) bileşenine dışardan metin girişi yapılmasını sağlar. Eğer false değeri seçilirse dışardan metin girişi iptal edilmiş olur.
- **Password:** Kullanıcının dışardan girdiği verilerin nokta nokta şifreli görüntülenmesi için kullanılan parametredir. Özellikle şifre girişlerinde kullanılır. Eğer true değeri seçilirse girilen metin şifrelenir.
- **Text:** Metin verilerinin girildiği parametredir. Actionscript ile bu değer değiştirilebilir veya kullanıcı girdiği metin verilerini bu parametrede saklar. Bu parametreyi çalışma esnasında değiştirebilirsiniz.
- **MaxChars:** Bu parametrede girilen metnin maximum kaç karakterden olacağı sınırlandırılabilir. Yani bu parametreye 15 değeri girdiğimizde kullanıcı dışardan maximum 15 karakterlik veri girebilir.

1.2.7. TextArea (Metin Alanı)

Bu bileşen de textinput (Metin girdisi) gibi bir bileşendir. Metin girdisinden farkı, çok satırlı olmasıdır. Kaydırma çubukları ile görüntülenecek alana sığmayan metinlerin görüntülenmesi sağlanır. Böylece kullanıcıdan bilgi toplamak amacı ve bilgi görüntülemek amacıyla kullanılabilir. Özellikler uzun metinler için çok kullanılır. Bu bileşenin en önemli parametreleri şunlardır:

Name	Value
editable	true
html	false
text	TextArea
wordWrap	true
maxChars	null
restrict	
enabled	true
password	false
visible	true
minHeight	0
minWidth	0

Şekil 1.2.8: Textarea parametreleri

- **Editable:** Textinput (Metin Girdisi) özelliği ile aynı işlevi yapmaktadır.
- **Text:** Bu bileşende görüntülenecek metinlerin veya kullanıcının metinlerinin tutulduğu parametredir.
- **Wordwrap:** Bu parametre true seçildiğinde yazılan metin belirlenen sınırlar içinde çok satırlı olarak enter tuşuna basılmadan otomatik olarak yazılır. Eğer false değeri seçilirse yazılan metinde alt satıra geçmek için enter tuşuna basılması gerekir.
- **Password:** Textinput (Metin Girdisi) bileşeninde olduğu gibi metnin şifreli yazılmasını sağlar.

1.2.8. NumericStepper (Nümerik Adımlayıcı)

Bu bileşen sadece sayısal veri girişi veya seçimi için kullanılır. Maximum ve Minimum değerleri belirleyebilir ve istenilen sayıda artış yaptırabilirsiniz. Bu bileşenin en önemli parametreleri şunlardır:

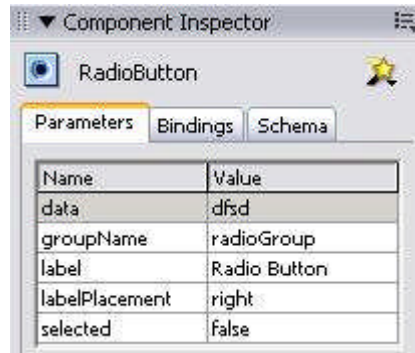
Name	Value
maximum	10
minimum	0
stepSize	1
value	0
enabled	true
visible	true
minHeight	0
minWidth	0

Şekil 1.2.7: NumericStepper parametreleri

- **Maximum:** Bu parametre ile maximum girilecek veya seçilecek sayı girilir. Örneğin 10 değeri girilmişse kullanıcı dışarıda maximum 10 değerini girebilir veya seçebilir.
- **Minimum:** Bu parametre ile minimum girilecek veya seçilecek sayı girilir. Örneğin 0 değeri girilmişse kullanıcı dışarıda minimum 0 değerini girebilir veya seçebilir.
- **StepSize:** Bu parametre ise minimum ve maximum değerler arasında artış miktarını belirler. Örneğin bu parametre 2 seçilirse sayılar 2'nin katları şeklinde artar.
- **Value:** Kullanıcının seçtiği veya girdiği sayısal değerlerin tutulduğu parametredir. Actionscript'de bu parametre ile kullanıcının girmiş olduğu değeri okuyabiliriz.

1.2.9. Radio Buton (Radyo Düğmesi)

Bu bileşen kullanıcıların birden fazla seçenekten sadece bir tanesini seçmeleri gerektiğinde kullanılır. Örneğin formunuzda kullanıcının cinsiyetini sorduğunuzda, kullanıcı ya erkek ya da bayan seçeneklerinden birini seçmek zorundadır. Bu tür durumlarda radiobutton(radyo düğmeleri) bileşeni kullanılır. Bu bileşenin en önemli parametreleri şunlardır:

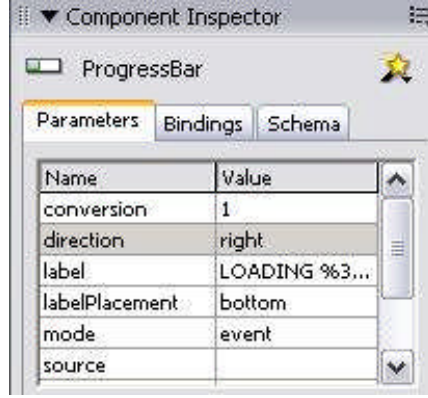


Şekil 1.2.8: RadioButton parametreleri

- **GroupName:** Bu parametre ile birden fazla radiobutton kullandığınızda bunların aynı grup içerisinde bir tanesini seçebilmek için bu parametreye aynı isimleri vermek gerekir. Farklı bir isim verdiğinizde diğer radiobutton grubundan çıkar. Örneğin Cinsiyet seçiminde “Erkek” ve “Bayan” seçeneklerinden birini seçebilmek için bu radiobuttonların aynı grup içinde olması gerekir.
- **Label:** Bu parametre ile radiobutton'un etiket ismi yazılır. Yani radiobutton'un Erkek veya Bayan olduğunu buraya yazarak kullanıcıyı bilgilendiririz.
- **LabelPlacement:** Label ile yazdığımız etiket isminin sağda mı (right), solda mı (left), Radyobuttonun üstünde mi (Top) ve Radyobuttonun altında mı (Bottom) olacağını ayar yapabiliriz.
- **Selected:** Bu parametre true olursa radiobutton işaretlenmiş olur.

1.2.10. Progress Bar (İlerleme Çubuğu)

Bu bileşen, SWF dosyanızı web üzerinde iken veya bilgisayarınıza içeriği yüklerken çıkan önyükleme çubuğudur. Yani SWF dosyanızı yükleme eylemini gösterir. Bu bileşenin en önemli parametreleri şunlardır:

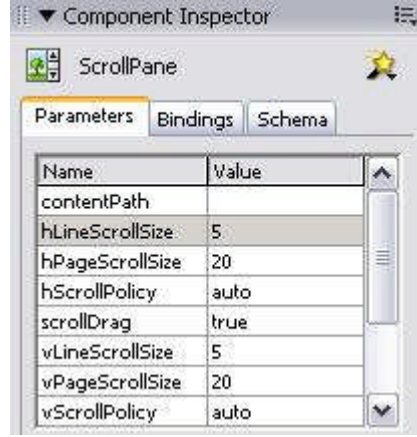


Şekil 1.2.9.: ProgressBar parametreleri

- **Source:** Bu alana loader componentinin ismi yazılır. Çünkü resmin yükleneceği kaynak alan burasıdır.
- **Mode:** Event(olay), polled ve manuel olmak üzere 3 mod vardır. Bara içeriğin yüklenme modunu gösterir. Varsayılan değer event'tır. Barı elle ayarlamak isterseniz manuel modu seçmelisiniz.
- **LabelPlacement:** Yükeniyor metninin barın neresinde bulunmasını istiyorsanız bu alandan ayarlayabilirsiniz. LabelPlacement yazan alana bir kez tıklayın ve sütunun hemen sağındaki açılır menüden değişikliği uygulayın.
- **Label:** Bu alandaki verileri değiştirmeyin. Gördüğümüz %3%% bu değer yüklenen veri ile yüklenecek veri arasındaki oranın güncellenen yüzdesini gösterir. Aslında bu string'in gerçek yazılımı %3%2%1 şeklindedir.%3 alanı yüklenen veri ile yüklenecek verinin güncel yüzde oranını gösterir. %2 alanı yüklenecek verinin (yani resim dosyasının) toplam miktarını gösterir. %1 alanı ise o an yüklenen güncel byte miktarını gösterir. Eğer bu alana %3%2%1 yazarsanız barda sol tarafta yüklenen güncel yüzde oranını, ortada sabit duran dosya boyutunun byte değerini ve sağda devamlı güncellenen o anlık yüklenen byte miktarını görürsünüz.1,2 ve 3 rakamlarından hangisini yazmaz ve alanı % şeklinde bırakırsanız bunun temsil ettiği değerler gözükmez.
- **Direction:** Bu parametre right seçilirse bar soldan sağa doğru ilerler. Eğer Left(Sol) seçerseniz bar sağdan sola doğru hareket eder.
- **Conversion:** Bu rakam mevcut ve yüklenecek byte oranını ayarlayan bir dönüşüm değeridir. Kilobyte üzerinden byte değerini 1024 olarak da düzenleyebilmek için bu parametreye 1024 değerini yazmalısınız.

1.2.11. Scroll Pane (Kayar Panel)

Küçük bir alana veya bir pencereye fazla bir içerik yerleştirmek isteniyorsa bu bileşen kullanılarak yatay, düşey veya yatay-düşey kaydırma çubuğu eklemenizi sağlar.

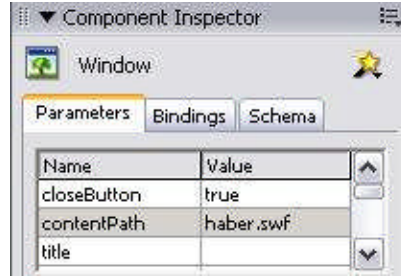


Şekil 1.2.10: ScrollPane parametreleri

- **ContentPath (içerik yolu):** Bu alana harici olarak yüklenecek swf veya jpg gibi dosyanın yolunu yazmalısınız.
- **hLineScrollSize (yatay kaydırma çubuğu boyutu):** Horizontal (yatay) kaydırma çubuğu butonlarına tıklandığında hareketin kaç piksel olacağı ayarlanır.
- **hScrollPolicy:** Horizontal(yatay) kaydırma çubuğunun bulunma şeklini ayarlar. Auto seçeneği ile gerekli olduğunda horizontal (yatay) kaydırma çubuğunun görülmesini sağlar. On seçildiğinde çalışmanın her anında görünür. Off seçilirse çalışmanın hiçbir anında görüntülenmez.
- **scrollDrag:** Bu seçeneği true yaparsanız panel içindeki resmi fare ile sürükleyerek hareket ettirebilirsiniz.
- **vLineScrollSize (yatay kaydırma çubuğu boyutu):** Vertical (Dikey) kaydırma çubuğu butonlarına tıklandığında hareketin kaç piksel olacağını ayarlanır.
- **vScrollPolicy:** Vertical (dikey) kaydırma çubuğunun bulunma şeklini ayarlar. Auto seçeneği ile gerekli olduğunda Vertical (dikey) kaydırma çubuğunun görülmesini sağlar. On seçildiğinde çalışmanın her anında görünür. Off seçilirse çalışmanın hiçbir anında görüntülenmez.

1.2.12. Window (Pencere)

Bu bileşen, sürüklenebilir ve kayar bir penceredir. Windows penceresine benzer kontrollerle, bir Html açılır penceresi gibi çalışacak şekilde tasarlanmıştır. Dış ortamdan (kütüphaneden değil) istediğiniz bir resim veya bir çalışır durumdaki bir animasyon dosyanızı çalıştırılmasını sağlar.

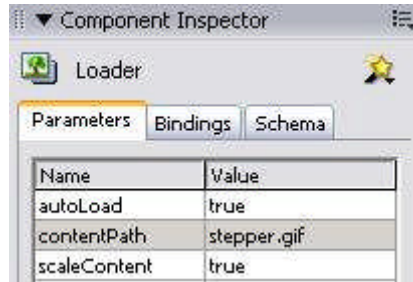


Şekil 1.2.11.: Window(Pencere) parametreleri

- **Close Button:** Bu parametre true seçildiğinde, window (pencere) bileşeninde windows işletim sisteminde olduğu gibi kapatma butonu belirir. False durumunda ise bu buton gösterilmez.
- **ContentPath (içerik yolu):** Dış ortamdan çalıştıracağımız resim veya çalışabilir animasyon dosyalarımızın yolunu, adını veya url adresini yazabilirsiniz. Bu dosyanın window bileşenin içerisinde çalışmasını sağlar.
- **Title (başlık):** Window (Pencere) bileşenin başlık adını girebilirsiniz. Örneğin bir word belgesini açtığınızda word penceresinin üst kısmında dosyanın ismi (Title) başlık çubuğunda yazmadı gibi işlem yapar.

1.2.13. Loader (Yükleyici)

Loader (yükleyici) bileşeni çalışma anında görünmez ve dış ortamdan SWF gibi çalışabilir animasyon dosyaları JPEG, GIF veya PNG gibi resim dosyalarını animasyon dosyanıza eklemeyi sağlar.



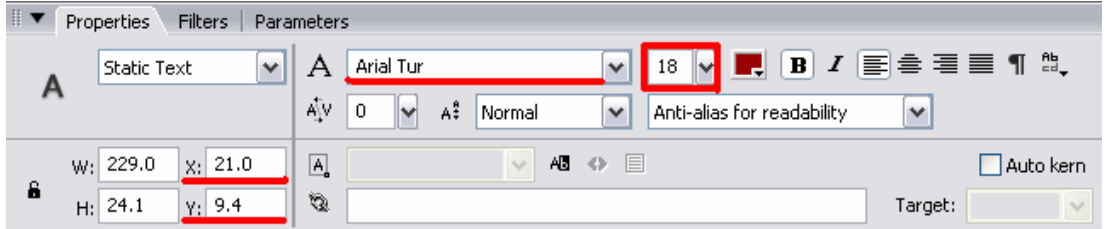
Şekil 1.2.12.: Loader (Yükleyici) parametreleri

- **Autoload:** Bu bileşen çalıştığında içeriğin otomatik olarak yüklenmesi için true değeri seçilir. Eğer false değerini seçersek dosyanız çalışmayacaktır. Çalıştırabilmek için actionscript ile kod yazmanız gerekmektedir.
- **ContentPath (içerik yolu):** Dış ortamdan çalıştıracağımız resim veya çalışabilir animasyon dosyalarımızın yolunu, adını veya url adresini yazabilirsiniz.
- **ScaleContent (içerik ölçeği):** Bu parametrenin değeri true seçilirse animasyonunuzda ayarladığınız boyutlara göre kalmasını sağlar. False değeri seçilirse çalışma anında yükleyeceğimiz dosyanın boyutlarına göre yeniden yapılandırılır.

1.3. Geri Bildirim Formu

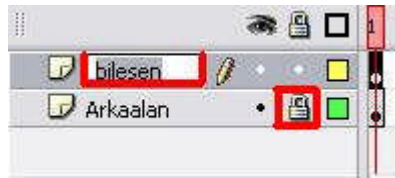
Geri bildirim formu ile sitenize ziyaret eden kullanıcılara ait bilgilerin sizin web sitenizin bulunduğu sunucuya göndermesi ve sunucunun bu bilgileri size e-posta (e-mail) yoluyla ulaştırmasını içerir. Bu konuda bir geri bildirim formunda neler olur onları belirleyip, bunlar için hangi bileşenleri kullanacağınızı öğrenecek ve geri bildirim formunuzu oluşturacaksınız. Bunun için aşağıdaki işlem basamaklarını sırasıyla uygulayınız.

- Yeni boş bir animasyon dosyası oluşturunuz. Bu dosyanın ismini geri bildirim olarak kaydediniz.
- Çalışma alanında sağ tıklayarak veya properties penceresi içerisinde bulunan size kısmında çalışma alanınızın boyutunu width=300 Height=350 olarak ayarlayınız.
- Layer1 katmanını ismini arkaalan olarak değiştiriniz.
- Fillcolor rengini #FFFF99 yapınız. Rectangler tools aracını seçerek çalışma alanınızı kaplayacak şekilde çiziniz. Arkaalan resminiz seçili iken İnsert menüsünden new symbol'u (F8) seçiniz. İsmi arkaalan olarak veriniz. Properties penceresinden x değerini =0 ve y değerine=0 değerlerini veriniz.
- Text Tool aracını seçerek "GERİBİLDİRİM FORMU" yazınız. Font name (ismi) =Arial, Font size (boyutu) =18, Font color (rengi)= #990000 olarak ayarlayınız.



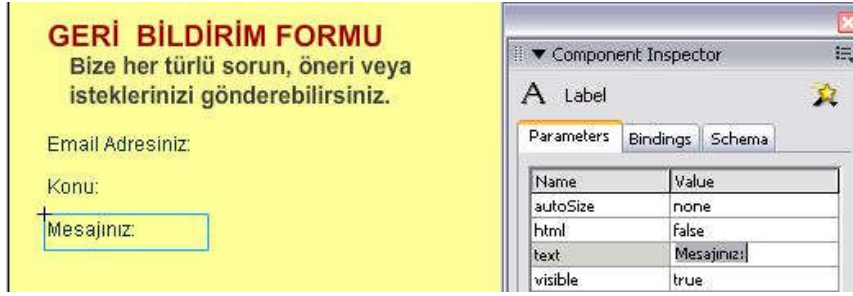
Resim 1.3.1: Geri bildirim formu yazısının özellikler penceresi

- Geri bildirim Formu altına Text Tool aracını kullanarak "Her türlü sorun, öneri ve isteklerinizi bize gönderin. " yazınız. Font name (ismi) =Arial, Font size (boyutu) =12, Font color (rengi)= #990000 olarak ayarlayınız.
- Arkaalan katmanda değişiklik yapılmaması için kilitleyiniz. Çünkü diğer işlemleri yaparken arkaalanda değişiklik meydana gelir.
- Arkaalan katmanının üstüne bileşen adında yeni bir katman ekleyiniz.



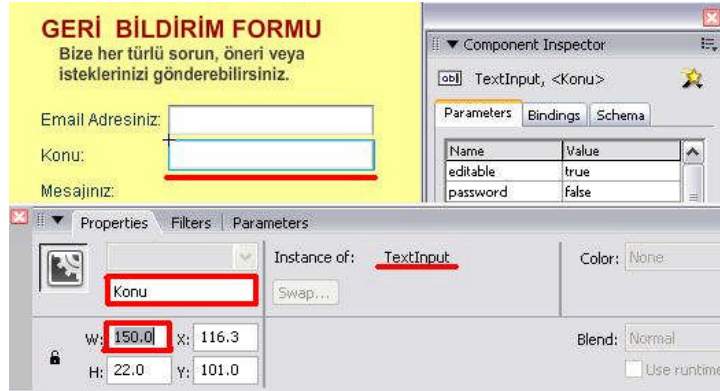
Resim 1.3.2.:Oluşturulan katmanlar

- Arkaalan katmanında iken component penceresinden label bileşenini form üzerine taşıyınız. Label properties penceresinde x değerini =22 ve Y değerini=77 yapın. Component inspector penceresinden text parametresine = Email adresinizi yazınız.
- Component penceresinden label bileşenini form üzerine taşıyınız. Label properties penceresinde x değerini =22 ve Y değerini=103 yapınız. Component inspector penceresinden text parametresine = Konu yazınız.
- Component penceresinden label bileşenini form üzerine taşıyınız. Label properties penceresinde x değerini =22 ve Y değerini=129 yapınız. Component inspector penceresinden text parametresine = Mesajınız Adresiniz yazınız.



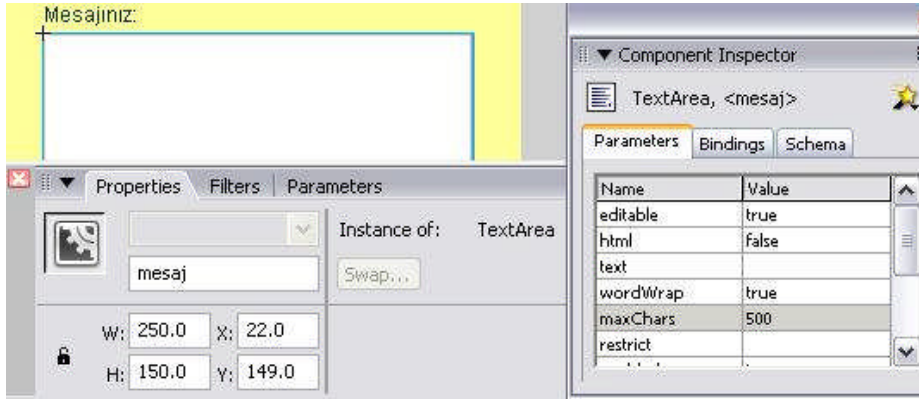
Resim1.3.3: Geri bildirim formu Label bileşeni özellikler penceresi

- Şimdi kullanıcının dışarıdan veri girişini sağlamak için Textinput bileşenini seçiniz. Sürükle bırak yöntemini kullanarak. Email adresinin yanına ekleyiniz. Bu bileşenin properties penceresinden W (Width) değerine 150 girerek genişletiniz. Aynı pencereden instance name'e=Email yazınız.
- Şimdi kullanıcının dışarıdan veri girişini sağlamak için Textinput bileşenini seçiniz. Sürükle bırak yöntemini kullanarak. Konu label'ının yanına ekleyiniz. Bu bileşenin properties penceresinden W (Width) değerine 150 girerek genişletiniz. Aynı pencereden instance name'e=Konu yazınız. Kullanıcı uzun bir konu yazmasını engellemek için parametreler penceresinden maxchars değerini=100 yazınız.



Resim 1.3.4: Geri bildirim formu Textinput bileşeni özellikler penceresi

- Mesajımız label altına component penceresinden Textarea seçiniz. Sürükle bırak yöntemi ile çalışma alanına taşıyınız. İstenirse aşağı yukarı ok tuşları ile çalışma alanındaki yeri belirleyebilirsiniz. Instance name = mesaj yazınız. W (Width) değerine 250 değerini girerek bileşenin genişliğini büyütürüz. X=22 ve Y=149 girerek bileşenin çalışma alanındaki yerini belirlemiş oluruz. Parametre penceresinde maxchars=500 değerini girerek bileşene maximum 500 karakter girilmesi uzun mesaj yazılmamasını sağlar.



Resim 1.3.5: Geri bildirim formu Textarea bileşeni özellikler penceresi

- Bu çalışmanızı geri bildirim adı vererek webim klasörü altına kaydediniz (yoksa oluşturunuz).

1.4. Düğme Bileşeni

Düğme(Button) bileşeni eylemleri veya olayları gerçekleştirmek için kullanılır. Örneğin yukarıda yaptığımız forma kullanıcının dışarıdan bilgi girişi yaptığını düşününüz. Bu bilgileri kullanıcı size göndermek istediğinde gönderebilmesi için bu olayı meydana getirecek bir bileşene ihtiyaç duyar. Bu yüzden formda kullanıcı bu düğmeye (Buton) tıklayarak bilgileri size gönderir ve bu bilgileri silmek isteyebilir. O zamanda silme eylemini tetikleyecek bileşen olarak kullanırsınız. Şimdi yukarıda yaptığımız geri bildirim formuna gönder ve sil adında 2 düğme(button) ekleyelim.

- Geri bildirim fla dosyanız açık değilse açınız.
- Bileşenler katmanının ilk karesine tıklayarak Component (bileşen) penceresinden button bileşenini çalışma alanına ekleyiniz. Parametreler penceresinden label parametresine Gönder yazınız. Properties penceresinden instance name kısmına gonderbtn yazınız.
- CTRL+F8 tıklayarak Gonder adında bir grafik oluşturunuz. Rectangular Tool aracı ile küçük bir dikdörtgen çizersiniz. Line tool aracı ile üst köşelerden alt ortalara doğru 2 çizgi çizersiniz. Ana çalışma alanınıza dönünüz.



Resim 1.4.1: Gönder butonu oluşturmak

- Kütüphane (library) penceresinden oluşturduğunuz gönder grafiğinin üzerine gelerek sağ tıklayınız. Açılan pencereden Linkage komutuna seçiniz. Bu komut ile çalışmanıza eklediğiniz buton (düğme) bileşenini icon eklemek için bir bağlantı tanımlayıcısı ekleyeceksiniz. Açılan pencerede Identifier (Tanımlayıcı) ismine Gonder olarak bırakınız. Ok tuşuna basınız.
- Button (Düğme) bileşenini seçiniz. Parametreler penceresinden icon parametresine linkage ile tanımladığınız ismi (Gonder) yazınız. Labelplacement parametresi ile gönder yazısının resmin solunda mı sağında mı yazılacağını ayarlırsınız.



Resim 1.4.2: Linkage ekran görüntüsü

- Sil işlemini gerçekleştirmek için çalışma alanına Gönder butonunun sol tarafına buton yerleştiriniz. Label parametresine Sil yazınız. Properties penceresinden instance name kısmına silbtn yazınız.
- CTRL+F8 tıklayarak Sil adında bir grafik oluşturunuz. Line tool aracı ile artı işaretinin sağ alt tarafına çapraz 2 çizgi çiziniz. Ana çalışma alanına dönünüz. 4. ve 5. adımları Sil olarak uygulayınız.
- Yaptığımız değişiklikleri kaydediniz. Ctrl+Enter kısayol tuşu ile geribildirim fla çalıştırınız.

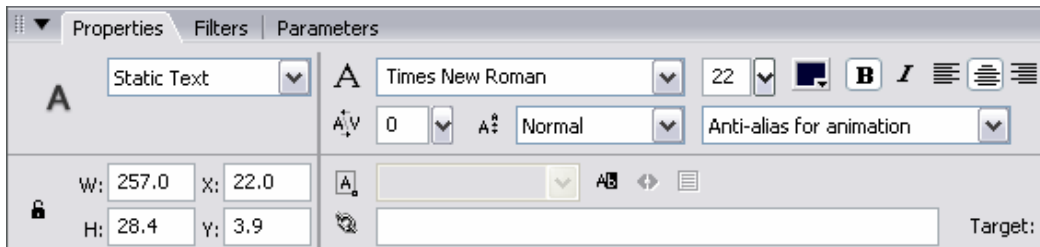


Resim 1.4.3: Geri bildirim formu ekran görüntüsü

1.5. Bir Anket Oluşturmak

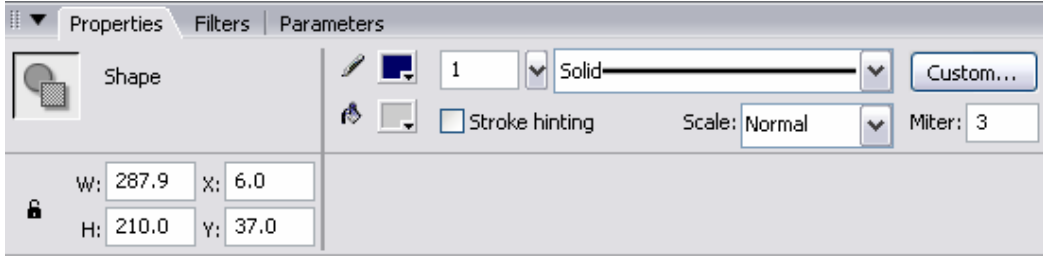
Anketler web sitelerinde herhangi bir konu hakkında ziyaretçilerden bilgi almak için veya oylamaya sunmak için kullanılır. Bu anketlerde sorular sorularak, ziyaretçinin form bileşenlerinde ilgili kısımları doldurarak web sitenizdeki bir veritabanına veya bir dosyaya kaydı yapılır. Bu kısımda anket formunuzun arayüz kısmını oluşturacaksınız. Anket formu oluşturmak için aşağıdaki işlem basamaklarını adım adım uygulayınız.

- Yeni boş bir animasyon dosyası oluşturunuz. Bu dosyanın ismini anket olarak kaydediniz.
- Çalışma alanında sağ tıklayarak veya properties penceresi içerisinde bulunan size kısmında çalışma alanınızın boyutunu width=300 Height=350 olarak ayarlayınız.
- Layer1 katmanının ismini arkaalan olarak değiştiriniz.
- Arkaalan katmanında iken Text tool aracı ile çalışma alanınızın üst tarafına “ANKET FORMU” yazınız. Özellikler penceresini Resim 1.5.1’teki gibi ayarlayınız.



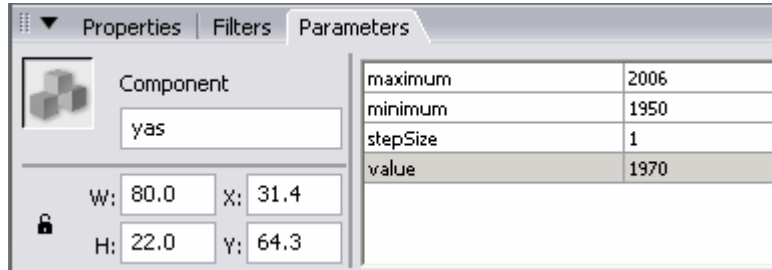
Resim 1.5.1.: Anket formu Text tool özellikler penceresi

- Yazının altına rectangular tool aracı ile kare ekleyiniz. Ekleyeceğiniz karenin özelliklerini Resim1.5.2'deki gibi ayarlayınız.



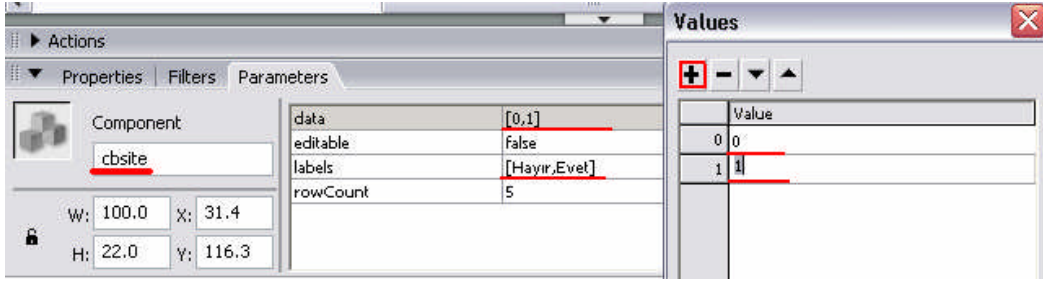
Resim 1.5.2.: Anket formu Rectangular Tool özellikler penceresi

- Çizmiş olduğunuz karenin içerisine “Kaç yaşındasınız?” yazısını yazınız. Altına numericStepper bileşenini sürükleyip bırak yöntemi ile taşıyınız. Bu bileşen ile kullanıcının yaşını girdirmek için yukarı ve aşağı ok tuşları ile ziyaretçiye kolaylık sağlayabilirsiniz. Bu bileşenin özellikler penceresinde bulunan maksimum ve minimum özelliği ile maksimum ve minimum değerler arasında veri seçilebilmesi sağlanır. Yine stepsize özelliği ile de artış miktarı ayarlanır. Value değerine ilk açılışta gelecek yıl değerini yazınız. Bu bileşenin özellikleri penceresini Resim 1.5.3.’teki gibi ayarlayınız. Örnek ismine (instance name) yaş yazınız.



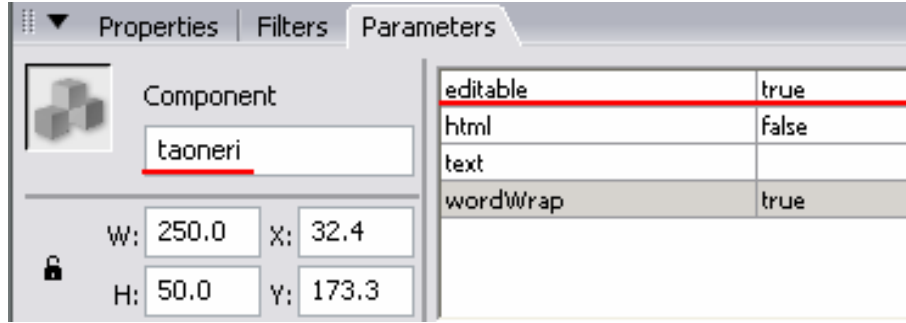
Resim 1.5.2.: NumericStepper bileşeni özellikler penceresi

- 2. anket sorunuz için text tool aracı ile “Sitemizin görünüşünü beğendiniz mi?” yazınız. Bu yazının altına combobox bileşenini bileşenler (component) penceresinden sürükleyip bırak yöntemi ile çalışma alanınıza taşıyınız. Özellikler penceresinde data özelliğine fare ile tıklayarak açılan values (değerler) penceresine sırasıyla 0 ve 1 değerlerini giriniz. Bu bilgiler sunucuya aktarılacak değerlerdir. Bu değerleri ziyaretçi anlayamaz. Bu yüzden bu değerlere karşılık gelen yazıları ise Labels özelliğini kullanarak girmeniz gerekmektedir. Labels özelliğinin value penceresine sırasıyla “hayır” ve “evet” değerlerini giriniz. Örnek ismine cbsite yazınız.



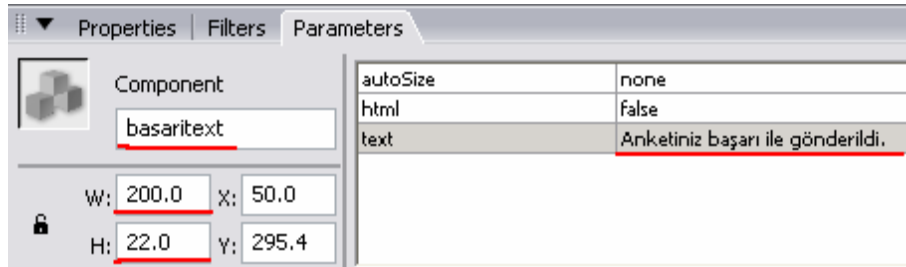
Resim 1.5.3.:Anket Formu Combobox bileşeni özellikler penceresi

- 3. anket sorunuz ise “Sitemizde olmasını istediğiniz ürünler” olsun. Bu yazıyı text tool aracı ile yazdıktan sonra bu yazının alt tarafında ziyaretçinin ürünlerini yazacağı bir textarea bileşeni kullanacaksınız. Bu bileşeni sürükleyip bırak yöntemi ile taşıdıktan sonra özellikler penceresinden editable özelliğini true yaparak kullanıcının veri girişine izin vermiş olursunuz. Textarea bileşeni özelliklerini Resim 1.5.4.’teki gibi ayarlayınız. Örnek ismine taoneri yazınız.



Resim 1.5.3.: Anket formu Textarea bileşeni özellikler penceresi

- Formunuzu sunucuya göndermek için kullanacağınız bir button bileşenini çalışma alanına taşıyınız. Bu butonun label özelliğine “Gönder” yazınız. Instance name’ine (örnek isim) bgonder yazınız.
- Button bileşenin altına label bileşeni yerleştiriniz. Bu bileşenin instance name’ini basaritext yapınız. Parametre penceresinden text özelliğine “Anketiniz başarıyla gönderildi” yazınız (Resim 1.5.4.).



Resim 1.5.4: Anket formu blabel bileşeni özellikler penceresi

- Anket formunuzu Resim 1.5.5'teki gibi oluşturdunuz. Dosyanızı kaydedip CTRL+ENTER kısayol tuşu ile çalıştırınız.

ANKET FORMU

1) Kaç Yaşındasınız?
1970

2) Sitemizin görünüşünü beğendinizmi?
Hayır

3) Sitemizde olmasını istediğiniz ürünler?

Gönder

Resim 1.5.5: Anket formu

1.6. Odaklama Yöneticisi (Focus Manager)

Odaklama yöneticisi (Focus Manager) kullanıcıların tab(Sekme) tuşunu kullanarak formda gezinmesini engelleyebilirsiniz veya formda kullanılan bileşenler için sekme sırası belirlenebilir. Bu özellik sayesinde klavyeden tab tuşu ile form bileşenleriniz arasında rahatlıkla dolaşabilir. Her bileşenin focusmanager sınıfı bulunmaktadır. Tabindex özelliği ile tab (sekme) sırasını tanımlayacak ve focusmanager sınıfının özelliklerini kullanacaksınız. Bu işlem tamamen action script kullanılarak yapılmaktadır. Şimdi geri bildirim formunuza aşağıdaki işlemi adım adım uygulayınız.

- Geribildirim.Fla dosyanızı açınız.
- Yeni bir katman ekleyerek adını kod olarak değiştiriniz.
- Bu katmanda iken 1. karesine tıklayıp actionscript penceresini (F9) açınız.
- Actionscript penceresinde script assist düğmesine basılmış durumda ise tekrar basarak pasif hâle getiriniz.
- Kodu yazmadan önce formda kullandığınız bileşenlerin instance name'ini hatırlayınız ve tab tuşu ile izlenecek yolu belirleyiniz.

```
1 Email.tabindex =1;
2 Konu.tabindex =2;
3 Mesaj.tabindex =3;
4 gonderbtn.tabindex =4;
5 sil.tabindex =5;
```

kod : 1 bileşen : 1

Resim 1.6.1: Odaklama yöneticisi actionscript kod satırı

- Kullanıcı geribildirim formuna girdiğinde ilk olarak email adresini girmesi gerekir. Bunun için imlecin ilk olarak email kutusuna gelmesi gerekir. Böylece kullanıcının işini kolaylatmış oluruz. Aşağıdaki setfocus özelliği instance name verdiğiniz email kutusuna imleci konumlandıracaktır. Bu işlemi yapabilmek için actionscript penceresini açarak aşağıdaki kodu ekleyiniz.

Focusmanager.Setfocus (email);

- Kullanıcı enter tuşuna bastığında işlem yapacak butonun (düğme) aktif olacağını belirlemek gerekir. Bu işlemi gerçekleştirmek için Focusmanager sınıfının defaultpushbutton özelliğini kullanarak kodu actionscript penceresine ekleyiniz.

Sekme sırasının kullanılabilmesi için animasyon dosyanızın Html olarak görüntülenmesi gerekir.

Focusmanager.defaultpushbutton = gonderbtn;

- Geribildirim.Fla dosyanızı kaydedip CTRL+ENTER tuşu ile çalıştırınız.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Ziyaretçilerin size ulaşabilmesi, istek ve önerilerini bildirebilmesi için geri bildirim formu oluşturunuz.	➤ Formlar ve veriler konusunda bileşenleri inceleyiniz. İnternet üzerinde örnek geri bildirim formlarına bakınız.
➤ Bilgileri gönderebileceğiniz Button bileşeni oluşturunuz.	➤ Button bileşeni parametrelerine inceleyiniz. Butonunuza resim ekleyiniz.
➤ Ziyaretçilerden bilgi almak ve oylama yapmak için anket formu oluşturunuz.	➤ Web üzerinden anket formlarını inceleyiniz. Anket formu oluşturma konusunu inceleyiniz. Formda kullanacağınız bileşenleri belirleyiniz. Parametreleri inceleyiniz.

UYGULAMALI TEST (YETERLİK ÖLÇME)

Öğrenme faaliyeti ile kazandığınız yeterliği, aşağıdaki işlem basamaklarına göre değerlendiriniz.

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Geri bildirim formu oluşturduunuz mu?		
2. Textinput bileşenini kullandınız mı?		
3. Textarea bileşenini kullandınız mı?		
4. Button bileşenini kullandınız mı?		
5. Anket formu oluşturduunuz mu?		
6. Combobox bileşeni kullandınız mı?		
7. NumericStepper bileşenini kullandınız mı?		
8. Bileşenler arasında klavyeden tab tuşu ile hareket ettiniz mi?		
9. Enter tuşu ile aktif olacak butonu belirlediniz mi?		
10. Bileşenlere instance name (örnek isim) verdiniz mi?		

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

OBJEKTİF TEST (ÖLÇME SORULARI)

Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyarak uygun cevap şıkkını işaretleyiniz.

- Aşağıdaki bileşenlerden hangisi tek satırlık statik bilgi girilebilen bileşendir?
A) Button
B) List
C) Combobox
D) Label
- Aşağıdaki bileşenlerden hangisi kullanıcıya veri girişi sağlamak için kullanılan bileşendir?
A) Loader
B) Textinput
C) Progressbar
D) NumericStepper
- Aşağıdaki seçeneklerden hangisi button bileşenine resim eklemek için kullanılan parametredir?
A) Icon
B) label
C) selected
D) toggle
- Combobox bileşenin data özelliği aşağıdaki seçeneklerden hangisi açıklar?
A) Combobox bileşeninde görüntülenecek veriler girilir.
B) Combobox bileşenini ekranda görüntülenmesini sağlar.
C) Combobox bileşeninde seçilen değerleri görüntüler.
D) Combobox bileşenine çalışma anında veri girişini sağlar.
- Form üzerinde kullanılan bileşenler için sekme(tab) sırası oluşturmak için aşağıdaki hangi sınıf kullanılır.
A) LoadVars
B) Tabindex
C) FocusManager
D) Setfocus
- Loader (yükleyici) bileşeninin yaptığı işlem aşağıdakilerden hangisidir?
A) Html sayfası yükler.
B) Word belgesi yükler.
C) Müzik dosyası yükler.
D) SWF veya resim dosyası yükler.
- Bileşenlerde kullanılan visible özelliğinin görevi aşağıdakilerden hangisidir?
A) Bileşen üzerindeki yazıyı sağa sola dayalı yazdırmak.
B) Bileşeni formda görünür veya görünmez yapmak.
C) Bileşeni form üzerinde hizalamak
D) Bileşeni aktif ya da pasif yapmak

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları geri dönerek tekrar inceleyiniz. Tüm sorulara doğru cevap verdiğinizde diğer modüle geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Dinamik olarak veri girişini yapacaksınız. Web servis bileşeni oluşturarak gerekli bağlantıyı sağlayıp, web sitesindeki bilgileri alacak ve animasyonda kullanabileceksiniz. Geri bildirim formunu kullanarak size mail atılmasını sağlayabilecek. anket oluşturabileceksiniz

ARAŞTIRMA

- Dinamik verilerin, statik verilere göre avantajlarını araştırınız.
- Web servisinin hangi programlama dilleri ile yapıldığını araştırınız.
- Animasyon programınızda kullanacağınız web servis bileşeni özelliklerini araştırınız.
- Web üzerindeki anketlerle ilgili araştırma yapınız.

2. DİNAMİK VERİLER

2.1. Dinamik Verilere Giriş

Animasyon programınız size metinleri dinamik olarak görüntüleyebileceğiniz alanları tanımlamanıza olanak sağlar. Dosyanızı dinamik verileri alacak şekilde ayarlayarak verilerinizin dosyanız çalışırken işlenmesi, değiştirilmesi veya depolanmasını sağlayabilirsiniz.

Dinamik veriler 3 şekilde karşınıza çıkar. Bunlar:

- Kullanıcı destekli bilgiler
- Dinamik metin alanları oluşturarak bilgi alma
- Kontrol edemeyeceğiniz veriler olabilir.

Kullanıcı destekli bilgiler programınız çalışırken kullanıcı tarafından girilen verilerdir. Dinamik metin alanlarından yüklenen verilerde ise verilerinizin dış ortamda bir metin dosyasından verileri alarak animasyonunuza yüklenmesi işlemidir. Son olarak kullanıcı tarafından değiştirilemeyen verileri ise örneğin sistem saati, günü vb. işlemler dinamik verilerdir.

Animasyonunuzda en çok dinamik metin alanları oluşturarak bilgi alma işlemi kullanırsınız. Bunun sebebi ise animasyonunuza yazdığımız her metnin statik (durağan)

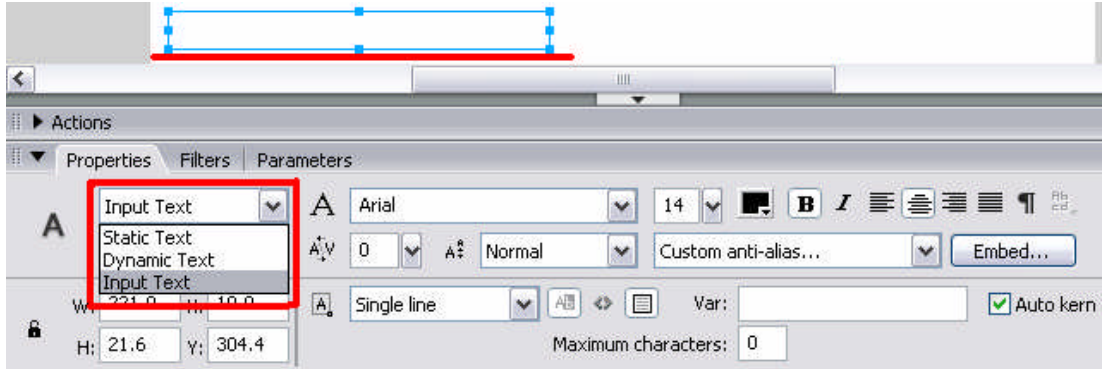
olmasıdır. Bu metinde bir değişiklik yapacağınızda, her seferinde animasyonunuzu açarak değişiklik yapmanız gerekir. Bunu önlemek ve text tool (Metin aracını) dinamik olarak tanımlamanız ve dış ortamda hazırlayacağınız metin dosyasından almanız, yapacağınız işlemleri daha da kolaylaştıracaktır.

Animasyon programınızda 3 tür metin vardır. Bunlar:

- Durağan metin (Statik Text)
- Giriş metni (Input Text)
- Dinamik metin (Dynamic Text)

Durağan metin Text Tool (metin aracı) ile oluşturulmuş ve animasyon dosyanızla bir kere oluşturulur. Yazının boyutu rengi gibi ayarlamaları yapamaz ve içeriği değiştiremezsiniz.

Giriş metni ile çalışma anında düzenlenebilecek bir metin alanıdır. Text Tool (metin aracı) ile kullanıcıların metin girebildikleri yerdir. Bu metin türü genelde kullanıcı tarafından girilen verilerin işlenmesi için sunucuya gönderilecek metinsel bilgiyi almak için kullanılır.



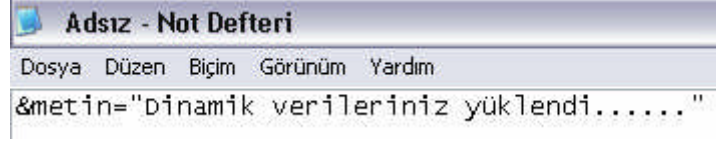
Resim 2.1.1: Metin türleri

Dinamik metin alanı ise Text Tool (metin aracı) ile oluşturulmuş ve animasyon dosyanız çalışırken metnin istediğiniz doğrultuda değiştirilmesini sağlar. Bu seçimlerin değiştirilmesi sonucunda özellikler penceresinde de değişiklikler meydana gelir.

Dinamik Metin (Dynamic Text) seçtiğinizde çıkan önemli özellikleri şunlardır:

- **Line Type (satır tipi):** Single line seçilirse tek satırlık bir yazı yazdırılır. Multiline seçeneği ile birden çok satırla yazdırma olanağı sağlanır.
- **Selectable (seçilebilirlik):** Bu seçeneğe tıklarsanız, fare imleci I çizgisine dönüşecektir. Böylece metni seçme veya kopyalama işlemi yaptırılabilir.
- **Show Border (kenarlık görüntüle):** Bu seçenek işaretlenirse text tool ile yazdığımız alanın kenarlıkları görüntülenecektir. Bu özellik kullanıcıya dışardan veri girişi (Input Text) yaptırılacaksa kullanılmalıdır.

değiştirebilirsiniz. &metin= yazmanızdaki sebep, var ile tanımladığınız metin değişkenine aktararak ekranda yazılmasını sağlamak için kullanacaksınız.



Resim 2.1.5.: Yüklenecek metin dosyası içeriği

- Not defterine bilgi.txt olarak çalışmalarım klasörüne kaydediniz.
- Yeni bir katman ekleyiniz. İsmi script olarak değiştiriniz. Script katmanının 1 karesine tıklayarak action penceresini açınız. Aşağıdaki kodlar ile oluşturduğunuz bilgi.txt dosyasının içerisindeki veriyi alarak dinamik metin alanınıza yükleyecektir.

```
yazim.text = "Veri yükleniyor...";  
this.loadVariables("bilgi.txt");
```

- Çalışmanızı kaydediniz. CTRL+ENTER kısayol tuşu ile çalıştırınız.

2.2. Web Servislerini Tanımlama

Web servisleri web ortamında yayınlanabilen, aranıp bulunabilen ve çağrılarak erişilebilen modüler uygulama fonksiyonlarıdır. Bu fonksiyonlar değişik kurumsal iş süreçlerini gerçekleştireceklerdir. Bir web servisi, uzak istemcilerin başvuruda bulunduğu çeşitli işlevsel metot çağrılarını barındırdığından, çok yönlü ve merkezleştirilmiş bir ünitedir. Bir web servisi, çok sayıda istemci tarafından erişilebilen bir yapıya sahiptir. Onu diğer dağıtık nesne modellerinden farklı kılan sahip olduğu alt yapı sistemi sayesinde, platform bağımsız uygulanabilirliği sağlamasıdır. Web servislerinin geliştirilmesinde en büyük etken, özellikle bir merkezdeki uygulamalar üzerinde, ortak amaçları gerçekleştiren işlevselliklere sahip nesnelerin, geliştirildikleri ağın iletişim protokolü gibi kısıtlamaların varlığıdır.

Bir web servisi, tek başına bir anlam ifade etmez. Web servisini kullanan istemcilerin de olması gerekir. İstemciler internet ortamında olabileceği gibi, çalıştığımız şirketin network sisteminde ya da evimizdeki makinenin yerel sunucusu üzerinde olabilir. Bir istemci, bir web servisini kullanmak istediğinde tek yapması gereken, bu web servisi ile konuşabilecek ortak bir takım standartları uygulamaktır. XML tabanlı bu standartlar sayesinde istemciler, web servisine ulaşabilir, bu servis üzerinden metotlar çağırabilir, bu metotlara parametreler gönderebilir ve metotlardan dönen değerleri örneğin veri kümelerini elde edebilir.

Bir web servisi, standart olarak HTML iletişim protokolü üzerinden veri alışverişine izin veren bir yapıdadır. HTML tabanlı bu sistemin bilgi otobanı XML temelleri üzerine dayandırılmıştır. XML' in bizlere sağladığı esneklik, kolay geliştirilebilirlik özelliklerinin yanı sıra, sağlamış olduğu global standartlar, platform bağımsız veri transferi kavramını daha da geliştirmiştir. Web servislerinin kullanılmasında yatan en büyük kavram xml tabanlı veri

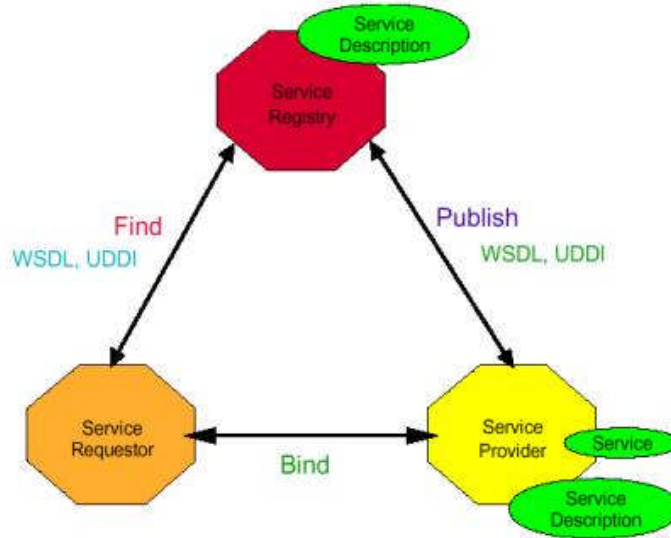
akışının belirli standartlar dâhilinde gerçekleştirilmesidir. Bu, web servislerinin platform bağımsız olarak herhangi bir ateş duvarına (Firewall) yakalanmadan istemciler ile haberleşebilmesini sağlar.

Web servisi mimarisi katmanları şunlardır:

- SOAP (Simple Object Access Protocol) : İnternet üzerinde web servislerini çalıştırmak için kullanılan protokol
- WSDL (Web Services Description Language) : Web servislerini tanımlama dili
- UDDI (Universal Description, Discovery and Integration) : Web servislerinin indekslenip bulunduğu kayıt servisi

SOAP (Simple Object Access Protocol - Basit Nesne Erişim Protokolü), distributed (dağıtık) uygulamalarda ve web servislerinin haberleşmesinde kullanılmak üzere tasarlanan, **RPC (Remote Procedure Call)** modelini kullanan, istemci/sunucu mantığına dayalı bir protokoldür. Dağıtık uygulamalarda ve Remote messaging için yeni bir teknoloji olmasına karşılık, alt yapısı sayesinde web üzerinde kullanmak için en uygun protokol olması nedeniyle Web Servislerinin adı SOAP'la birlikte anılmaktadır.

SOAP'ı benzeri protokollerden ayıran en belirgin ve üstün özelliği yapısının (daha doğru bir ifade ile mesaj formatının) **XML** üzerine kurulu olmasıdır. Dolayısıyla SOAP, XML in sağladığı esneklik, kolaylık ve platform bağımsızlığı özelliklerini içerir. XML'in bütün bilgisayar dünyası tarafından kabul görmüş sağlam bir standart olması ve uygulamalarda yaygın olarak kullanılmasından dolayı, text dosyası okuyup, XML işleyebilen bütün platform ve uygulamalar, kolaylıkla SOAP bilgisine de erişip işleyebilirler. SOAP mesaj formatı olarak **XML**, transfer protokolü olarak da **HTTP** kullanır



Resim 2.2.1.: Webservis'in işleyişi

Bir web servisi istemcisinin bir servis sağlayıcıdan bir servisi çağırma aşamasındaki temel adımları göstermektedir:

- Web servisi istemcisi (SOAP Client) servis kayıt biriminden (UDDI) web servisini bulur.
- İstemci bir SOAP mesajı hazırlar. SOAP mesajı bir XML belgesidir.
- İstemci SOAP mesajını web server veya uygulama sunucusunda çalışan SOAP istek dinleyicisine gönderir. İstek dinleyici gelen isteklere cevap veren sunucu programlardır. Bu programlar bir JSP, ASP, CGI veya ISAPI programıdır.
- SOAP sunucu gelen SOAP mesajını parse eder ve gerekli parametreleri göndererek istenen nesnenin istenen yöntemini çağırır.
- Çağırılan nesnedeki yöntem çalışır ve sonuçları SOAP sunucusuna gönderir. SOAP sunucusu gelen sonucu SOAP mesajı formatında biçimlendirerek istemciye gönderir.
- İstemci gelen SOAP mesajının içindeki bilgileri alarak istekte bulunan programa gönderir.

Bir uygulamanın bir web servisini kullanması için web servisinin nasıl çağırılacağı, arayüzünün, hangi protokollerin ve kodlama standartlarının belirtilmesi gerekir. Web servisi tanımı, işlemler, giren ve çıkan mesaj formatları, ağ ve port adresleri gibi bilgileri tanımlar.

Bir web servisi tanım belgesi aşağıdaki temel elemanları içerir:

Types:(Tip) mesajlarda kullanılacak veri tiplerini belirtir.

Message: (Mesaj) İletişimde kullanılacak mesajları tanımlar.

PortType :(Port tipi) Web servisinin içerdiği işlemleri (methods) ve ilgili mesajları tanımlar.

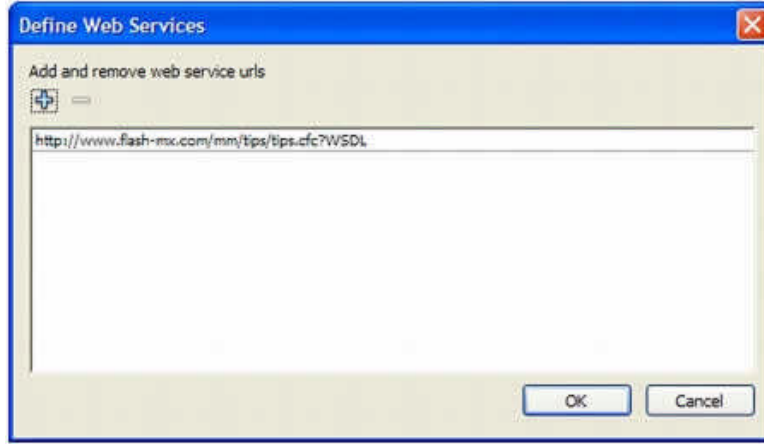
Binding :(Ciltleme) İşlem ve mesajlarda kullanılacak veri formatlarını tanımlar.

Port: Binding ve web adresinden oluşan servis noktasını tanımlar. Web adresi servisin çalıştırılacağı URL'dir.

Service:(Servis) Kullanılan port'lar kümesidir.

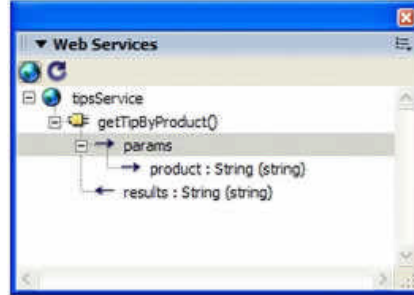
Animasyon programınızda herkese ait web servisleri tanımlamak için;

- Boş Animasyon dosyası açın. İsmi Webservis vererek kaydediniz.
- Bilgisayarınızın internete bağlı olduğunu kontrol ediniz.
- Web servis penceresini açınız. Eğer ekranda yoksa Window → Other Panels → Web Services (Pencere→diğer panel→ web servise) yolunu izleyerek pencereyi açınız.
- Dünya resmine tıklayarak açılan pencereden yeni bir web servisi eklemek için (+) butonuna basınız.



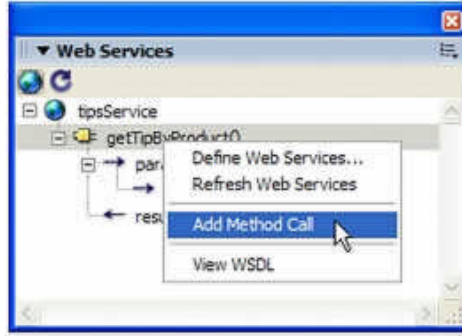
Resim 2.2.2.: Web Servis'i tanımlama

- Açılan kutuya `http://www.flash-mx.com/mm/tips/tips.cfc?WSDL` web servis URL yolunu yazınız (Bu url adresinde macromedia firmasının hazırlamış olduğu web servis dosyası bulunmaktadır.).
- Web servisi penceresinde Macromedia tips web servisine ait metod, parametreler ve sonuç görüntülenir.



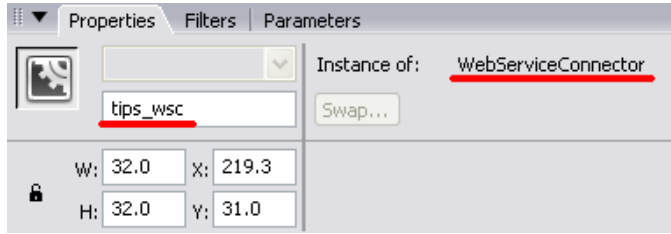
Resim 2.2.3.: Web Service'in değerleri ve tipleri

- Bu pencerede `getTipByProduct()` metodu ile `product` (ürün) ismiyle bir parametre ve `result` (sonuc) adında bir parametre bulunmaktadır. Bu parametreler ile ürün bilgisi sunucuya gönderilerek bu ürün hakkında bilgi `result` parametresi ile geri gönderilecektir.
- `getTipByProduct()` metodunun üzerinde iken sağ tıklayarak `Add Method Call` komutuna tıklayarak çalışma alanınızda `Webservice Connector` bileşeninin oluşmasını sağlayınız.



Resim 2.2.4.: Web Servis metodu çağırma

- Oluşturduğunuz Webservice Connector bileşeninin instance name'ine (örnek ismi) **tips_wsc** yapınız.



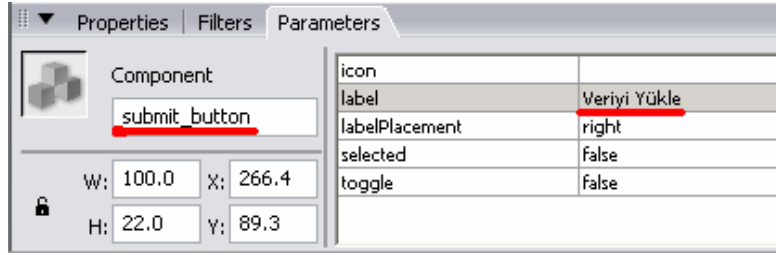
Resim 2.2.5: Web Servis Bağlayıcı bileşenine örnek isim verme

- Dosyanızı kaydediniz.

2.3. Web Sitesini Çağırma

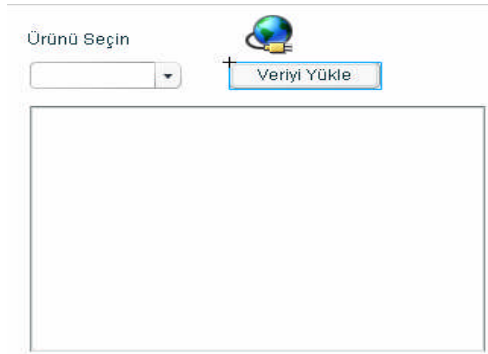
Web servisini animasyonunuzda tanımladınız. Bu servise bilgi göndermek ve sunucunun işlediği verileri ilgili bileşenlerde görüntülemeniz gerekmektedir. Bu işlemi gerçekleştirebilmek için aşağıdaki işlem basamaklarını adım adım uygulayınız.

- Component Panel'den (bileşen penceresinden) combobox bileşenini çalışma alanına sürükleyip bırak yöntemi ile taşıyınız. Parametreler penceresinden instance name'i **products_cb** olarak atayınız. Böylelikle combobox nesnenize isim vererek istediğinizde bu isimle erişim sağlayabilirsiniz.
- Component Panel'den (bileşen penceresinden) button bileşenini çalışma alanına sürükleyip bırak yöntemi ile taşıyınız. Özellikler penceresinden instance name'i **submit_button** olarak atayınız. Parametreler penceresinden label özelliğine "Veriyi Yükle" yazınız.



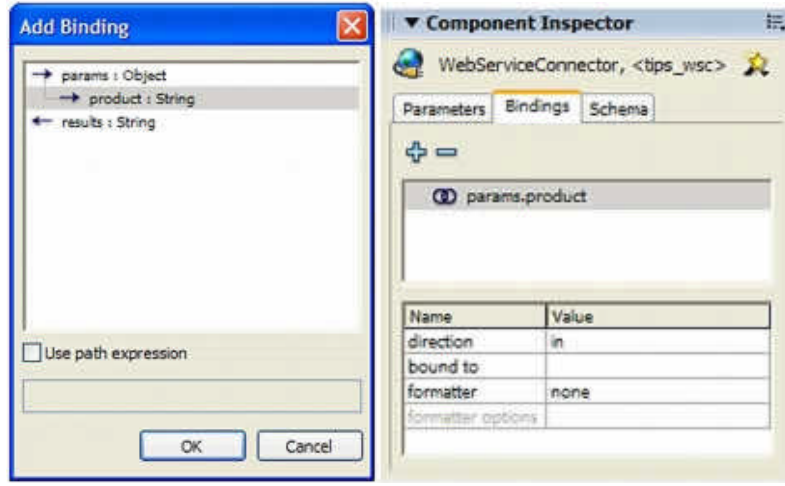
Resim 2.3.1.: Veri Yükle butonu parametreleri

- Component Panel'den (bileşen penceresinden) buton bileşenini çalışma alanına sürükleyip bırak yöntemi ile taşıyınız. Özellikler penceresinden instance name'i **tip_ta** olarak atayınız.
- Çalışma alanındaki combobox bileşeninin üzerine label bileşenini taşıyınız. Instance name'i **products_lbl** olarak atayınız. Parametreler penceresinden text özelliğine "Ürünü Seçin" yazınız.



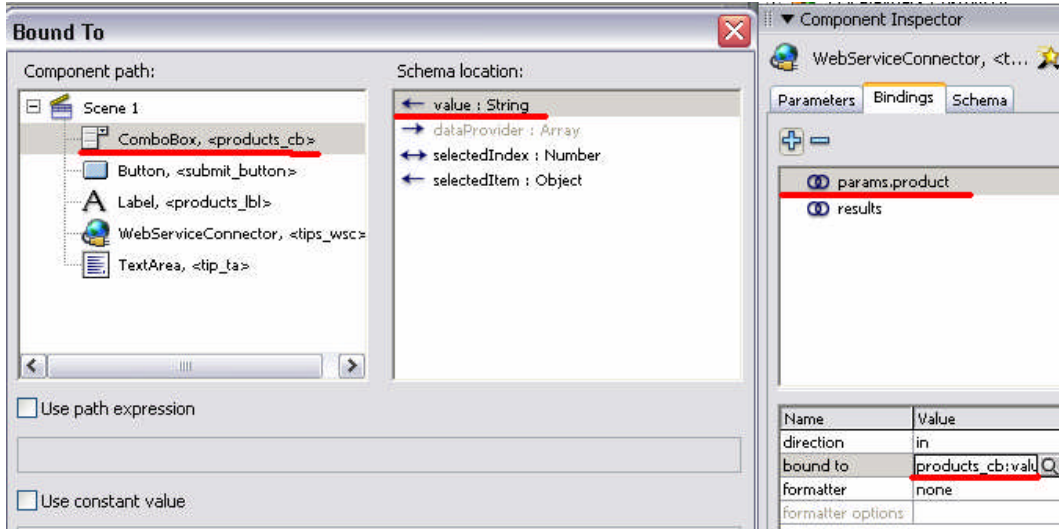
Resim 2.3.2.: Web Servis formu ekran görüntüsü

- Şimdi WebServiceConnector ile combobox bileşeni ile seçilen ürüne ait bilgileri textarea bileşenine yüklemek için çalışma alanınızdaki WebServiceConnector bileşenine tıklayınız. Component Inspector penceresinden Binding sekmesini seçiniz. Artı butonuna basarak karşınıza gelen ekranda `product:String` (under `params:Object`)'ı seçiniz. Bu özellik ile siz ürün seçerek sunucuya göndermek için `Params.product` seçerek `direction` (Yönü) özelliğini in yapınız.



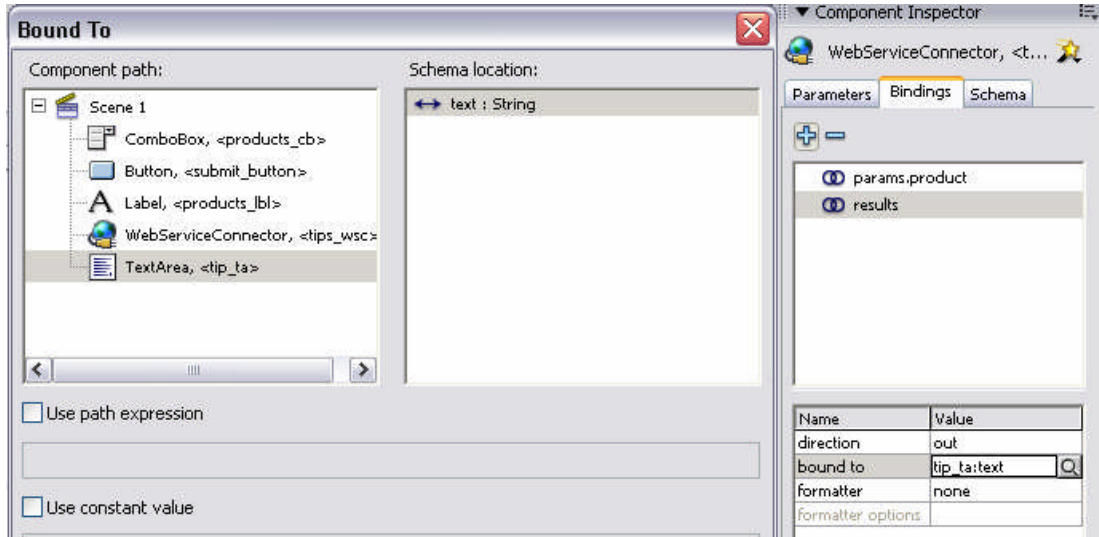
Resim 2.3.3: Web Servis bileşeni ile iletişim penceresi

- Şimdi bu bağlantıyı combobox bileşeni ile ilişkilendirebilmeniz için **bound to** özelliğine tıklayarak açılan menüden combobox bileşenini ve şema yeri olarak “value.string” seçiniz.



Resim 2.3.4.: Combobox bileşeni ile Web Servisinin etkileşimi

- Sunucuya gönderdiğiniz bilginin sonucunu textarea bileşeninde görüntülemek için Bindings sekmesine tıklayarak artı butonuna basınız. Açılan pencereden `results:String` seçiniz. Bu değer kullanıcıya döneceğinden Direction özelliğini out yapınız. Result değeri ile dönen bilgiyi texarea bileşeninde görüntüleyebilmek için bound to özelliğine tıklayınız. Açılan pencerede textarea bileşenini ve ardından şema yeri olarak “text:string” seçiniz.



Resim 2.3.5.: Textarea bileşeni ile Web Servisin etkileşimi

- Animasyon dosyanız çalıştığında örnek ismi products_cb olan combobox bileşenine ürünleri yüklemek için yeni bir katman oluşturun adını script ismiyle değiştiriniz. Bu katmanın 1 karesi seçili iken actionscript penceresini açarak aşağıdaki kodu yazınız.

```
products_cb.dataProvider = ["Flash",
"Dreamweaver"];
```

- Artık combobox'da seçilen ürüne ait bilgiyi çağırmanız için veriyi yükle butonuna bastığınızda örnek ismi tips_wsc olan WebServiceConnector bileşenine tetikleme vermeniz gereklidir. Bunun için trigger() özelliği kullanılır. Yukarıda yazdığınız action kodunun altına şu kodları yazınız.

```
submit_button.onRelease = function()
{
tips_wsc.trigger();
};
```

- Dosyanızı kaydediniz. CTRL+ENTER kısayol tuşu ile çalıştırınız.

2.4. Geri Bildirim Formunu Oluşturma

Bir önceki öğrenme faaliyetinde oluşturduğunuz geribildirim formuna girilen verileri göndermek için ASP, PHP, CFM, CFC, XML gibi script dilleri kullanarak işlevsellik kazandırılır. Mesaj olarak kullanıcının email adres (from), email'in konusu (subject), email'in içeriği (body) kısımlarını kullanıcı girdiğinde size mail gönderebilmesi için gönderilecek kişinin mail adresi (to) değerleri kendi email adresini yazarak email'in mail kutunuza gelmesini sağlayabilirsiniz.

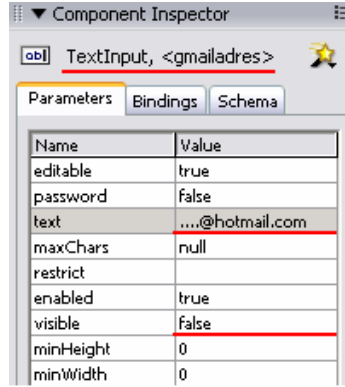
Formdaki bilgileri temizlemek için aşağıdaki işlem basamaklarını izleyiniz.

- Önceden oluşturduğunuz Geribildirim fla dosyanızı açınız.
- Kod adını veriğiniz katmanın üzerinde iken 1. kareyi seçiniz.
- Action penceresini açınız.
- Aşağıdaki kodu yazarak sil butonu ile girilen bilgilerin silinmesini sağlayınız. Bu kodla önceden isim verdiğiniz textinput (Metin girişi) pencerelerinin isimlerini dinamik olarak çalışma esnasında text özelliğine "" (boş) değerini aktararak siliyorsunuz.

```
Silbtn.onRelease =function ()  
{Email.text ="";  
Konu.text ="";  
mesaj.text="";  
}
```

Forma girilen verileri göndermek için aşağıdaki işlem basamaklarını izleyiniz.

- İlk olarak formunuza bir textinput bileşeni ekleyiniz. Bu bileşenin text özelliğine emailleri göndereceğiniz email adresini yazınız. Bu bileşeni form çalıştığında görüntülenmesini önlemek için (kullanıcının değiştirmemesi için) visible özelliğini false yapınız. Instance name (örnek ismi) gmailades olarak değiştiriniz.



Resim 2.4.1.: TextInput bileşeni parametre değerleri

- Diğer butonumuz olan gonderbtn'u ile kullanıcının girmiş olduğu bilgileri webservis kullanarak göndermek için yukarıdaki kodun altına aşağıdaki kodu yazınız.

```
gonderbtn.onRelease =function ()
{ var targetLoadVars:LoadVars =new LoadVars();
var myLoadVars:LoadVars =new LoadVars();
myLoadVars.emailfrom = Email.text;
myLoadVars.emailto = gmailadres.text;
myLoadVars.subject = Konu.text;
myLoadVars.message = mesaj.text;
myLoadVars.sendAndLoad("http://www.flash-mx.com/ws/
submit_feedback.cfm",targetLoadVars,"POST");
}
```

Kodun açıklaması: Gönder butonuna tıklandığında email, gmailadres, konu ve mesaj kutularındaki bilgileri webservis'te tanımlanan değişkenlere aktarırız. SendAndLoad olayı ile bu bilgileri sunucu tarafındaki script programı ile sizin belirlediğiniz email adresinize gönderilir. Script programları web sayfaları ile etkileşime girer ve belirli bir işlemi gerçekleştirmek için kullanılır. Diğer bir önemli özellik ise sendAndLoad olayıdır.(Bakınız 3.6.) Bu olay ile LoadVars bileşenine yüklenen bilgiler sunucudaki scriptte gönderilir. Script ile animasyon programınız arasında veri aktarmanın 2 yolu vardır. Bunlar GET ve POST metotlarıdır. POST parametresi ile verilerin nasıl gönderileceğini bildirir. GET metottu daha kolay olmasına karşın, POST metottu daha çok kullanılır.

- SendAndLoad olayı ile scriptden dönen verileri kontrol etmemizi sağlamak, yani mail'in gönderilip gönderilmediğini anlamak için targetLoadVars nesnesi tanımladınız. Bu nesneye dönen sonucu yorumlayıp kullanıcıya "mesajınız gönderildi" iletisi verdirmeniz gerekir. Bunu yapabilmemiz için aşağıdaki actionscript kodlarını, yukarıda yazdığımız kodların altına ekleyiniz. Bu şekilde kullanıcı email'inin gittiğine dair mesaj alacaktır.

```
targetLoadVars.onLoad =function ()
{ geturl("javascript:alert(\"Mesajınız Gönderildi\");");
}
```



Resim 2.4.2: Geri bildirim formu çalışma anı

2.5. Anket Formunu Oluřturma

Öğrenme Faaliyeti 1’de oluşturduğunuz anket formuna işlevsellik kazandırmak ve ziyaretçinin girdiği verileri sunucuya göndererek bunları değerlendirme işlemi yapacaksınız. Bunu yaparken aşağıdaki işlem basamaklarını adım adım uygulayınız.

- Oluşturduğunuz anket fla dosyasını açınız.
- Yeni bir katman ekleyiniz. İsmi kod olarak değiştiriniz. Bu layerın 1 karesine tıklayınız. Actionsript penceresini açınız.
- Aşağıdaki kodu yazarak ziyaretçinin doldurmuş olduğu anket formuna bgönder ismini verdiğiniz butona basılması ile sunucuya gönderilmesini sağlamak için kullanılır. Bunun için button’unun **onRelease** olayı kullanılır.

```
basaritext.visible =false;
bgonder.onRelease =function()
{ var targetLoadVars:LoadVars =new LoadVars();
  var myLoadVars:LoadVars =new LoadVars();
  myLoadVars.surveyExperience = yas.value;
  myLoadVars.surveyNavigation= cbsite.selectedItem.data;
  myLoadVars.surveyBooks = taoneri.text;
  myLoadVars.sendAndLoad("http://www.flash-
    mx.com/ws/submit_survey.cfm",targetLoadVars,"POST");
  targetLoadVars.onLoad = function ()
  { basaritext.visible =true;
  }
};
```

Kodun açıklaması: Label bileşeni ile oluşturduğunuz bileşeni form ilk yüklendiğinde gizlenmesi için 1. satırda visible özelliğini false yaparak gizlenir. Bgonder butonuna tıklandığında ise yas, cbsite ve taoneri örnek isimli bileşenlerdeki değerleri alarak sunucu tarafına myLoadVars sınıfında saklıyoruz. Yine geri bildirimde yaptığınız gibi sendAndLoad olayı ile myLoadVars sınıfına yüklediğiniz bilgiler sunucuya gönderilir. Eğer işlem başarılı olma durumunda targetLoadVars bileşeni ile bilgilerin sunucuya gidip gitmediği kontrol edilir. Eğer gönderildi ise bunu oluşturduğunuz ve form yüklendiğinde gizlediğiniz label bileşeninin visible özelliğini true yaparak ziyaretçiye mesaj verdirmeniz sağlanır.

- Dosyanızı kaydediniz. CTRL+ENTER kısayol tuşu ile çalıştırınız.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Dinamik veri alanına metin dosyasından veri yükleyiniz.	➤ Text tool (metin aracı) ayarlarına bakınız.
➤ Web servislerini tanımlayınız.	➤ Webservisleri konusuna bakınız. Web servis bileşen özelliklerine bakınız.
➤ Webservisi ile animasyonuz arasında iletişim kuracak bileşenlerin bağlantılarını yapınız.	➤ Webservis connector bileşenini inceleyiniz.
➤ Geri bildirim formunu sunucu bilgisayardaki scripte gönderiniz.	➤ Web üzerinden script gönderme koduna bakınız. Get ve POST metotlarını inceleyiniz.
➤ Anket formunu sunucu bilgisayardaki scripte gönderiniz.	➤ Anket formunda kullanılan bileşenlerin özelliklerini inceleyiniz. Actionscript kod satırlarını inceleyiniz.

UYGULAMALI TEST (YETERLİK ÖLÇME)

Öğrenme faaliyeti ile kazandığınız yeterliği, aşağıdaki işlem basamaklarına göre değerlendiriniz.

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Dinamik verileri öğrendiniz mi?		
2. Web servislerini tanımlayabilir misiniz?		
3. Tanımlanan web servisini çağırabilir misiniz?		
4. Webservis ile bileşenler arasında bağlantı kurdunuz mu?		
5. Bileşen özelliklerini actionscript ile dinamik olarak değiştirdiniz mi?		
6. Geri bildirim formu bileşenlerin içeriğini sil butonu ile temizlediniz mi?		
7. Geri bildirim formu ile iletişim sağladınız mı?		
8. Anket formunu web sunucuya gönderdiniz mi?		
9. Bilgilerin gönderildiğine dair ziyaretçiye bilgi verdiniz mi?		
10. Bileşenlere örnek isimler (instance name) verdiniz mi?		

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

OBJEKTİF TEST (ÖLÇME SORULARI)

Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyarak uygun cevap şikkını işaretleyiniz.

1. Aşağıdakilerden hangisi metin aracında (text tool) bulunan metin türü değildir.
A) Durağan metin (Statik Text) B) Giriş metni (Input Text)
C) Dinamik metin (Dynamic Text) D) Animasyon metni (Animation Text)
2. Aşağıdakilerden hangisi web servisi katmanlarından biri değildir?
A) SOAP B) EDAP
C) WSDL D) UDDI
3. Web servis tanım belgesinde işlem ve mesajlarda kullanılacak veri formatlarını aşağıdakilerden hangisi tanımlar?
A) Types (tip) B) Message (mesaj)
C) Binding (ciltleme) D) Port
4. Adı email olan textinput bileşenin içeriğini temizlemek için aşağıdaki komutlardan hangisi yazılır?
A) email.value=""; B) email.value=0;
C) email.text=""; D) email.text=0;
5. basaritext isimli bir textinput bileşenini form yüklendiğinde otomatik olarak gizlemek için hangi komut yazılır.
A) basaritext.visible =false; B) basaritext.enable=false;
C) basaritext.visible=true; D) basaritext.enable=true;

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konulara geri dönerek tekrar inceleyiniz. Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer öğrenme faaliyetine geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-3

AMAÇ

Actionscript kodlarını kullanacaksınız. Değişken, fonksiyon ve koşullu deyimleri animasyonda kullanacaksınız. Dış ortamdan metin dosyasını animasyona yükleyeceksiniz. Animasyondan başka animasyon çağırarak, animasyonuna Css stilleri ekleyerek yazının biçimlendirilmesini sağlayacaksınız. Menü oluşturup bu menünün actionscript kodları ile kontrolünü sağlayacaksınız. Haberler, katalog, inceleme ve giriş sayfasını oluşturacak ve işlevsellik kazandıracaksınız.

ARAŞTIRMA

- Actionscript kodlarının görevlerini araştırınız.
- Sınıf, metot, olay kavramlarını araştırınız.
- Değişkenler ve özellikleri hakkında bilgi toplayınız.
- Fonksiyonların kullanılma nedenlerini araştırınız.
- Animasyonunuza tarih, zaman eklemek için kullanılacak kodları araştırınız.
- Loadvars sınıfının kullanıldığı yerleri araştırınız.

3. EYLEM KODU (ACTIONSRIPT)

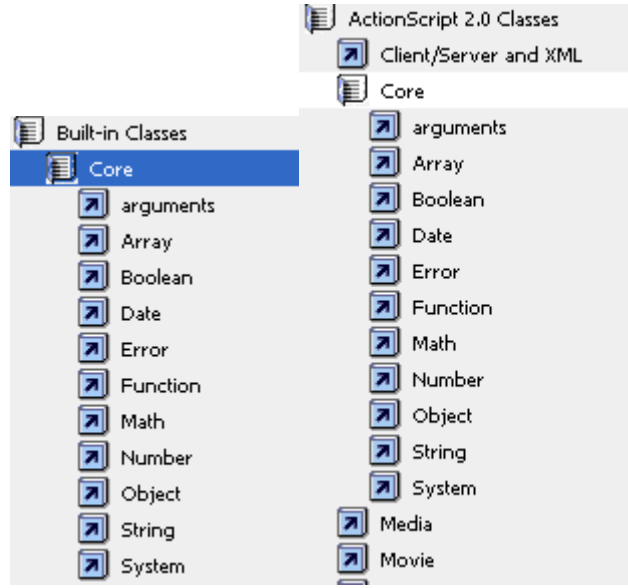
3.1. Eylem Kodu (Actionscript 1.0 ve Actionscript 2.0)

Actionscript kullanarak kullanıcı ile etkileşimli web siteleri, ürün tanıtımı veya eğitim materyalleri hazırlayabilirsiniz. Animasyon programında resimleri, bileşenleri, movie clipleri (film klip) ve birçok özelliği kontrol edebilmek için kullanılan scriptlerdir. Belirli öğelere ne yapmaları gerektiğini söyler. Şuraya git, şunu yap gibi örnek verilebilir.

Actionscript nesne yönelimli bir script dilidir. Yani sizin yapmak istediklerini programa aktaran köprü görevi yapar. Actionscript 2.0 kodları yazarken büyük-küçük harf dikkat edilmelidir. Değişken, fonksiyon veya örnek isimler (instance name) oluşturduğunuzda bu öğelere ait tüm referansların tanınabilmesi için referanslarında büyük-küçük harfe duyarlı olması gerekir. Örneğin loadvars ile LoadVars kod arasında L ve V harfleri küçük olmasından dolayı script anlaşılacaktır. Bu özelliğe kod yazımı sırasında çok dikkat etmelisiniz.

3.2. Sınıflar, Metotlar ve Özellikler

Sınıf; ortak metot ve özellikleri tanımlayan script'lerden oluşan bir gruptur. Yani kod satırlarını uygulamada her seferinde yazmaktansa bir kez yazarak istendiğinde kullanılmasını sağlayan birer şablon olarak düşünün. Actionscript çeşitli amaçlar için kullanabileceğiniz Movieclip (Film Klipi), Sound (ses), Math (matematik), Date (tarih), Button (düğme) sınıflar vardır. Sınıflar çeşitli metotlar ve özelliklerden oluşur.



Resim 3.2.1: Actionscript sınıfları

Metot; bir nesnenin sınıfıyla ilgili fonksiyonları içerir ve nesnelere belirli işlemleri yaptırmak için kullanılır. Örneğin, Abs() math sınıfına ait bir metottur. Bu metot ile mutlak değer alma işlemi yapılır.

Bir kedi aldığımızı düşünün. Büyüttüğünüz ve belli bir süre sonra yavrusu oldu. Bu yavru da kedi ile aynı sınıfa aittir. Yeni bir kedi alsanız da kedi sınıfının bir örneğini yaratmış olursunuz. Yavru veya yeni aldığımız kedi, kedi sınıfının metodu (tırmalama() gibi) ve özelliklerini (boyu, tüyü, tırnakları, bıyıkları vb) taşır.

Actionscript'teki sınıf metotları aşağıdaki gibi her türlü görevi gerçekleştirir.

- Değerleri elde etmek ve ayarlamak.
- Dönüşüm yapmak (örneğin matematiksel dönüşüm)

- Bir özelliğin veya mantıksal değişkenin doğru (true) veya yanlış (false) olduğunu göstermek.(Bileşenlerin parametrelerinden değiştirilebileceği gibi kod ile de bu değerler değiştirilebilir.)
- Bir nesneyi harekete geçirmek ve durdurmak
- Bir içeriği değiştirmek (metin veya sayılar)

Özellik; bir nesnenin fiziksel yapısını tanımlamak için kullanılır. Örneğin bir nesnenin genişliği, yüksekliği, görünür veya görünmez olması vb. özelliklerini oluşturur. Yani bir araba aldınız. Arabanın rengini değiştirmek o arabanın markasını değiştirmez. Eğer bir arabayı script gibi düşünürseniz ve renk özelliğini değiştirmek isterseniz şu şekilde kod yazarsınız.

```
Car.color ="Red";
```

Movieclip, Textinput, button,checkbox vb. bileşen sınıfları otomatik olarak yaratılır. Fakat loadvars veya sound gibi birçok flash sınıfının örneğinin actionscript kod kullanılarak yaratılması gerekir. Bunlar yerleşik sınıfa örnektir. Yerleşik sınıf demek animasyon programınızla beraber gelen bilgisayarınıza yüklenen sınıflardır. Actionscript ile bir sınıfın yeni bir örneği aşağıdaki kod satırı ile yaratılır.

```
Var ana:LoadVars = new LoadVars();
```

Yukarıdaki actionscript kodu ile loadvars sınıfının yeni bir örneği yaratılır. Loadvars sınıfı animasyon programını açtığınızda bilgisayara yüklenir. Bu sınıfa ait ana isimli bir örnek isim verilir. İstenilen bir anda bu örneğe göndermeler yapılarak kullanılabilir.

3.3. Kesin Tip Belirleme Yöntemi ve Kod İpuçları

Bu yöntem ile actionscript ile bir değişken oluşturma, değişkenin veri tipini belirleme, ne tür bir nesne olduğunu belirlemek anlamına gelir. Oluşturduğunuz değişkeni tanımladığınızda o sınıfa ait kuralları uygular ve veri depolamasını sağlar. Örneğin boolean (mantıksal) olarak tanımladığınız bir değişkene true (doğru) veya false (yanlış) değerlerinden biri alabilir. Bu değişkene sayısal veya karakter gönderemezsiniz. Eğer gönderirseniz hata meydana gelir.

Animasyon programında üç ana değişken tipi vardır. Bunlar:

- String (metin)
- Boolean (mantıksal)
- Number (sayı)

Örnek verilirse, yukarıdaki değişken tipleri için örnek action script kodları şu şekilde tanımlanır.

```
Var adi:string;  
Var durum:boolean;  
Var numara:number;
```

Bir deęişkene isim verirken dikkat etmeniz gereken kurallar vardır. Bu kurallar çerçevesinde istedięiniz ismi verebilirsiniz. Bunlar:

- Deęişken ismi bir karakterle başlamalıdır.
- Özel karakterler ve noktalama işareti kullanılmaz.
- Türkçe karakterler kullanılmaz.
- Deęişken isimleri büyük küçük harf duyarlıdır.

Aşağıdaki gibi bu deęişkenlere deęer aktarabilirsiniz.

```
adi = "Abdullah";  
durum = false;  
numara = 23;
```

Fakat `adi = 23` diyemezsiniz. Bunu yerine `adi = "23"` diyebilirsiniz. Bunun sebebi çift tırnak (" ") içerisinde yazıldığında string (2 ve 3 karakterleri şeklinde) olarak algılanır ve hata meydana gelmez.

Birden fazla elemanı içlerinde barındıran diziler de kullanılabilir. Örneğin `Günler` bir dizi içerisinde saklanabilir ve istenildiğinde kullanılabilir. `Günler` için `actionscrip`t aşağıdaki gibi kod yazılabilir.

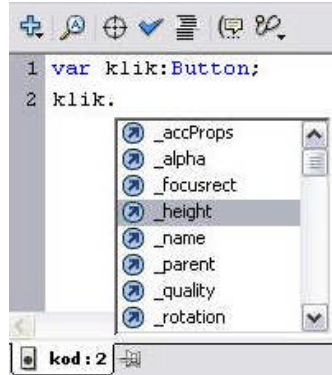
```
Gunler = new Array (); //Gunler adında 1 dizi oluşturuldu.  
Gunler[0] = "Pazartesi"; //Gunler dizisinin 0. elemanına Pazartesi atandı.  
Gunler[1] = "Salı"; //Gunler dizisinin 1. elemanına Salı atandı.  
Gunler[2] = "Çarşamba";
```

.....

`Actionscrip`t kodlarını yazarken işinizi kolaylaştıracak kod ipuçları çıkar. Bu kod ipuçları size o deęişken veya sınıf ile ilgili özellikleri gösterir. Bu kod ipucunu aktif etmek için;

- Deęişkeni kesin tip belirleyerek tanımlamak
- Deęişkene sonek (suffix) ilave etmek
- Veri tipini ve deęişken adını açıklamanın içerisinde yazarak kullanılır.

Her üç işlemde de deęişkenin ait olduęu sınıfı (veri tipini) belirlemiş olursunuz. Örneğin aşağıdaki gibi bir kod `actionscrip`t satırına yazdığınızda `button` sınıfında `klik` adında bir deęişkenin özelliklerini görürsünüz.



Resim 3.3.1: Actionscript'te kod ipuçları kullanmak

Sonek kullanarak kod ipucunu kullanırken dosyanızdaki örnek isimlerin (örneğinizde `klik`) sonuna `_mc` (movieclip), `_lv` (loadVars), `_txt` (textfield), `_str` (string) veya `_btn` (button) o örnek ismin hangi sınıfa ait olduğunu belirlersiniz. Örneğimizde `button` sınıfı kullanıldığından sonek olarak `_btn` kullanılır. Bu özellik en çok kullanılan yöntemdir.

Actionscript'te açıklama, kodun ne iş yaptığını hatırlatmak için yazılır ve çalışmazlar. Açıklama satırları `//` işareti ile başlar. Eğer açıklamayı yukarıda bahsedildiği gibi kullanırsanız örnek ismin sınıfını tanımlarsınız.

3.4. Fonksiyonlar ve Koşullu Deyimler

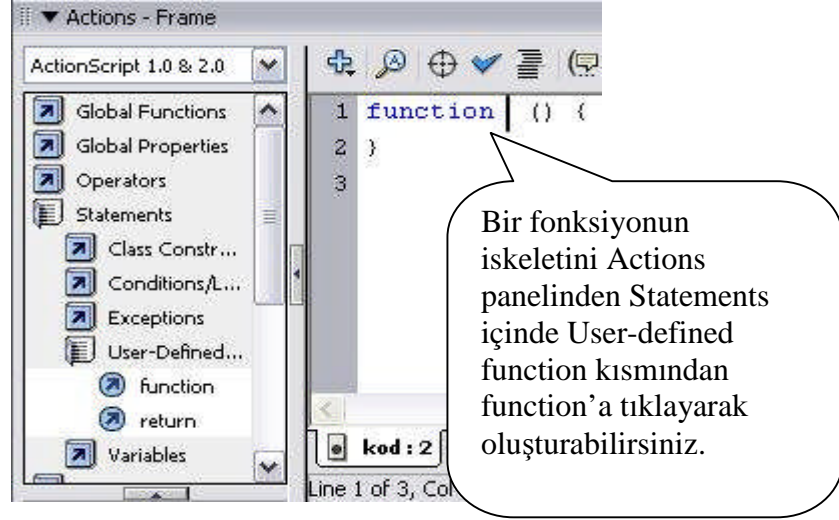
Koşullu deyimler de şarta bağlı olarak doğru (`true`) ise belli kodları, yanlışsa (`false`) diğer kodları işler. Koşul cümlesi `if`'le başlar. Yapısal olarak bir koşul deyiminin yazılımı şu şekildedir.

```
if (şartınız)
{ şartınız doğruysa burayı çalıştır }
else
{ şartınız yanlışsa burayı çalıştır }
```

Örneğin aşağıdaki actionscript kodunda `değer`, şifre değişkeni `text` değişkeni ile aktarılmıştır (İstenirse `textInput` bileşeni ile de aktarabilirsiniz.). Şifre uzunluğunu `uzunluk` değişkenine aktarılmıştır. Eğer `uzunluk` 4 büyük ise şifre uzunluğu kabul edilecektir. Yanlışlıkla 4'ten küçük bir uzunluk girdiğinde hata mesajı verdirebilirsiniz.

```
sifre.text = "27344";
uzunluk = sifre.lenght; //Şifre uzunluğu uzunluk değişkenine aktarılmıştır.
if ( uzunluk > 4 )
{ //sifre uzunluğu doğru }
else
{ //eksik sifre girdiniz }
```

Fonksiyonlar birkaç kodun bir arada işlenerek toplu olarak bulunduğu bloklardır. Programda istenilen anda çağrılır, istenirse fonksiyona değer (argüman) gönderilir ve istenirse geriye değer gönderilir. Aynı satırları yazmak yerine, istediğiniz anda fonksiyonun ismiyle çağırarak işlemlerinizi yaptırabilirsiniz.



Resim 3.4.1 Action penceresinden function eklemek

Aşağıdaki actionscript kodu ile programın farklı yerlerinde fonksiyona değerler gönderilerek dünyadaki ağırlığı verilen bir kişinin aydaki ağırlığı hesaplanır.

```
Function dunyaaycevir (dunyakilo) // Fonksiyonun ismi dunyaay ceviri parametresi
{
    // dunyakilo dur.
    aykilo = dunyakilo / 6; // aydaki kilosu hesaplanır
}
```

Bu fonksiyonu programın farklı yerlerinde çağırarak değerler göndermek ve aydaki kiloyu bulmak için actionscript kodunu yazınız.

```
dunyaaycevir (175); //dunyakilo parametresine 175 gönderildi. Fonksiyonun ismi ile
// hesaplanan değer geriye gönderildi.
dunyaaycevir (168); //dunyakilo parametresine 168 gönderildi.
```

Bunun dışında programınızda **yerel fonksiyonlar** kullanabilirsiniz. Bunlar bir nesnenin bir olayı gerçekleştirmesi ile oluşturulur. Yukarıda anlatılan fonksiyondan farkı, bellekte boşuna yer kaplamazlar. Örneğin dışarıdan bir metin yükleyeceksiniz. Bu veri yüklendiğinde çağrılır ve yüklemenin yapıldığını ve ilgili kodları çağırır. Bir sonraki yükleme işlemine kadar bellekten silinir (Ayrıntı için Loadvars bölümüne bakınız.).

3.5. Faaliyet Alanı

Faaliyet alanı (scope) bir değişkene başvuruda bulunabileceğiniz alandır. Animasyon programınızda 3 faaliyet alanı vardır. Bunlar:

- Yerel değişkenler
- Timeline (zaman çizelgesi) değişkenleri
- Global (genel) değişkenler

Yerel değişkenler fonksiyonda var anahtar sözcüğü ile tanımlanan fonksiyonlardır. Fonksiyonun çağrılması durumunda bu değişken belleğe yüklenir ve fonksiyon bitene kadar aktiftir. Fonksiyon bittiği anda bu değişkenler bellekten silinir.

```
function kimlik()
{
Var adsoyad: string; // Burada adsoyad değişkeni yerel değişkendir.
...
...
}
Trace (adsoyad) //adsoyad değişkeni bellekten silinmiştir.
                // Trace komutu ile output (çıkış) ekranında Adsoyad değişkeninin
                //içeriği görüntülenir.
```

Timeline değişkeni zaman çizelgelerinde kullanılan değişkenlerdir. Bir animasyon dosyasında birden fazla zaman çizelgesi bulunur (Seviyeleri farklı olduğundan ana klipte farklı, Movieclip içerinden farklıdır.) . Değişkeni tanımladığınız kareye (frame) geldiğinde değişken belleğe yüklenir. Bazen başka bir nesnenin içerisindeki (örneğin movieclip) kodu çalıştırmak istersiniz. O zaman kullanacağınız farklı faaliyet alanları vardır.

Timeline (zaman çizgileri) farklı seviyelerden olur. Flash'ta 3 farklı seviye vardır. Bunlar:

1. **_root:** Ana (kök) zaman çizelgesi başvuruda bulunacağımızda kullanılır.
2. **_parent:** Geçerli nesnenin ebeveyn ögesidir. Örneğin Stage'de bir movie clip varsa ve bu movie clip'te _parent anahtar sözcüğü kullanılırsa, movieclip'in üzerindeki timeline (zaman çizelgesine) göndermede bulunmuş olursunuz.
3. **_this :** Bu anahtar sözcüğü ile geçerli faaliyet alanındaki geçerli nesneye başvuruda bulunabilirsiniz.

Örneğin 1 movieclip içerisinde iken başka bir movieclip örnekleri veya değerleri kontrol etmek için this ve _parent anahtar sözcükleri kullanılır. Böylece tüm swf dosyanızdaki nesnelere erişim sağlayabilirsiniz.

Global (genel) değişkenler animasyonunuz esnasında her zaman bellekte olan değişkenlerdir. Global değişkenler tanımlanırken var anahtar kelimesi yerine _global anahtar kelimesi kullanılır.

```
_global.sınıf = "ATL"
```

3.6. Veri Yükleme (LoadVars Sınıfı)

Bu sınıf ile dize biçimini kullanarak biçimlendirilmiş metin dosyalarından (*.txt) veri yüklenmesini sağlar. Bu özellik ile dinamik web siteleri hazırlayabilirsiniz.. Metin dosyasında yapılan değişiklik direk animasyonunuzu çalıştırdığınızda görünecektir. Bu şekilde animasyonunuza bir yazı eklemek daha kolay olacaktır.

Diğer bir avantajı ise sunucu tarafındaki Xml, Coldfusion, Asp veya Php gibi dillerden birini kullanarak bir veri tabanını sorgulayabilir istenilen ölçütlere göre bilgileri yükletebilirsiniz.

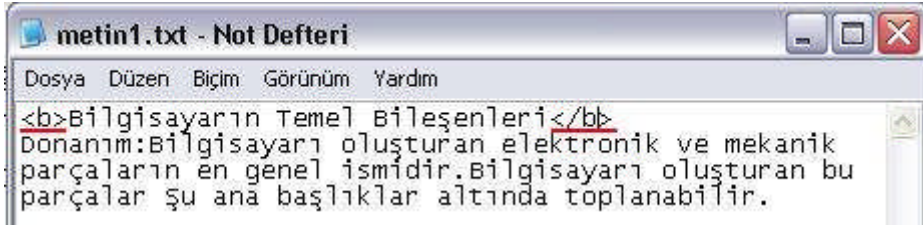
LoadVars sınıfını 3 yöntemle kullanabilirsiniz.

- **Send yöntemi :** Bu yöntemle veriler sunucuya gönderilir ve sunucu tarafındaki Asp, Php veya Coldfusion gibi script dilleri ile veri tabanına girilebilir. Yine bu veriler, e-posta gönderilebilir.
- **Load yöntemi:** Metin dosyasındaki (*.txt) değişkenleri yükler ve bu değişkenlerle istenilen yerlerde (örneğin bileşenlerde) kullanabilirsiniz. Aşağıdaki örnekte metin dosyası içerisinde bulunan başlık ve boyut adında iki değişkene değerler aktarılmıştır.
&baslik=Bilgisayar&
&boyut=250&
- **SendAndLoad yöntemi:** Send ve load yöntemlerinin bileşimi ile oluşan yöntemdir. Metin dosyasındaki (*.txt) veriler sunucuya gönderilir ve aynı anda sonuç bir LoadVars nesnesi ile yüklenir.

En çok kullanılan yöntem
SendAndLoad
(gönderveyükle)
yöntemidir.

Aşağıdaki örnek ile bir metin dosyasındaki veriyi textarea bileşenine aktaracaksınız.

- Adı çalışmalarım olan bir klasör oluşturunuz. Animasyon programını açınız. File (Dosya) menüsünden saveas (farklı kaydet) komutu ile **metin fla** olarak kaydediniz.
- Başlat→Programlar→Donatılar→Notdefteri programını çalıştırınız.
- Bu metin dosyasına aşağıdaki bilgileri ekleyiniz.
- Dosya menüsünden farklı kaydet komutu ile çalışmalarım klasörünün içerisine **metin1.txt** olarak kaydediniz. Metinler html etiketleri (tag) kullanabilirsiniz.(Kalın yazdırma , alt satıra geçme
 vb.)



Resim 3.6.1.: Metin dosyasını oluşturmak

- Animasyon dosyanıza (metin fla) dönerek çalışma alanına bir textarea bileşeni yerleştiriniz. Genişlik (W) =300 ve Yükseklik (H)=300 olarak yazınız ve çalışma sayfasını ortalayacak şekilde yerleştiriniz. Örnek ismine (instance name) bilgi yazınız. Eğer Metin1.txt dosyanızda Html etiketleri (tag) kullandıysanız html parametresini True yapınız.
- İlk karede iken actionscript penceresini açarak aşağıdaki kodları yazınız. **Kodu yazarken büyük küçük harf duyarlı olduğuna dikkat ediniz.**

```
1 //Türkçe karakterlerin gösterilmesini sağlar
2 System.useCodepage =true;
3 //LoadVars sınıfına ait yukle_lv isminde bir nesne oluşturulur.
4 var yukle_lv:LoadVars =new LoadVars();
5 //yukle_lv nesnesinin load olayı ile txt dosyamız yüklenir.
6 yukle_lv.load("metin1.txt");
7 //Yükleme bittiğinde onData olayı meydana gelir.
8 yukle_lv.onData =function (veri)
9 { //Metin.txt dosyasından okunan bilgiler veri değişkeni ile
10 // bilgi isimli Textarea bileşenine yüklenir.
11 bilgi.text = veri;
12 }//Fonksiyon kapatılır.
```

Resim 3.6.2.: Metin dosyasını yüklemek için actionscript kodu

- CTRL+ENTER kısayolu ise animasyonunuzu çalıştırınız.

Yazdığımız actionscript kodlarını Check Syntax (sözdizimini kontrol et) düğmesi ile kontrol edin.

3.7. İnceleme (Review) Sayfası

İnceleme sayfasında bir bilgisayar firmasının pazarladığı ürünleri incelemesini yapacaksınız. Bu işlemi gerçekleştirmek için bir list birleşeni ve bir textarea bileşeni

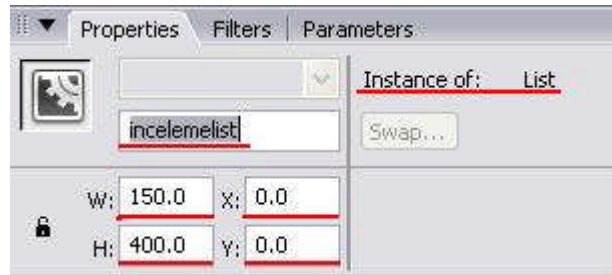
kullanacaksınız. List bileşenine ürünlerin adlarını içeren bilgiler girilir. Textarea bileşeni de, ürüne tıklanıldığında o ürün ile ilgili açıklamaların yüklenmesi için kullanacaksınız. Şimdi aşağıdaki işlem basamaklarını adım adım uygulayınız.

- Yeni bir animasyon belgesi oluşturunuz. Çalışma alanında sağ tıklayarak doküman özellikleri penceresinden (document properties) çalışma alanınızın genişliğini 450 pixel, yüksekliğini 400 pixel olarak ayarlayınız. Title (başlık) kısmına Ürün İnceleme , Description (Açıklama) kısmına bu sayfa ile kısa bir açıklama yazınız. Çalışmanızın ismini inceleme fla vererek webim klasörüne kaydediniz.



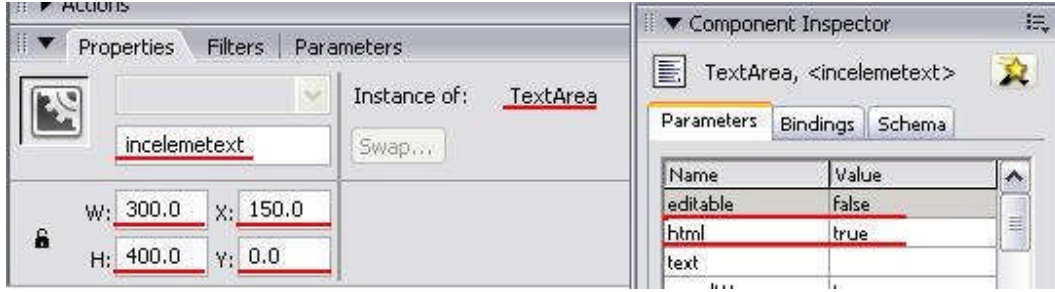
Resim 3.7.1: İnceleme sayfası Döküman özellikleri penceresi

- Bileşenler penceresinden (component penceresi) list bileşenini çalışma alanına sürükleyip bırak tekniği ile taşıyınız. Bileşenin örnek ismini "incelemelist" veriniz. List bileşeninin özellikler penceresini W(genişlik) –H (yükseklik) ve X - Y koordinat değerlerini aşağıdaki gibi değiştiriniz.



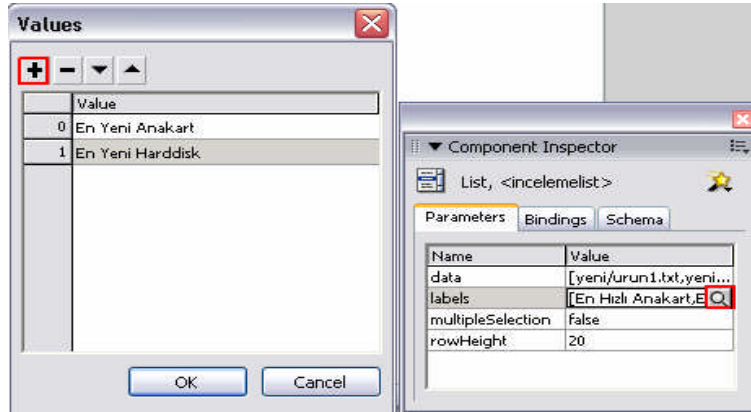
Resim 3.7.2.: List bileşeni özellikler penceresi

- Bileşenler penceresinden (component penceresi) textarea bileşenini çalışma alanına sürükleyip bırak tekniği ile taşıyınız. Bileşenin örnek ismini "incemetext" verin. Textarea bileşeninin özellikler penceresini W(genişlik) –H (yükseklik) ve X-Y koordinat değerlerini aşağıdaki gibi değiştiriniz.
- Textarea bileşeninin Editable parametresini false yaparak kullanıcının yüklenen metni değiştirmesini önleyiniz. Html parametresini true yaparak yükleyeceğiniz metin dosyasında html kod kullanılmasını sağlayınız.



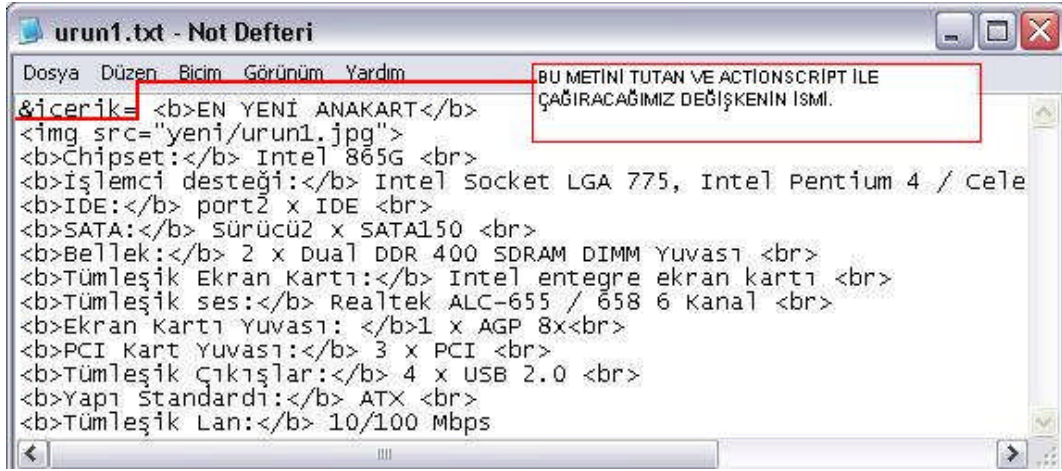
Resim 3.7.3.: Textarea Bileşeni özellikler penceresi

- List bileşeninin label (etiket) parametresine ekranda görünecek bilgileri girebilmeniz için label parametresine çift tıklayarak value (değer) penceresini açınız. Artı butonuna basarak yeni değer ekleyiniz. Bu değere tıklayarak içerisine “en yeni anakart” ve “en yeni harddisk” yazınız.



Resim 3.7.4.: List bileşenine değer eklemek

- Webim klasörünün içerisinde yeni adında bir klasör açınız. Bu klasörün içerisine urun1.txt ve urun2.txt adında metin dosyalarını oluşturunuz. Metin dosyalarını hazırlarken ilk cümleyi LoadVars sınıfına ait bir değişken olarak &icerik= yazınız. İçerisine urun ile ilgili yazıları yazınız. Yazarken Html dilini kullanınız. Aşağıdaki örnek urun1 için yazılmıştır. Sizde urun2.txt dosyasını oluşturunuz. html kodu arasındaki metin koyu yazılacaktır.
 html kodu ise metni bir satır alta geçirmek için kullanılır.



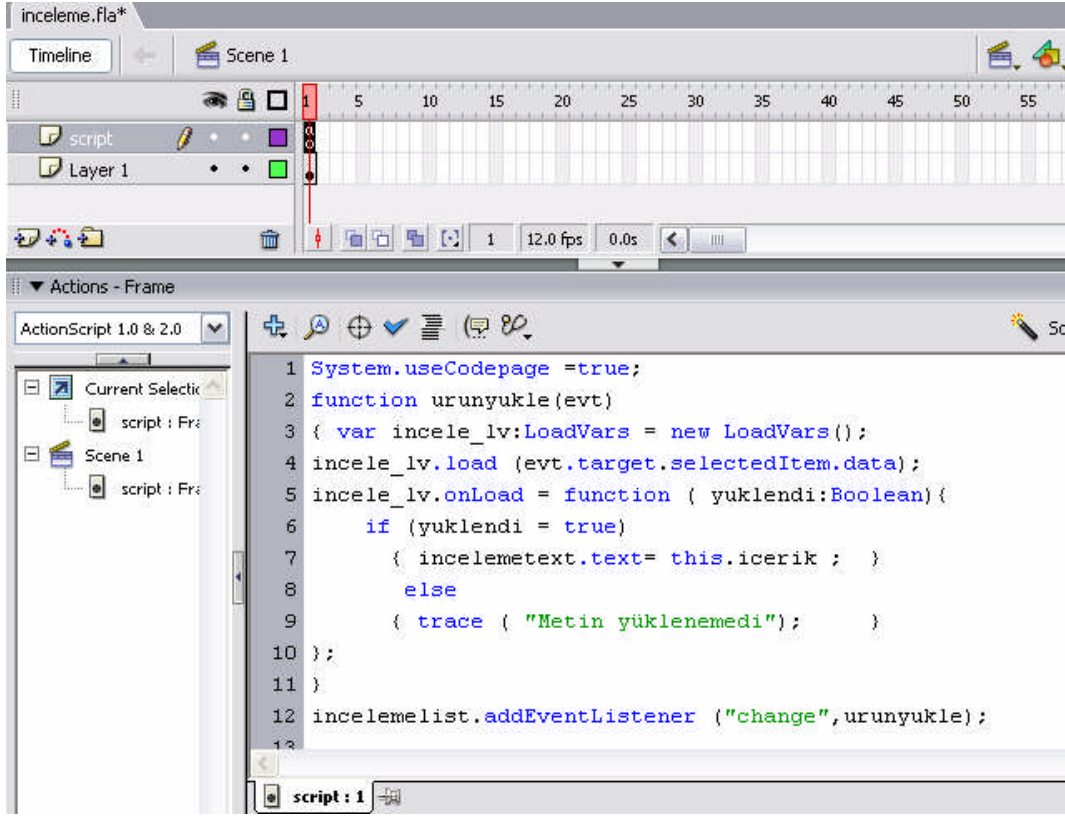
Resim 3.7.5: ürün1 adlı metin dosyasını oluşturmak.

- Yine list bileşeninin data (veri) parametresini kullanarak, label (etiket) parametresine yazdığımız ürün isimlerini bağlayacağınız metin dosyalarının yol ve isimlerini yazınız. (yeni/urun1.txt)



Resim 3.7.6.: List bileşeni ile yüklenecek metin dosyalarının yolları

- Timeline'a (zaman çizelgesine) ekleyerek ismini script yazınız. Script zaman çizelgesinin 1. karesine aşağıdaki action kod satırını ekleyiniz.



Resim 3.7.7.: Metin dosyasından textarea bileşenine yüklemek için gerekli olan kod satırı

Kodun açıklaması; (1. satır) Yazdığınız metin dosyasındaki Türkçe karakterleri sorunsuz olarak görüntülenmesini sağlar. (2. satır) urunyukle adıyla bir fonksiyon oluşturulur. Bu fonksiyon evt isimli bir parametre alır. Evt parametresi ile bir nesne veya bileşenin bir veya daha fazla farklı olayının yakalanması sağlarsınız (Bakınız 3.8.). Bu parametre bileşenin yayınladığı olayları tutar. Yani ilgili bileşene tıklandığında bu bileşende bir olay meydana gelir. Bu olay programda target (hedef) ile type (tip) nesnesinde saklanır. (3. satır) incele_lv adında bir LoadVars sınıfından nesne oluşturulur. (4. satır) Bu nesneye ait load (yükleme) özelliği ile list bileşenin hangi değerine tıklanırsa, o değer dosya yolundan metin dosyasının içeriği yüklenecektir. (5. satır) incele_lv nesnesine ait onLoad özelliği yükleme tamamlandığında gerçekleşir ve bir fonksiyona bağlanır. Bu fonksiyon yuklendi adında bir mantıksal değişken içerir. (6.satır) Eğer yuklendi değişkeni true (doğru değerini almışsa (7.Satır) incelemetext adını verdiğiniz textarea bileşenine metin değişkeni içerisinde verdiğiniz değişken (içerik) ile yüklemeye yapılacaktır. Eğer yüklemeye olmadıysa yani yuklendiği değişken False (yanlış) değerini aldıysa (9. satır) trace komutu ile Output (çıkış ekranı) penceresinde Metin yüklenmedi mesajı görüntülenecektir (Trace komutu ile yazılan mesaj sadece animasyon programınızda çalıştırıldığında görünür. Örneğin web üzerinde bu mesaj kullanıcıya görünmez.) . 12.satırdaki kod list bileşenine her tıklandığında o ürüne ait metin dosyasını yüklemek için fonksiyonu çağırır (Bakınız 3.8).

- Dosyanızı kaydediniz. CTRL + ENTER kısayolu ile çalıştırınız.



Resim. 3.7.8.: İnceleme dosyası ekran görüntüsü

3.8. Olaylar, İşleyiciler ve İzleyiciler

Animasyon programınızda bir bileşene tıkladığınızda veya üzerine geldiğinizde, bir movie clip yüklendiğinde bir eylem meydana gelir. Animasyon programında her programcık bir olay tarafından tetiklenir. Buna bağlı komut veya komutlar işlenir. Örneğin ayağınıza bir buz kütlesi düştüğünde ilk tepkiniz bağırarak olmaktadır. Daha sonra en yakın doktora gidersiniz. Burada olay ayağınıza buzun düşmesi, olaya tepki ise bağırmanız ve doktora gitmenizdir. Kısaca her olayın sonucunda bir etki (action) oluşur.

Animasyon programında basmak, tutmak, hareket ettirmek, girmek, çıkmak gibi birçok etki olay yöneticileri (olay işleyicileri- Event Handlers) tarafından tetiklenir. Diğer bir deyişle, olay yöneticileri programcıkların ne zaman tetiklendiklerini etkileşimli olarak kontrol eder. Bir olay yöneticinin yapısı aşağıdaki gibidir.

Bu olunca (olay işleyici)

```
{ Bunu yap;  
  Şunu yap; }
```

Çok sık kullanacağınız olaylar şunlardır.

- On (press) : Fare ile bir bileşenin veya nesnenin üzerine tıkladığında gerçekleşen olaydır.
- On (release) : Fare ile bir bileşenin üzerine tıklandıktan sonra bırakma olayıdır.
- On (keyPress): Kullanıcı bir tuşa bastığında gerçekleşen olaydır.
- On (rollOver): Bir bileşen veya nesnenin üzerine gelindiğinde gerçekleşen olaydır.

- On (rollOut): Bir bileşen veya nesnenin üzerinden çekildiğinde gerçekleşen olaydır.

İzleyiciler de olay işleyiciler gibi dosyada bir olay meydana gelmesini bekler ve geldiğinde eylemi gerçekleştirir. Fakat izleyiciler ile olay işleyiciler arasında en önemli fark izleyiciler, izleyici nesnelere tarafından yakalanmasıdır.

İnceleme sayfasına bir izleyici ekleyerek list bileşenindeki ürünlere tıkladığında yeni ürünü yüklenmesini sağlanacak fonksiyonu çağırınız. Aşağıdaki kodu `inceleme.flas` dosyasını açarak script zaman çizelgesinde tıklayarak action penceresini açınız. Bu pencerede aşağıdaki gibi yazdığımız kodun görevlerini inceleyelim.

Örnek 1: `incelemelist.addEventListener("change",urunyukle);`

Bu kod ile `incelemelist` bileşenine ait `addEventListener` komutu ile bir izleyici eklemiştiniz. Bu metod 2 özellik alır. İlki izlenen olay, ikincisi ise çağrılacak fonksiyondur. Yazım şekli şu şekildedir.

`addEventListener("izlenen olay",çağırılan fonksiyon);`

Yani `incelemelist` bileşeninde her değişiklik olduğunda (`change` olayı) `urunyukle` fonksiyonunu yükleyerek o ürüne ait metin dosyasını yüklemiş olacaksınız.

Örnek 2: `butonlar.addEventListener("click",urunyukle)`

Bu kodda ise izleyici ile butona tıklama olayı izlenmektedir. Eğer butonlar isimli butona tıkladığında `urunyukle` fonksiyonu çağrılacaktır.

3.9. İnceleme Sayfasına CSS Biçimlendirmesi Ekleme

CSS (Cascading Style Sheet) yüklenecek verilerin belirli bir şablon biçiminde yüklenmesini sağlar. Örneğin bir html sayfasının bazı yerlerindeki yazıların fontun ismi, boyutu, rengi veya bir tablonun biçimi şablon hâline getiren dildir.

Şimdi CSS biçimlendirme dosyası oluşturacaksınız ve inceleme sayfasına ekleyerek biçimlendireceksiniz. Bunun için aşağıdaki işlem basamaklarını uygulayınız.

- Başlat → Programlar → Donatılar → Notdefteri programını açınız. Resim 3.9.1'deki `Css` kodunu yazınız.

```

p {
font-family: "Times New Roman", Times, serif;
font-size: 12px;
color: #000033;
}
.baslik {
font-family: "Times New Roman", Times, serif;
font-size: 24px;
color: #990000;
}
.ana {
font-family: "Times New Roman", Times, serif;
font-size: 13px;
color: #333366;
}

```

Resim 3.9.1.: Css stil dosyası kod satırları

- Dosya → farklı kaydet komutunu tıklayınız. Açılan penceresinden kayıt türü seçeneğine tüm dosyalar yapınız. Webim klasörünün içinde bulunan yeni klasörüne bu dosyayı stil.css ismini vererek kaydediniz.
- Webim klasörü içerisindeki yeni klasörüne giriniz. Urun1.txt metin dosyasını açınız. Stil dosyasında oluşturduğumuz tag'ları (etiketleri) aşağıdaki gibi ekleyiniz. Tag'lar (Etiketler) arasındaki metni css stil ile yaptığımız şablona göre yazının rengini, boyutunu ve yazı tipini belirleyeceksiniz.

```

Dosya Düzen Biçim Görünüm Yardım
&icerik=<p class="baslik">EN YENİ ANAKART</p>
 <br>
<p class="ana"><b>Chipset:</b> Intel 865G <br>
<b>İşlemci desteği:</b> Intel socket LGA 775, Intel Pentium 4 /
<b>IDE:</b> port2 x IDE <br>
<b>SATA:</b> sürücü2 x SATA150 <br>
<b>Bellek:</b> 2 x Dual DDR 400 SDRAM DIMM Yuvası <br>
<b>Tümleşik Ekran Kartı:</b> Intel entegre ekran kartı <br>
<b>Tümleşik ses:</b> Realtek ALC-655 / 658 6 kanal <br>
<b>Ekran Kartı Yuvası:</b> 1 x AGP 8x<br>
<b>PCI Kart Yuvası:</b> 3 x PCI <br>
<b>Tümleşik Çıkışlar:</b> 4 x USB 2.0 <br>
<b>Yapı Standardı:</b> ATX <br>
<b>Tümleşik Lan:</b> 10/100 Mbps
</p>

```

Resim 3.9.2.: Ürün dosyasının css stil kullanılarak hazırlanması

- İnceleme fla dosyasını açınız. Script adını verdiğiniz zaman çizelgesine tıklayınız. Action penceresine tıklayarak önceden yazdığımız kod arasına CSS stil dosyasını yükleyebilmek için resim 3.9.3'teki gibi gerekli actionsript kodunu yazınız.


```
1 System.useCodepage =true;
2 var stil = new TextField.StyleSheet();
3 stil.load ("yeni/stil.css");
4 stil.onLoad = function ( yuklendi:Boolean){
5     if {yuklendi = true}
6         { incelemetext.styleSheet = stil ; }
7     else
8         { trace ( "Stil yüklenemedi"); }
9 };
10 function urunyukle (evt)
11 { var incele_lv:LoadVars = new LoadVars();
```

Resim 3.9.3: İnceleme sayfasına css stil dosyasını ekleyen kod satırı

Kodun açıklaması; stil adında yeni bir nesne oluşturulur. Bu nesnenin load (yükle) özelliği ile oluşturduğunuz css stilin yolu ve adı yazılır. onLoad özelliği ile css stil yüklendiğinde (yuklendi= True ise) inceleme sayfanızda incelemetext olarak ismini verdiğiniz textarea bileşeninin styleSheet özelliğine stil nesnesine aktarıldı. Eğer yolu veya ismi yanlış bir dosyayı yüklemese Output (Çıkış) ekranında Stil Yüklenemedi mesajını gösterir.

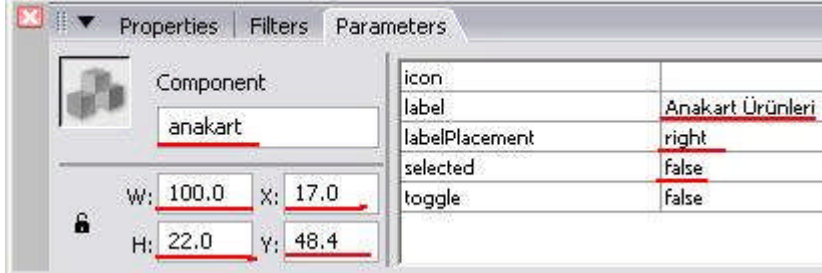
- Dosyanızı kaydediniz. CTRL + ENTER kısayol tuşunu kullanarak çalıştırınız.

3.10. Katalog Sayfalarını Oluşturmak

Katalog sayfası ile ürüne ait ürün listesini bulabileceğiniz bir sayfa oluşturunuz. Örneğin anakart ürünü için anakartların listesini, ekran kartı ürünü için ekran kartlarının listesini veriniz.

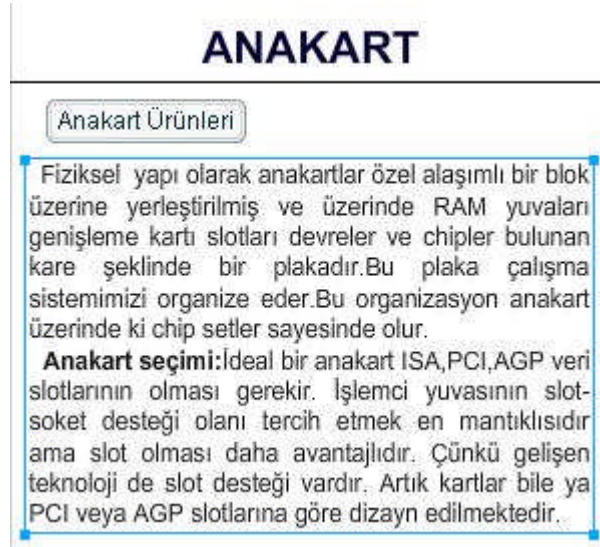
- Webim klasörünü açıp içerisine katalog isminde bir klasör oluşturunuz.
- Yeni bir animasyon belgesi oluşturunuz. Çalışma alanında sağ tıklayarak doküman özellikleri penceresinden (document properties) çalışma alanınızın genişliğini 300 pixel, yüksekliğini 400 pixel olarak ayarlayınız. Title (başlık) kısmına Anakart Katalog , Description (açıklama) kısmına anakart ile ilgili kısa bir açıklama yazınız. Çalışmanızın ismini anakart fla vererek webim klasörünün içerisinde katalog dizinine kaydediniz.
- Layer1 adlı katmanın ismini arkaalan olarak değiştiriniz. Bu katmanın 1. karesini seçerek üzerine Text tool aracı ile ANAKART yazınız. Bu yazının altına line (çizgi) aracı ile çizgi çiziniz.
- Yeni bir layer oluşturunuz. İsmi Button olarak değiştiriniz. Bu katmanın 1 karesinde iken components (bileşenler) penceresinden button bileşenini çizginin

alt tarafına taşıyınız. İsmi ana kart olarak değiştiriniz. Bu bileşenin özelliklerini resimdeki gibi ayarlayınız.



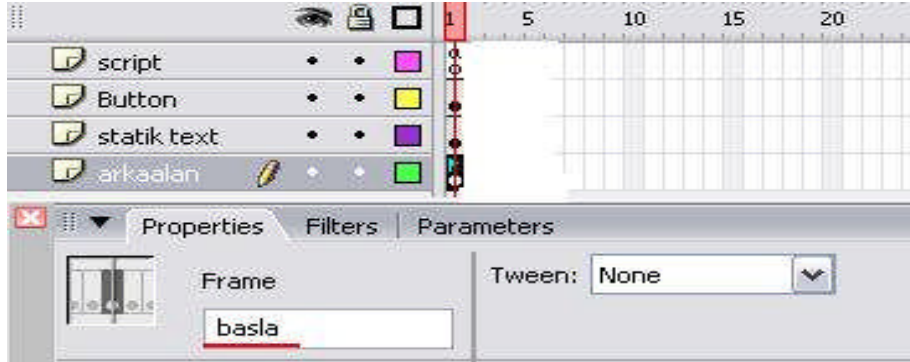
Resim 3.10.1.: Button bileşenin özellikleri

- Yeni bir layer oluşturunuz. İsmi Statik text olarak değiştiriniz. Bu katmanın 1 karesinde iken araç çubuğundan Text Tool aracı ile anakart ile ilgili bilgi yazınız.



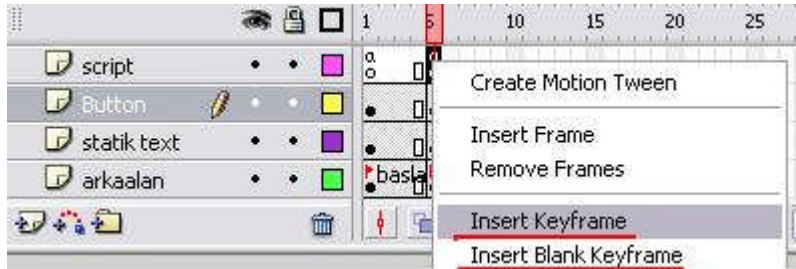
Resim 3.10.2.: Anakart ekranı

- Yeni bir layer oluşturunuz. İsmi script olarak değiştiriniz. Bu katmanın 1 karesinde iken action penceresini açınız. Kod satırını **stop()**; yazarak animasyonunuz çalışır çalışmaz durdurmanızı sağlar.
- Arkaalan katmanının 1. karesine tıklayınız. Özellikler penceresinden o kareye BASLA ismini veriniz. Bunun sebebi siz bu kareye numarasız ulaşabilmek için numarası yerine bu ismi kullanacaksınız.



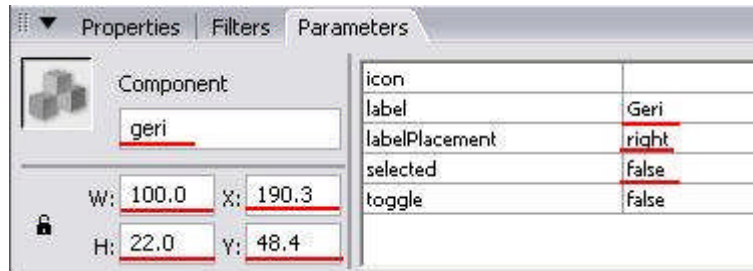
Resim 3.10.3.: Kareye etiket ismi vermek

- Arkaalan katmanında 5. karenin üzerinde sağ tuşa tıklayarak açılan menüden insert keyframe komutu ile arkaalanınızın diğer frameelerde görünmesini sağlayınız. Bu karenin ismini bitir olarak değiştiriniz. Bu işlemi script katmanına da uygulayınız.
- Button ve Statik text katmanlarında 5. karenin üzerinde sağ tuşa tıklayarak açılan menüden insert blank keyframe komutu ile 5 kareye kadar animasyonunuzu uzatınız. Blank keyframe ile 5. karede boş bir frame olacaktır.



Resim. 3.10.4.: Zaman çizelgesinde animasyonu düzenleme

- Button katmanınının 5. karesini seçiniz. Buraya component (bileşenler) penceresinden button bileşenini taşıyınız. İsmine geri adını veriniz. Özelliklerini resimdeki gibi ayarlayınız.



Resim 3.10.5.: Geri butonunun özellikleri

- Statik Text katmanının 5. karesine tıklayınız. Araçlar çubuğundan Text Tool aracı ile anakart çeşitleri ve özelliklerini yazınız.



Resim 3.10.6.: Anakart ürünleri ekranı

- Script katmanının 1. karesine tıklayınız. Action penceresini açarak aşağıdaki kod satırını yazarak butona tıkladığında (Click), bitir ismini verdiğimiz ve içerisinde anakart ürünleri bulunan sayfaya (kareye) gitmenizi sağlar.

```
komut_btn = new Object();
komut_btn.click = function ()
{ gotoAndStop ("bitir"); }
anakart.addEventListener("click", komut_btn);
```

- Script penceresinin 5. karesine tıklayınız. 5. karede var olan geri butonu ile basla adlı ve anakart hakkında bilgi verdiğiniz sayfaya (kareye) gitmenizi sağlar.

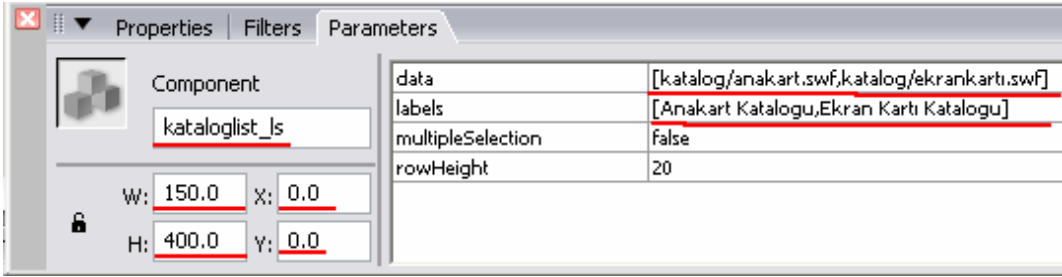
```
stop();
komut_btn = new Object();
komut_btn.click = function (){
gotoAndStop ("basla");
}
geri.addEventListener("click", komut_btn);
```

- Dosyanızı kaydediniz. CTRL + ENTER kısayol tuşunu kullanarak çalıştırınız.
- Ekran kartı için aynı işlem basamaklarını uygulayınız.

3.11. Ana Katalog Sayfasını Oluşturmak

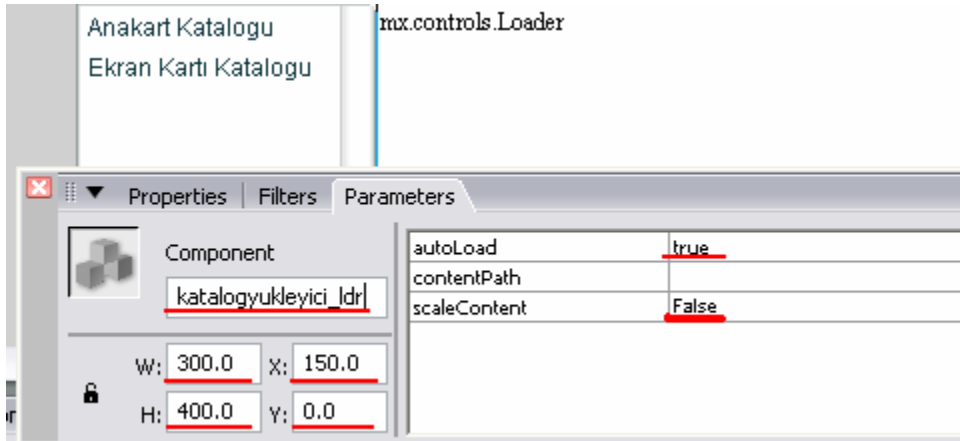
Yukarıda oluşturduğunuz katalog sayfalarını tek bir sayfada bileştirerek seçimli hale getirebilirsiniz. Bunun için ana katalog sayfasını oluşturun. Ana Katalog sayfasını oluştururken aşağıdaki işlem basamaklarını adım adım uygulayın.

- Yeni bir animasyon belgesi oluşturun. Çalışma alanında sağ tıklayarak doküman özellikleri penceresinden (document properties) çalışma alanınızın genişliğini 450 pixel ,yüksekliğini 400 pixel olarak ayarlayınız. Title (başlık) kısmına Anakart Katalog, Description (Açıklama) kısmına ürün katalogunuz ile ilgili kısa bir açıklama yazınız. Çalışmanızın ismini katalog fla vererek webim klasörünün içine kaydediniz.
- Layer1 katmanının ismini arkaalan olarak değiştiriniz.
- List bileşenin ekran ayarlarını özellikler penceresinden aşağıdaki gibi ayarlayınız. Örnek ismini kataloglist_ls olarak veriniz. Hatırlayacağınız gibi action panelinde kod ipuçlarından yararlanmak için sonek kullanmıştınız.



Resim 3.11.1: List bileşeni özellikleri

- List bileşenin label (etiket) parametresine ekranda görünecek bilgileri girebilmeniz için label parametresine çift tıklayarak value (değer) penceresini açınız. Artı butonuna basarak yeni değerleri ekleyiniz. Bu değerlere tıklayarak içerisine “Anakart Katalog” ve “Ekran Kartı Katalog” yazınız. (Bu değerleri siz oluşturduğunuz katalog sayfasına göre çoğaltınız.)
- Yine list bileşenin data (veri) parametresini kullanarak, label (etiket) parametresine yazdığımız ürün isimlerini bağlayacağınız dosyalarının yol ve isimlerini yazınız. (katalog/anakart.swf veya katalog/ekrankarti.swf)
- Çalışma alanına bir loader (yükleyici) bileşeni sürükleyip bırak yöntemi ile taşıyınız. Ekrandaki boyutunu ayarlamak için özellikler penceresinden aşağıdaki ayarlamaları yapınız. İsmi katalogyukleyici_ldr olarak veriniz.



Resim 3.11.2.: Loader (yükleyici) bileşeni özellikleri

- Yeni bir zaman çizelgesi ekleyiniz. Adını Script olarak değiştiriniz. Bu zaman çizelgesinin 1. karesine sağ tıklayarak action komutu ile action penceresini açınız. Aşağıdaki kodu ekleyiniz.

```
1 function katalogyukle ()
2 {
3 katalogyukleyici_ldr.load (kataloglist_ls.selectedItem.data);
4 }
5 kataloglist_ls.addEventListener ("change",katalogyukle);
```

script : 1

Resim 3.11.3: İzleyici ekleme kodu

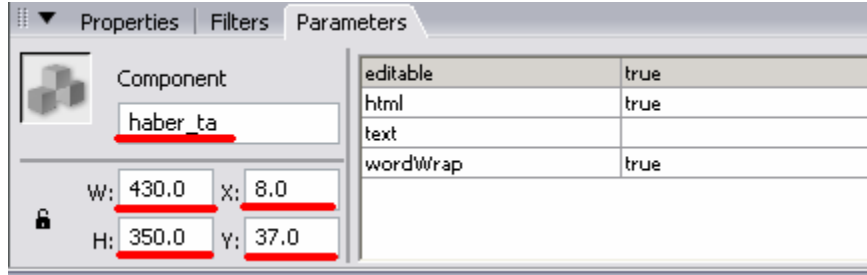
Kodun açıklaması; daha önceki olaylar, işleyiciler ve izleyiciler konusunda da değinildiği gibi bir izleyici ile kataloglist_ls adını verdiğimiz list bileşeninin change (değişiklik olduğunda) olayı gerçekleştiğinde katalogyukle fonksiyonu çağrılacaktır. Bu fonksiyonda ise katalogyukleyici_ldr ismini verdiğimiz loader (yükleyici) bileşenine list bileşeninde seçilen ürün katalog dosyası yüklenecektir. Örneğin anakart kataloguna tıklandığında anakart.swf dosyasını yükleyecektir.

- Dosyanızı kaydediniz. CTRL + ENTER kısayol tuşunu kullanarak çalıştırınız.

3.12. Haberler Sayfasını Oluşturmak

Kullanıcının sizin sitenizle ilgili haberleri duyurmanız gerekmektedir. Bu haberleri bir metin dosyasından yükleyerek, önceden hazırladığımız css stili kullanarak bir biçem oluşturacaksınız. Haber sayfası oluşturabilmek için aşağıdaki işlem basamaklarını adım adım uygulayınız.

- Yeni bir animasyon belgesi oluşturunuz. Çalışma alanında sağ tıklayarak doküman özellikleri penceresinden (document properties) çalışma alanınızın genişliğini 450 pixel ,yüksekliğini 400 pixel olarak ayarlayınız. Title (başlık) kısmına *Haberler Sayfası* yazınız. Çalışmanızın ismini haber.fla vererek webim klasörünün içerisine kaydediniz.
- Layer1 katmanının ismini arkaalan olarak değiştiriniz.
- Arkaalan katmanında 1 kareyi seçiniz. TextArea bileşenini çalışma alanına sürükleyip bırak yöntemi ile taşıyınız. Aşağıdaki genişlik yükseklik ve örnek ismini aşağıdaki gibi değiştiriniz.



Resim 3.12.1.: Textarea bileşeni özellikleri

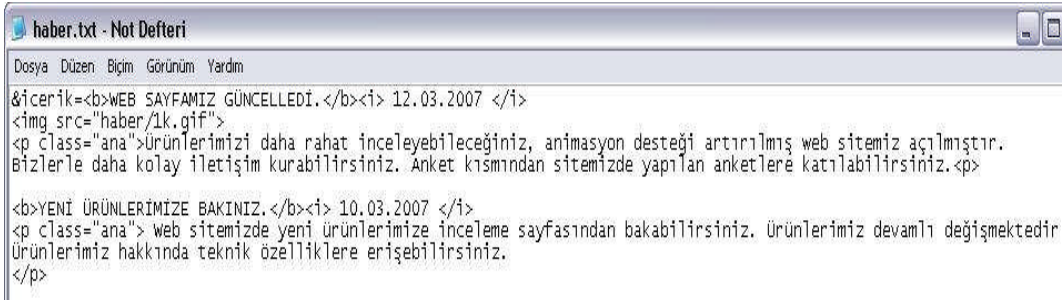
- Yeni bir layer (Katman) oluşturunuz. Adını script olarak değiştiriniz. 1. Karesine sağ tıklayarak action komutunu verin (Action penceresi açılacaktır.)
- Textarea bileşenin parametre özelliklerini action kod satırı ile değiştiriniz. Bunun için aşağıdaki kod satırlarını yazınız. Bu parametre değerlerini ister actionscript ile değiştirebilirsiniz, isterseniz parametre penceresinden kendiniz önceden belirleyebilirsiniz.

```
1 System.useCodepage =true;
2 haber_ta.html = true;
3 haber_ta.multiline = true;
4 haber_ta.wordWrap = true;
5 haber_ta.editable= false;
```

Resim 3.12.2.: Kod satırından özellik değiştirmek.

Kodun açıklaması; (1.Satır) Bu özellik ile Türkçe karakterlerin görüntülenmesini sağlayınız. (1.Satır) haber_ta adını verdiğimiz textarea bileşenin özelliklerinden html özelliği true yapılı. Bu şekilde metin editöründe kullandığımız html kodlarını kullanmamanızı sağlar. Multiline özelliği true yapılarak birden çok satırla çalışma imkânı sağlarsınız.

- Webim klasörünü açınız. Bu klasör içerisine Haber adından yeni bir klasör oluşturunuz. Başlat→ Programlar → Donatılar→ Notdefteri programını açınız. Aşağıdaki gibi haberlerinizi alacağınız dosyayı aşağıdaki gibi yazınız. Dosya menüsünden farklı kaydet komutu ile haber.txt olarak haber klasörünün içerisine kaydediniz.



```
haber.txt - Not Defteri
Dosya Düzen Biçim Görünüm Yardım
&icerik=<b>WEB SAYFAMIZ GÜNCELLEDİ.</b><i> 12.03.2007 </i>

<p class="ana">Ürünlerimizi daha rahat inceleyebileceğiniz, animasyon desteği artırılmış web sitemiz açılmıştır.
Bizlerle daha kolay iletişim kurabilirsiniz. Anket kısmından sitemizde yapılan anketlere katılabilirsiniz.<p>

<b>YENİ ÜRÜNLERİMİZE BAKINIZ.</b><i> 10.03.2007 </i>
<p class="ana"> web sitemizde yeni ürünlerimize inceleme sayfasından bakabilirsiniz. Ürünlerimiz devamlı değişmektedir
Ürünlerimiz hakkında teknik özelliklere erişebilirsiniz.
</p>
```

Resim 3.12.2.:Haber.txt metin dosyası oluşturmak

Haber.txt dosyanızda bazı html kodları ve önceden hazırladığınız Css stillerini kullanılmıştır. &İçerik, metin animasyon programınıza yükleyecek değişkeninizdir. tagı (etiketi) bu etiketler arasındaki yazıyı kalın yazmak için, <i> </i> etiketi ise arasında kalan yazının eğik yazılmasını sağlar.

Haber.txt metin dosyasını yükleyebilmek için bir haber_lv adında bir dosya LoadVars sınıfına örnek oluşturunuz. Bu örnek sınıfın load özelliği ile haber dizini içinde bulunan haber.txt dosyasını açınız.

```
5 haber.ta.editable= false;
6 var haber_lv:LoadVars = new LoadVars ();
7 haber_lv.load("haber/haber.txt");
8 haber_lv.onLoad =function(yuklendi:Boolean)
9 { if (yuklendi=true)
10   { haber_ta.text = this.icerik; }
11 }
```

Resim 3.12.3.: Haber.txt dosyasını yüklemek

- Script katmanının 1 karesi seçili iken action penceresini açınız. Css stil dosyanızı yükleyebilmek için stil adında nesne oluşturunuz. Stil nesnesinin Load olayı ile yeni içinde olan stil.css dosyasını yükleyiniz. OnLoad olayı ile incelemetext olarak ismini verdiğiniz bileşeninizin stylesheet özelliğine stil nesnesi aktarınız.

```
14 var stil = new TextField.StyleSheet();
15 stil.load ("yeni/stil.css");
16 stil.onLoad = function ( yuklendi:Boolean){
17   if (yuklendi = true)
18     { incelemetext.styleSheet = stil ; }
19 };
```

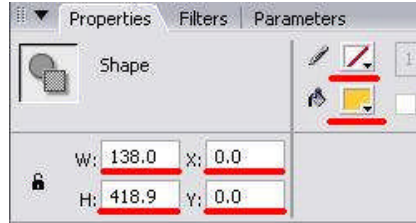
Resim 3.12.4.: Css stil ekleme kodu

- Bir önceki işlem basamağında yazdığımız kodun altına stop(); yazarak animasyonu durdurunuz.
- Dosyanızı kaydediniz. CTRL + ENTER kısayol tuşunu kullanarak çalıştırınız.

3.13. Giriş Sayfasını Oluşturmak

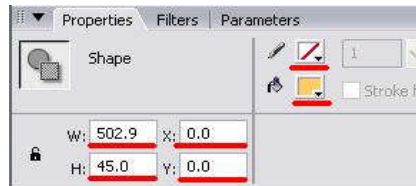
Şu ana kadar oluşturduğunuz dosyaları çağıracağınız ve animasyonunuzun ilk olarak görüntüleyeceğiniz giriş sayfasını oluşturmanız gerekmektedir. Kullanıcı web sitenize girdiğinizde ilk karşılayacağınız menülerin bulunacağı bir animasyon olacaktır. Bu sayfayı oluştururken aşağıdaki işlem basamaklarını uygulayınız.

- Yeni bir animasyon belgesi oluşturunuz. Doküman özellikleri penceresinden (document properties) çalışma alanınızın genişliğini 450 pixel ,yüksekliğini 400 pixel olarak ayarlayınız. Title (başlık) kısmına Bilgisayarla Dünyası yazınız. Çalışmanızın ismini ana.fla vererek webim klasörünün içerisine kaydediniz.
- Layer1 katmanının ismini arkaalan olarak değiştiriniz.
- CTRL+F8 kısayol tuşu ile solkare isimli yeni bir grafik nesnesi oluşturun. Fill color'ı (dolgu rengini) #ffcc33 değeri olan turuncu renk yapınız. Rectangular tool (dikdörtgen araç) ile aşağıdaki genişliği, yüksekliği, x ve y değerlerini değiştiriniz. Ana filme geçiniz (scene) library'den (kütüphaneden) solkare nesnesini aşağıdaki değerlere göre (y değeri hariç) animasyonunuza ekleyiniz. (Y değerini 60 yapınız..)



Resim 3.13.1.:Sol Kareyi oluşturmak

- CTRL+F8 kısayol tuşu ile solkare isimli yeni bir grafik nesnesi oluşturunuz. Fill color'ı (dolgu rengini) #ffcc66 değeri olan turuncu renk yapınız. Rectangular tool (dikdörtgen araç) ile aşağıdaki genişliği, yüksekliği, x ve y değerlerini değiştiriniz. Ana filme geçiniz (scene) library'den (Kütüphaneden) uskare nesnesini özellikler penceresinden x değerini 138 ve y değerini 15 yaparak animasyonda gösterileceği yeri belirleyiniz.



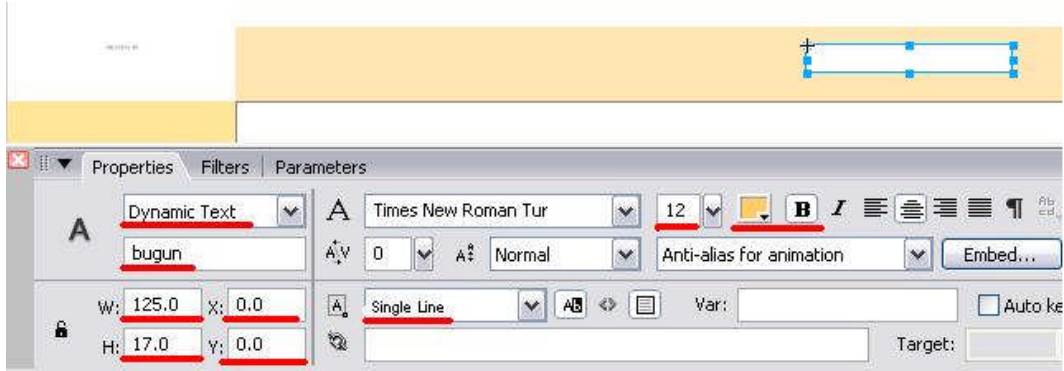
Resim 3.13.2.:Üst Kareyi oluşturmak

- Kendinize bir logo yaparak oluşan sol üst köşedeki boşluğa logonuzu yerleştirin.
- Çalışma alanınızın alt kısmına text tool aracı ile Web tasarım Bilgisayarcı yazınız. Özellikler penceresinden ilgili ayarı yapınız.



Resim 3.13.3.: Yazı eklemek

- Insert → New symbol (Ekle → sembol) seçeneğini seçiniz. İsmi tarih olan movie clip ekleyiniz. layer1 katmanı seçili iken Text tool aracını seçiniz. Özellikler penceresinden örnek ismine (instance name) bugün yazınız. Çalışma alanındaki yerini, boyutunu, ve tipini dinamik metin (Dynamic text) olarak ayarlayınız.



Resim3.13.4.: Tarih movie clip içerisindeki yeri



Resim 3.13.5. :Ana filmdeki yeri

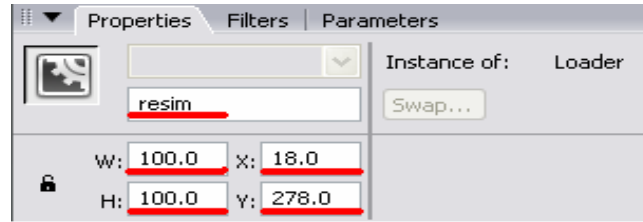
- Arkaalan katmanının 24. karesine sağ tıklayınız. Açılan menüden Insert Frame ile arkaalanın 24. kareye kadar görüntülenmesini sağlayınız.

- Yeni bir katman oluşturup adını script yapınız. 1. karede iken action penceresini açınız. Aşağıdaki actionscript kodunu yazarak text tools ile oluşturduğunuz alana tarih bilgisini ekleyeceksiniz.

```
zaman=new Date();
ay=zaman.getMonth()+1;
gun=zaman.getDate();
sene=zaman.getFullYear();
bugun.text="Bugün :"+gun+"/"+ay+"/"+sene;
```

Kodun açıklaması; 1. satırda zaman örnek isimli bir date nesnesi oluşturulur. Ay değişkenine getMonth +1 özelliği ile ay değeri aktarılır. gun değişkenine getDate özelliği ile gun bilgisini gun değişkenine, getFullYear özelliği ile yıl değeri sene değişkenine aktarılır. Bugun örnek ismini verdiğiniz metin nesnesinin text özelliğine gün, ay, sene değişkenleri birleştirilerek aktarılır. Böylece animasyonunuza o günün tarihini sayfanızda görüntülersiniz.

- Ana sayfanıza dışardan resim ihraç edebilmek için, Movieclip oluşturun layer1 katmanınının 1. karesi seçili iken compnent (bileşen) penceresinden loader (yükleyici) bileşenini çalışma alanınıza taşıyınız. Bileşenin genişlik, yükseklik, çalışma alanındaki yeri olan x ve y değerlerini resimdeki gibi değiştiriniz.



Resim 3.13.6.: Loader (Yükleyici) bileşen özellikleri

- Script katmanını oluşturup seçiniz. 1. kare seçili iken yüklediğiniz loader (yükleyici) bileşenin özelliklerini actionscript kodu ile değiştirmek ve resminizi yükleyebilmek için aşağıdaki kodu daha önce yazdığınız kodun altına yazınız.

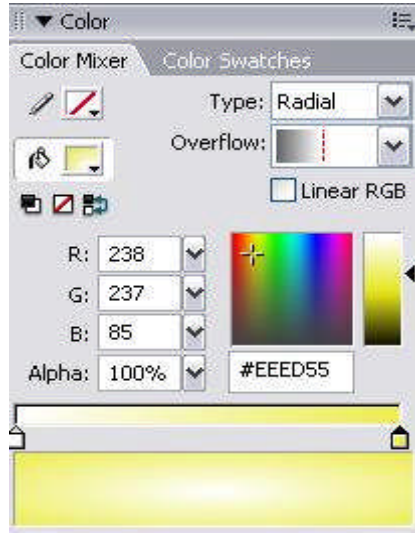
```
stop();
resim.contentPath = "pc4.jpg";
resim.scaleContent = true;
resim.autoLoad = true;
```

Kodun açıklaması: Resim ismini verdiğiniz loader (yükleyici) bileşenin contentPath özelliğine yükleyeceğiniz resmin tam adını yazınız. scaleContent özelliğini true yaparak resmin boyutunu loader (yükleyici) bileşenin boyutuna göre ayarlamasını sağlayınız. Yine autoLoad özelliğini true yaparsanız, yükleyeceğiniz resim dosyanızın, animasyonunuz çalıştırıldığında otomatik olarak yüklenmesini sağlarsınız.

3.14. Menüü Canlandırmak

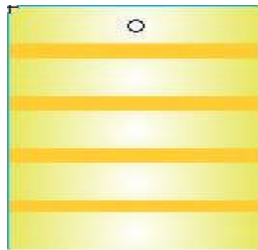
Bu uygulamanızda menü oluşturacaksınız. Oluşturacağınız menü bileşenini kullanacaksınız. Oluşturduğunuz menünüzde görüntülenecek etiketleri vereceksiniz. Animasyonunuza menü eklemek için aşağıdaki işlem basamaklarını uygulayınız.

- Webim klasörü içerisindeki ana fla dosyasını açınız.
- Insert →Symbol (Ekle→sembol) komutuna tıklayarak ismi menum_mc olan movie clip nesnesini oluşturunuz.
- Color (Renk) penceresinden aşağıdaki gibi fill color (dolgu rengini) ayarlayınız. Rectangular tool aracı ile ekrana dikdörtgen çiziniz.



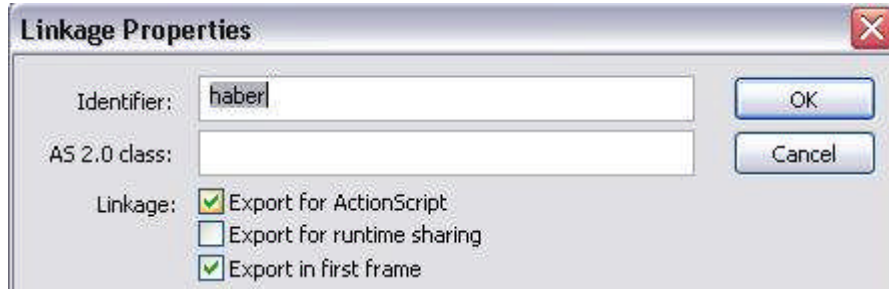
Resim 3.14.1: Kare oluşturmak

- Çizilen karenin boyutlarını W (genişlik) 130pixel ,H(yükseklik) 26 pixel yapınız. X ve Y koordinatlarını 0 yapınız.
- Bu oluşturduğunuz dikdörtgenden ekrana 5 adet daha taşıyınız. Her dikdörtgenin Y koordinatlarına sırasıyla 36, 72, 108,142 değerlerini vererek alt alta gelmesini sağlayınız.



Resim 3.14.2.: Menü Buttonu oluşturmak

- 1. dikdörtgene sağ tıklayınız. Açılan menüden convert to symbol (Sembol dönüştür) komutu ile ismini haber vererek button sembolüne çeviriniz. Library’de (kütüphanede) haber adında butonunuz görünecektir.
- 2. dikdörtgene sağ tıklayınız. Açılan menüden convert to symbol (Sembol dönüştür) komutu ile ismini katalog vererek button sembolüne çeviriniz.
- 3. dikdörtgene sağ tıklayınız. Açılan menüden convert to symbol (Sembol dönüştür) komutu ile ismini inceleme vererek button sembolüne çeviriniz.
- 4. dikdörtgene sağ tıklayınız. Açılan menüden convert to symbol (Sembol dönüştür) komutu ile ismini anket vererek button sembolüne çeviriniz.
- 5. dikdörtgene sağ tıklayınız. Açılan menüden convert to symbol (Sembol dönüştür) komutu ile ismini geribildirim vererek button sembolüne çeviriniz.
- Sırasıyla her butonun üzerine sağ tıklayınız. Açılan menüden Linkage (Zincir) komutunu tıklayarak her butonun ismini link veriniz.



Resim 3.14.3.: Butonlara link vermek

- Selection tool (Seçme aracı) ile kütüphaneden haber butonuna çift tıklayarak içerisine giriniz. Up karesi seçili iken dikdörtgenin ortasına Text Tool aracı ile font boyutu 12 olan Haberler yazısını yazınız. Over karesine sağ tıklayıp insert keyframe komutu veriniz. Text tool aracı ile haberler yazdığınız yazının içerisine girerek yazının boyutunu 14 yapınız. Down karesine sağ tıklayıp insert keyframe komutunu veriniz. Bu işlemi isimlerini değiştirerek diğer butonlarınıza (katalog, anket vs.) uygulayınız.

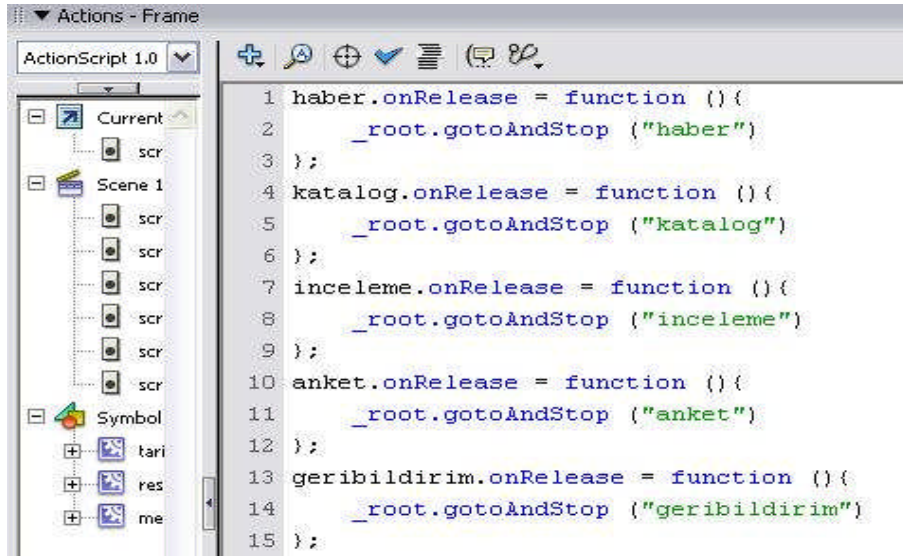


Resim 3.14.4.: Menü ekran görüntüsü

3.15. Menü Düğmelerinin Kontrolü

Oluşturduğunuz menünüzün ilgili etiketine tıklandığında ilgili karenin numarasına veya karenin adına yönlendirme yaparak ilgili sayfalara geçiş sağlayacaksınız. Bunu yapabilmemiz için aşağıdaki işlem basamaklarını uygulayınız.

- Webim klasörü içerisindeki ana.fla dosyasını açınız.
- Library (Kütüphane) penceresinden menum_mc movie clip nesnesine çift tıklayarak içerisine giriniz. Yeni bir layer oluşturunuz. İsmi script olarak değiştiriniz.
- Bu katmanın 1. karesi seçili iken action penceresini açınız. Bu butonlara komut atayabilmek için gerekli kodu yazınız.



Resim 3.15.1.: Menü komutlarına kod ekleme

Kodun açıklaması: Haber butonuna tıklandığında ana film zaman çizelgesinde daha sonra isim vereceğiniz haber adlı kareye gideceksiniz. Sizin şu anda butonlarınız menum_mc movie clip olduğundan _root komutu ile ana zaman çizelgesine gitmiş olursunuz. Diğer kodlarda ise katalog, inceleme vs. butonlara basıldığında ana zaman çizelgesindeki ilgili kareye yönlenecektir.

- Dosyanızı kaydediniz. CTRL + ENTER kısayol tuşunu kullanarak çalıştırınız.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
<p>➤ Ürünleriniz için ürün inceleme sayfası oluşturunuz.</p>	<p>➤ List ve Text area bileşenlerini kullanınız. Bileşenlere örnek isimleri vermeyi unutmayınız. Yükleyeceğiniz metin dosyalarında html kodu kullanınız.</p>
<p>➤ Animasyon dosyalarınızda Olayları, işleyicileri ve izleyicileri kullanınız.</p>	<p>➤ Olaylar, işleyiciler ve izleyiciler konusuna bakınız. Actionscript yazarken büyük küçük harf kuralına uyunuz.</p>
<p>➤ Oluşturduğunuz inceleme sayfasına Css stil ekleyiniz.</p>	<p>➤ Css stil kodlarını hatırlayınız. Css stil eklemenize olarak sağlayan actionscript koduna 3.9 bölümüne bakınız.</p>
<p>➤ Ürünleriniz için Katalog sayfalarını oluşturunuz.</p>	<p>➤ Her ürün için ayrı katalog dosyası oluşturunuz. Buton bileşeni kullanarak frameler (kareler) arasında geçiş yapınız.</p>
<p>➤ Oluşturduğunuz katalog sayfalarını çağıracağınız ana katalog sayfası yapınız.</p>	<p>➤ List, textarea ve loader (yükleyici) bileşenlerinden yararlanınız.</p>
<p>➤ Haber duyurularını yapmak için haberler sayfasını oluşturunuz.</p>	<p>➤ Haber sayfasını metin dosyasından alacak şekilde oluşturunuz. LoadVars sınıfını kullanınız.</p>
<p>➤ Tüm oluşturduğunuz dosyaları yükleyebileceğiniz Giriş sayfasını oluşturunuz.</p>	<p>➤ Logonuzu oluşturunuz. Görselliğe önem veriniz. Renk uyumuna dikkat ediniz. Önemli yazıları zıt renk ile yazınız. Tarih ekleyiniz. Date() nesnesi oluşturunuz. Dışarıdan loader (yükleyici) nesnesi ile resim yükleyiniz. Bunun için actionscript kodlarını kullanınız.</p>
<p>➤ Giriş sayfanızı menü oluşturarak canlandırınız.</p>	<p>➤ Oluşturduğunuz sayfaları çağırmak için menü hazırlayınız. Menüyi movie clip içerisinde oluşturunuz. Menüdeki butonların up, over, down özelliklerini ayarlayınız.</p>

➤ Menünün düğmelerini kontrol ediniz.	➤ Menünüzde oluşturduğunuz butonlarla ilgili dosyanızı çağırmak için actionscript kodu yazınız. (Bakınız 3.15) _root seviyesi ile ana zaman çizelgesinde hareketi sağlayınız.
---------------------------------------	---

UYGULAMALI TEST (YETERLİK ÖLÇME)

Öğrenme faaliyeti ile kazandığınız yeterliği, aşağıdaki işlem basamaklarına göre değerlendiriniz.

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. İnceleme sayfasını oluşturduunuz mu?		
2. İnceleme sayfasına dış ortamdan metin dosyası yüklediniz mi?		
3. Css stil dosyası oluşturduunuz mu?		
4. Css stil dosyasını animasyona eklediniz mi?		
5. Metin dosyasında html kodları ve css stillerini kullandınız mı?		
6. Olayları kullandınız mı?		
7. İzleyicileri kullandınız mı?		
8. Katalog sayfaları oluşturduunuz mu?		
9. Katalog sayfasında actionscript ile zaman çizelgesinde komutla hareketi sağladınız mı?		
10. Ana katalog dosyasını oluşturduunuz mu?		
11. Ana katalog sayfasından katalog sayfalarını çağırdınız mı?		
12. Haberler sayfasını oluşturduunuz mu?		
13. Dış ortamdaki resmi animasyona ihraç ettiniz mi?		
14. Kod satırından bileşen özelliklerini değiştirdiniz mi?		
15. Giriş sayfasını oluşturduunuz mu?		
16. Giriş sayfasına tarih eklemek		
17. Giriş sayfasında menu oluşturmak		
18. Giriş sayfasındaki menu ile ilgili animasyon dosyalarını çağırmak		
19. Giriş sayfası için logo oluşturmak		
20. Türkçe karakter sorununu çözmek		

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

OBJEKTİF TEST (ÖLÇME SORULARI)

Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyarak uygun cevap şıkkını işaretleyiniz.

1. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi faaliyet alanı seviyelerinden değildir?
A) _root B) _first C) _parent D) this
2. Aşağıdakilerden hangisi actionscript kod ipuçlarını aktif edebilmek için kullanılan yöntemlerden biri değildir?
A) Değişkeni kesin tip belirleyerek tanımlamak
B) Kodun tamamını yazmak.
C) Değişkene son ek (suffix) ilave etmek
D) Veri tipini ve değişken adını açıklamanın içerisine yazarak kullanılır.
3. Animasyon programınızda kullanılan faaliyet alanlarından biri değildir?
A) Yerel fonksiyonlar
B) Yerel değişkenler
C) Timeline (zaman çizelgesi) değişkeni
D) Global (genel) değişkenler
4. Aşağıdakilerden hangisi LoadVars sınıfı yöntemlerinden biri değildir?
A) Send (gönder) yöntemi
B) Load (yükle) yöntemi
C) Suffix (son ek) yöntemi
D) SendAndLoad (gönder ve yükle) yöntemi
5. Aşağıdaki olaylardan hangisi fare ile bir bileşenin üzerine tıklanıldığında gerçekleşir?
A) On (press) B) On (keypress)
C) On (rollover) D) On (release)
6. Action Script kodlarında büyük harf küçük harf duyarlıdır. (D / Y)
7. Bir nesnenin bir olayı gerçekleştirmesi için oluşturulan fonksiyonlara yerel fonksiyon denir. (D / Y)
8. Geçerli faaliyet alanındaki geçerli nesneye başvuruda bulunabilmek için _root faaliyet seviyesi kullanılır. (D / Y)
9. Global değişken kullanabilmek için _global anahtar kelimesi kullanılır. (D / Y)
10. Trace komutu sadece output (çıkış) ekranında mesaj göstermek için kullanılmaz. Çalışma esnasında görünmez. (D / Y)

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konulara geri dönerek tekrar inceleyiniz. Tüm sorulara doğru cevap verdiğinizde diğer öğrenme faaliyetine geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-4

AMAÇ

Hazırladığınız SWF dosyalarının optimize edilmesini sağlayacak, bu dosyaları ana uygulamada kullanmak üzere birleştirebilecek ve uygulamaya ilerleme çubuğu ekleyerek yüklenecek dosyaların yüklenme hızını gösterebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Animasyon programı ile oluşturulan dosyalar neden optimize edilir, araştırınız.
- Hazırladığınız dosyaların neden tek bir dosya hâlinde oluşturulmadığının nedenlerini araştırınız.
- İlerleme çubuğu (progressbar) ve loader (yükleyici) bileşenlerinin özelliklerini ve bu bileşenlere benzer bileşenleri araştırınız.
- Araştırmalarınızda internet animasyon siteleri, bilgisayar yazılım firmaları veya bilgisayar kursu veren dershanelerden faydalanabilirsiniz.

4. YAZILIMIN OPTİMİZASYONU

4.1. Uygulamaları Organize Etmek

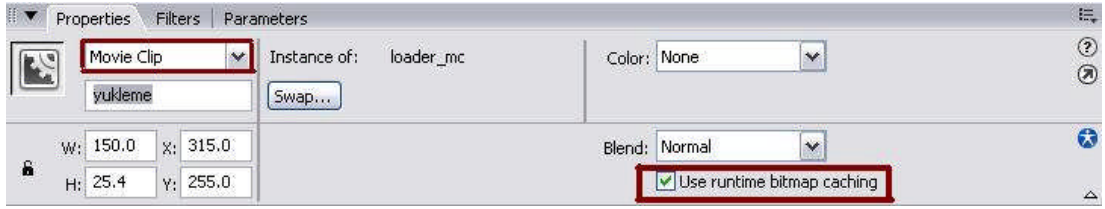
Animasyon dosyalarının boyutları web siteleri için büyük olabilir. Eğer çok sayıda resim, movie klip veya bir video oynatacaksanız bu boyut daha da fazlalaşacaktır. Şu an ev kullanıcıları adsl bağlantı ile internete bağlandıkları için belki o kadar bu dosyaların büyüklüğü önemsenebilir. Fakat iyi bir animasyonun çok kısa sürede ve hızlı bir şekilde web ortamında açılması gerekir. Çoğu kullanıcı bir animasyon yüklenmesinde sıkılmıştır. Bu yüzden hazırladığınız animasyonların hızlı açılabilmesi için bu animasyon dosyalarının optimize yapılması gerekir. Böylece kullanıcı web sitenizde sıkılmadan gezinebilir.

Farklı amaçlar için yapmış olduğunuz animasyon dosyalarının tek bir animasyon dosyası olarak değil de, her birinin içeriğe özgü ayrı parçalar hâlinde hazırlanması bile bu optimizasyonun bir parçasıdır. Örneğin kullanıcı sizin sitenizdeki haberler sayfasını incelemek isteyebilir. Bu durumda eğer siteniz tek bir animasyon dosyasından ibaretse kullanıcının kullanmayacağı inceleme sayfası veya katalog sayfasını da yükleyerek, gereksiz yere kullanıcıyı bekletmiş olursunuz. Bu yöntem iyi bir yöntem değildir. Bunun yerine animasyon dosyasını sizin yapmış olduğunuz gibi içeriğe özgü olarak hazırlarsanız kullanıcı sadece kullanacağı animasyon dosyalarını yükleyerek, diğer sayfaları kendi bilgisayarına yüklemeyen bakması daha iyi bir yöntemdir.

Eğer Action script ile bir animasyon oluşturursanız bu daha önce öğrendiğiniz motion tween veya shape tween ile oluşturacağınız animasyondan daha hızlı çalışacak ve boyutu daha küçülecektir.

Uygulamanızda kullandığınız fade in (solmak), fade out (açmak), shape tween veya motion tween gibi vektörel grafiklerle uğraşan özelliklerin bir kareden (frame) diğer kareye geçişte yeniden çizilmesi gerekmektedir. Eğer bu animasyon işlemi 20-30 ve daha üstü kareden (frame) oluşturuyorsanız her bir karede (frame) bu vektörel grafiklerin yeniden çizilmesi gerekir ve bu da işlemcinin normalden fazla işlem yapmasını sağlar. Bunu önlemek için;

- Motion tween uygulanan vektörel grafikleri mümkünse Bitmap çizim sembollerine dönüştürünüz.
- Vektörel olan grafikler veya arkaplan resimleri movieclip nesnesinin **Runtime Bitmap cache** (çalışma zamanı resim önbelleği) özelliğini etkin hâle getirmektir (Bakınız Resim 4.1.1).



Resim 4.1.1.: Çalışma zamanı resim önbelleği

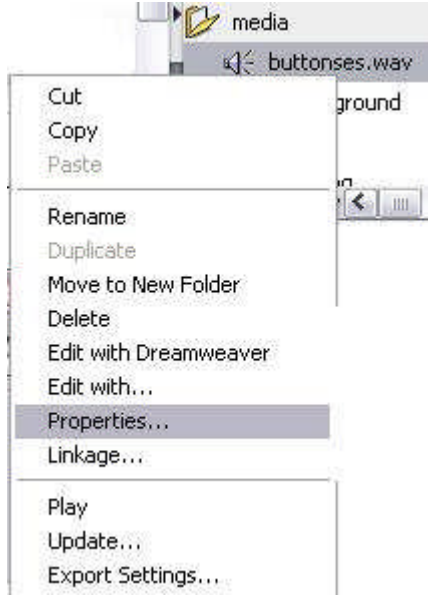
Runtime Bitmap Caching (çalışma zamanı resim önbelleği) özelliği, movie clip'in (animasyon klip) bir özelliğidir ve bitmap (resim) dosyalarının tarayıcının (internet Explorer veya mozilla vb) önbelleğine alınmadan movie clip'lere veya düğmelere resim gibi davranma özelliği katar. Bu animasyon dosyalarınıza daha etkili bir kullanım sağlar. Dikkat edilmesi gereken diğer bir özellik ise movie cliplerin içerisinde bir animasyon oynuyorsa bu runtime Bitmap cache özelliğinin etkinleştirilmemesidir. Bu durumda animasyonunuz çalışmaz.

Yine animasyon dosyanızı optimize etmek için yayınlama araçları (publish setting) ayarlamalarını kullanarak optimize işlemi yapabilirsiniz. (Daha ayrıntılı bilgi için 5.1 "Animasyon Dosyalarının Yayımlanması" konusuna bakınız.)

Başka bir yöntem ise animasyon dosyalarınızda bulunan ses ve resim gibi dışardan ihraç edilen nesnelerin üzerine gelerek sağ tıklayınız. Özellikler (properties) seçenekleri ile çeşitli ayarlar yaparak optimizasyon yapabilirsiniz.

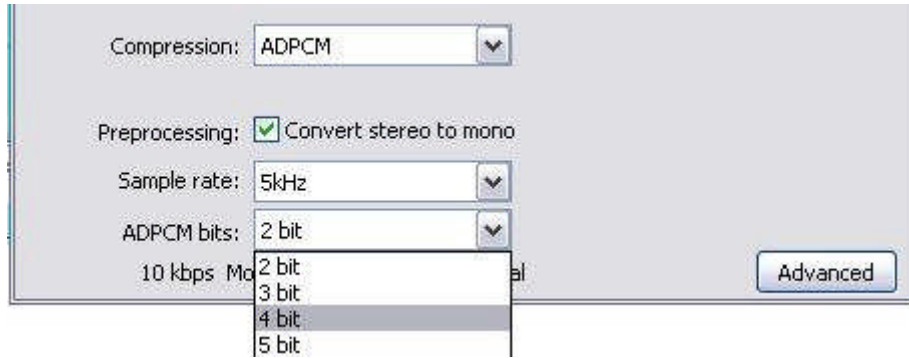
Örneğin; bir ses dosyasının nasıl optimize edildiğini inceleyiniz.

- Projemiz klasörü içerisinde bulunan ana.fla dosyasını açınız.
- Library (kütüphane) penceresinden buttonses.wav dosyasına sağ tıklayarak properties (özellikler) seçiniz (Resim 4.1.2.).



Resim 4.1.2: Ses dosyası özellikleri giriş

- Ekranı buttonses.wav dosyasının özellikleri penceresi gelecektir. Bu pencerede Adpcm seçeneğini seçerek 2 olarak ayarlayınız (Resim 4.1.3).



Resim 4.1.3.: Ses dosyasını optimize etmek

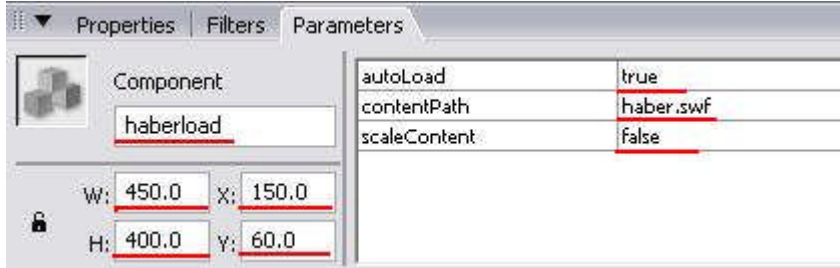
Bu optimizasyon yöntemlerinden farklı olarak, eğer bir kullanıcı sitenizde animasyonu yavaş izliyorsa, muhtemelen sorun kullanıcı bilgisayarının işlemci hızı, ram vb. etkilerinin yavaş olması ekran kartının tanıtılmamış olması da sizin animasyon dosyalarınızı yavaşmış gibi görüntüler.

4.2. Yeni İçeriği Yükleme

Artık şu ana kadar yaptığınız animasyon dosyalarınızı ana fla dosyanıza çağıracaksınız. Bu işlemi yapmak için loader (yükleyici) bileşenini kullanacaksınız. Loader (yükleyici) bileşeni size webim klasörü içerisindeki diğer çalışabilen animasyon

dosyalarımızı (swf uzantılı) ana fla animasyon dosyanızda çağırabilmek için kullanacaksınız. Bu işlemi yaparken aşağıdaki işlem basamaklarını adım adım uygulayınız. (Öğrenim Faaliyeti 1’de “Animasyon Bileşenleri” konusundan loader (yükleyici) bileşeninin parametrelerine yeniden bakınız.)

- Animasyon programınızı açınız. Webim klasörü içerisinde bulunan Ana fla dosyasını açınız.
- Timeline (zaman çizgisi) üzerinde fareliniz sağ tuşuna basarak açılan menüden insert folder (klasör ekle) seçeneğini seçiniz ve oluşturduğunuz yeni klasörün üzerinde fareliniz ile çift tıklayarak ismini **sayfalar** olarak değiştiriniz. Bunu yapmanızdaki sebep timeline (zaman çizgisi) daki karmaşıklığı engellemektir.
- Sayfalar klasörünün içerisine yeni bir katman ekleyerek, katmanın ismini haber yapınız. Çalışma alanına bir loader (yükleyici) bileşenini taşıyınız.
- Loader (yükleyici) bileşeninin boyutlarını ayarlamadan önce bu özelliğin scalecontent parametresi false değilse false yapın. Daha sonra bu bileşenin boyutlarını properties (özellikler) penceresinden genişlik, yükseklik, x ve y değerlerini resimdeki gibi değiştiriniz. Diğer yükleyeceğiniz loader bileşeni için yine bu boyutlandırma değerlerini kullanınız.
- Haber katmanındaki loader(yükleyici) bileşenin ismini properties(özellikler) penceresinden instance name (örnek isim) kısmına haberload olarak yazınız. Loader(yükleyici) bileşenin parametrelerini autoload=True, contentpath=haber.swf ve Scalecontent=false yapınız.

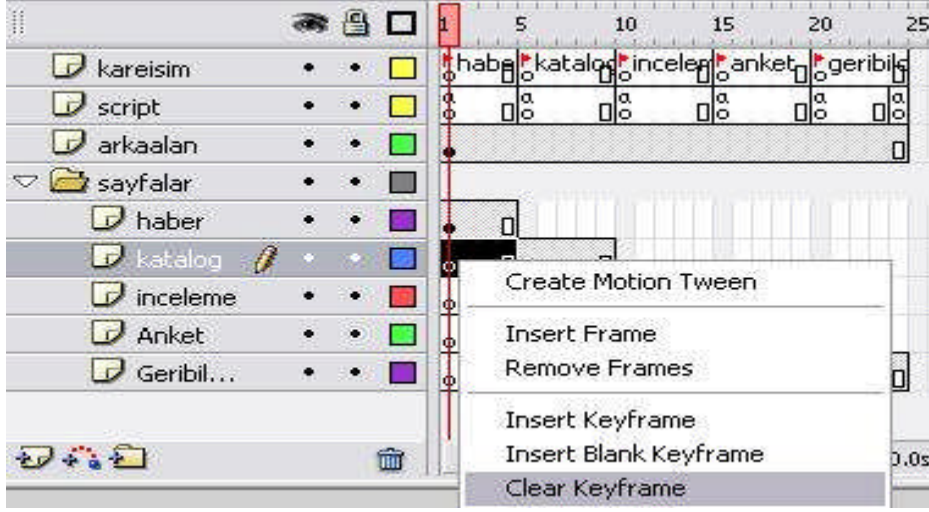


Resim 4.2.1.: Loader (yükleyici) bileşenin özellikleri

- Sayfalar klasörü içerisine yeni bir katman (layer) ekleyerek bunun ismini katalog olarak değiştiriniz. Bu katmana loader (yükleyici) bileşenini taşıyarak yükleyiniz. Bu bileşenin boyutlarını haberload bileşeninde yaptığınız gibi ayarlayınız. 1. kareden 4. kareye ve 9. kareden sonrasını siliniz. Silmek için 1’den 4’e kadar olan kareleri seçip sağ tıklayınız. Açılan menüden clear frame (kareyi temizle) komutu ile silme işlemi gerçekleştiriniz. Böylece katalog dosyanız 5. kare ile 9. kare arasında görüntülenecektir.

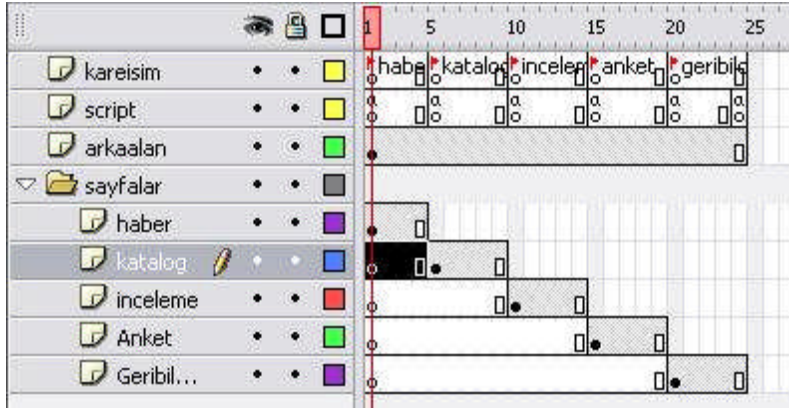
Uyarı: Katalog katmanının tüm kareleri dolu olarak gelir. Bunun sakıncası çalışma alanında ana katman çalıştığında katalog katmanı da gösterilecek ve animasyonunuz düzgün çalışmayacaktır.

- Katalog katmanındaki loader (yükleyici) bileşeninin ismini properties (özellikler) penceresinden instance name (örnek isim) kısmına katalogload olarak yazınız. Loader(yükleyici) bileşenin parametrelerini autoload=True, contentpath= Katalog.swf ve Scalecontent=false yapınız.



Resim 4.2.2.: Zaman çizelgesinde sayfaları ayarlama

- Sayfalar klasörü içerisine yeni bir katman (layer) ekleyerek bunun ismini inceleme olarak değiştiriniz. Bu katmana loader (yükleyici) bileşenini taşıyarak yükleyiniz. Bu bileşenin boyutlarını haberload bileşeninde yaptığınız gibi ayarlayınız. 1. kareden 9. kareye ve 15. kareden sonrasını siliniz. Yani inceleme dosyanız 10. kare ile 14. kare arasında görüntülenecektir.
- İnceleme katmanındaki loader (yükleyici) bileşeninin ismini properties (özellikler) penceresinden instance name (örnek isim) kısmına incelemeload olarak yazınız. Loader(yükleyici) bileşeninin parametrelerini autoload=True, contentpath= inceleme.swf ve Scalecontent=false yapınız.
- Sayfalar klasörü içerisine yeni bir katman (layer) ekleyerek bunun ismini Anket olarak değiştiriniz. Bu katmana loader (yükleyici) bileşenini taşıyarak yükleyiniz. Bu bileşenin boyutlarını haberload bileşeninde yaptığınız gibi ayarlayınız. 1. kareden 15. kareye ve 19. kareden sonrasını siliniz. Yani haber dosyanız 15. kare ile 19. kare arasında görüntülenecektir.
- Anket katmanındaki loader (yükleyici) bileşeninin ismini properties (özellikler) penceresinden instance name (örnek isim) kısmına anketload olarak yazınız. Loader(yükleyici) bileşeninin parametrelerini autoload=True, contentpath= haber.swf ve Scalecontent=false yapınız.
- Sayfalar klasörü içerisine yeni bir katman (layer) ekleyerek bunun ismini geribildirim olarak değiştiriniz. Bu katmana loader (yükleyici) bileşenini taşıyarak yükleyiniz. Bu bileşenin boyutlarını haberload bileşeninde yaptığınız gibi ayarlayınız. 1. kareden 19. kareye ve 24. kareden sonrasını siliniz. Yani anket dosyanız 20. kare ile 24. kare arasında görüntülenecektir.



Resim 4.2.3.: Ana fla zaman çizelgesi ekran görüntüsü

- Geribildirim katmanındaki loader (yükleyici) bileşenin ismini properties (özellikler) penceresinden instance name (örnek isim) kısmına geribildirimload olarak yazınız. Loader(yükleyici) bileşenin parametrelerini autoload=True, contentpath= Anket.swf ve Scalecontent=false yapınız.
- Ana fla dosyanızı File(Dosya) menüsünden save (kaydet) yapınız. CTRL+ENTER kısayolu ise ana fla dosyanızı derleyiniz.

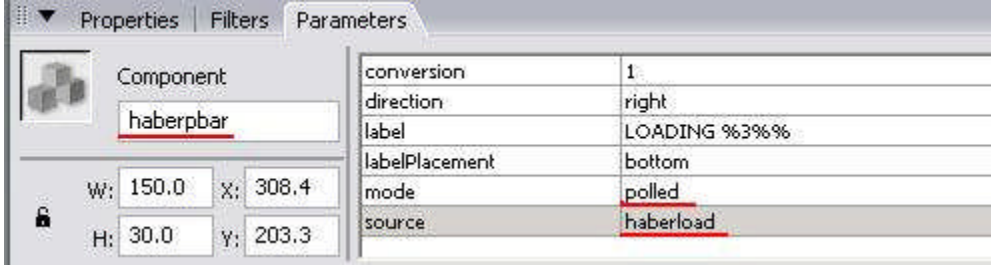
4.3. İlerleme Çubuğu Yüklemek

Animasyon programınızın içeriği web ortamında yüklenirken ekranda yüklemenin yapıldığını hatta ne kadar yapıldığını gösteren bir bileşendir. Örneğin uygulamanızda bu bileşeni kullanmadığınızda sitenize giriş yapan bir kullanıcı animasyon dosyanızın yüklendiğini göremeyecek ve sitenizde bir hata olduğunu sanacaktır. Fakat sizin sitenizde bir hatta değil animasyonun yüklendiğini anlayamayacaktır. Bu yüzden bu bileşeni kullanmak çok önemlidir. Bu bileşen özellikle loader (yükleyici) bileşeni ile birlikte uyum içerisinde çalışır. Şimdi progressbar (ilerleme çubuğu) bileşenini ana fla dosyasına ekleyiniz. Ekleme işleminde aşağıdaki işlem basamaklarını adım adım uygulayınız.

- Ana Fla dosyasını açınız.
- Sayfalar katmanında haber katmanında ana kare etiketli(frame label) karesine tıklayınız. Bir önceki derste yüklediğiniz loader (yükleyici) bileşenin ortasına component (bileşen) penceresinden progressbar (ilerleme çubuğu) bileşenini sürükleyip bırak yöntemiyle taşıyınız. Properties (özellikler) penceresinden instance name (örnek isim) kısmına haberpbar yazınız.
- Progressbar bileşenin parametreleri penceresini açarak mode parametresini polled yapınız. Source kısmına da loader bileşenine yazdığınız instance name'i yazınız (haberload).

Uyarı; event, polled ve manuel olmak üzere 3 mod vardır. Bara içeriğin yüklenme modunu gösterir. Varsayılan değer event'tir. Loader component'i ile beraber kullanıldığı durumlarda event moduna geçmek şarttır. Bir film klibi veya dosya yüklerken

getBytesLoaded() ve getBytesTotal() özelliklerini kullanacaksanız polled modu uygun olacaktır. Bu actionscript metoduyla çalışan her türlü nesneyi kullanmanızı sağlar.



Resim 4.3.1:Progressbar (ilerleme çubuğu) özellikleri

- Script katmanının ilk karesine tıklayınız ve Action penceresini açınız. Aşağıdaki actionscript kodlarını yazınız. Bu kodu kullanmazsanız progressbar bileşeniniz yükleme bittikten sonra ekranda görüntülenecektir. Bu koda diğer karelerde (Frame) göndermeler yapacağız.

```
var islem: Object = new Object();
islem.progress = function (olay:Object)
{ olay.target._visible = true; }
islem.complete = function (olay:Object)
{ olay.target._visible = false; }
```

Kodun açıklaması: islem adında bir nesne oluşturduunuz. Bu islem nesnesinin progress işlemine bir function (fonksiyon) ekleyerek bu fonksiyonda yüklenmenin gösterilmesi sağlanır. Olay isimli nesnemiz ise izleyici nesnesiyle konuşan (progressbar ile) bileşendir. Complete olayında artık yükleme bitmiştir. Bu durumda ilerleme çubuğunun gizlenmesi gerekir. Bunun için visible özelliğini true yapmanız gerekmektedir.

- Haber sayfasındaki ilerleme çubuğunun gizlenmesini sağlama için bir olay izleyici yaratmanız gerekecektir. Bunun için yine actionscript panelinde yukarıdaki kodu yazdığımız yerin altına aşağıdaki actionscript kodunu ekleyiniz.

```
haberpbar.addEventListener("progress",islem);
haberpbar.addEventListener("complete",islem);
```

Kodun açıklaması: Bu kodla anatanitimpbar ilerleme çubuğuna progress ve complete adıyla 2 adet izleyici ekler. İlk olarak işleme ait ilerleme durumu için progress kodunu çağırarak ve ilerleme çubuğu görüntülenecek. Yükleme bittiğinde ise complete fonksiyonu işlemi yürütülecek ve ilerleme çubuğu gizlenecektir.

- Katalog sayfasını açınız. Progressbar bileşeninin parametreleri penceresini açarak mode parametresini polled yapınız. Source kısmına da loader bişenine

yazdığımız instance name'i yazınız (katalogload). Script katmanının 5. karesine tıklayınız. Bu karede iken aşağıdaki kodu yazınız.

```
katalogpbar.addEventListener("progress",islem);  
katalogpbar.addEventListener("complete",islem);
```

- İnceleme sayfasını açınız. Progressbar bileşeninin parametreleri penceresini açarak mode parametresini polled yapınız. Source kısmına da loader bişenine yazdığımız instance name'i yazınız (incelemeload). Script katmanının 10. karesine tıklayınız. Bu karede iken aşağıdaki kodu yazınız.

```
incelemepbar.addEventListener("progress",islem);  
incelemepbar.addEventListener("complete",islem);
```

- Anket sayfasını açınız. Progressbar bileşeninin parametreleri penceresini açarak mode parametresini polled yapın. Source kısmına da loader bişenine yazdığımız instance name'i yazınız (anketload). Script katmanının 15. karesine tıklayınız. Bu karede iken aşağıdaki kodu yazınız.

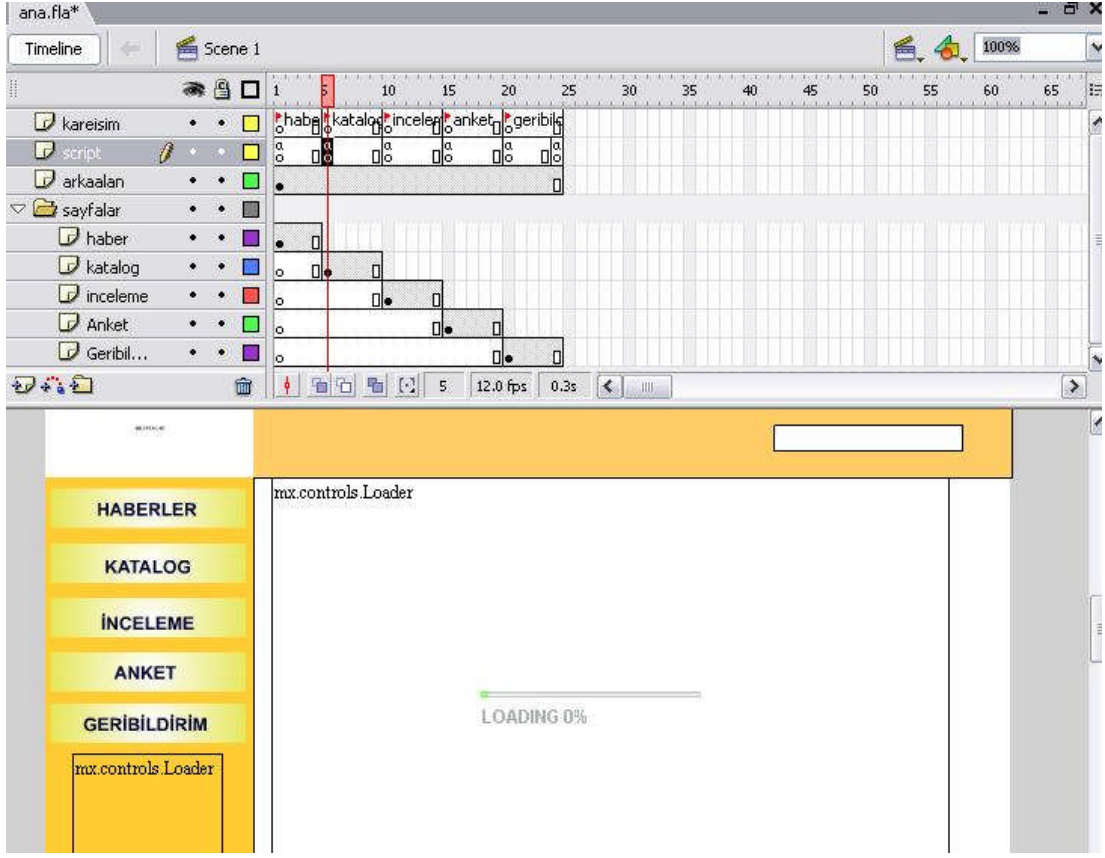
```
anketpbar.addEventListener("progress",islem);  
anketpbar.addEventListener("complete",islem);
```

- Geribildirim sayfasını açınız. Progressbar bileşeninin parametreleri penceresini açarak mode parametresini polled yapınız. Source kısmına da loader bişenine yazdığımız instance name'i yazınız (geribildirimload). Script katmanının 20. karesine tıklayınız. Bu karede iken aşağıdaki kodu yazınız.

```
geribildirimpbar.addEventListener("progress",islem);  
geribildirimpbar.addEventListener("complete",islem);
```

- Ana fla dosyanızı kaydediniz. CTRL+ENTER tuşu ile çalışmanızı derleyiniz.

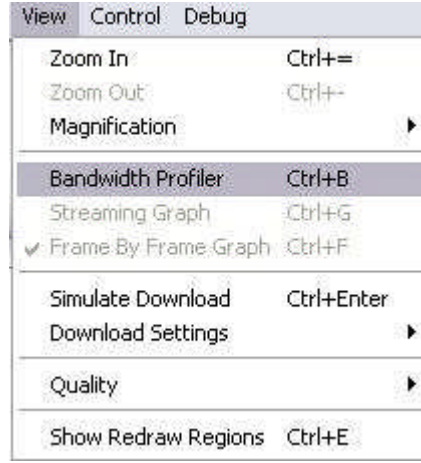
Eğer istenirse animasyonda bulunan progressbar bileşenlerin direction (yön) parametresini değiştirerek soldan sağa veya sağdan sola olarak değiştirebilirsiniz.



Resim 4.3.2: Ana fla dosyası ekran görüntüsü

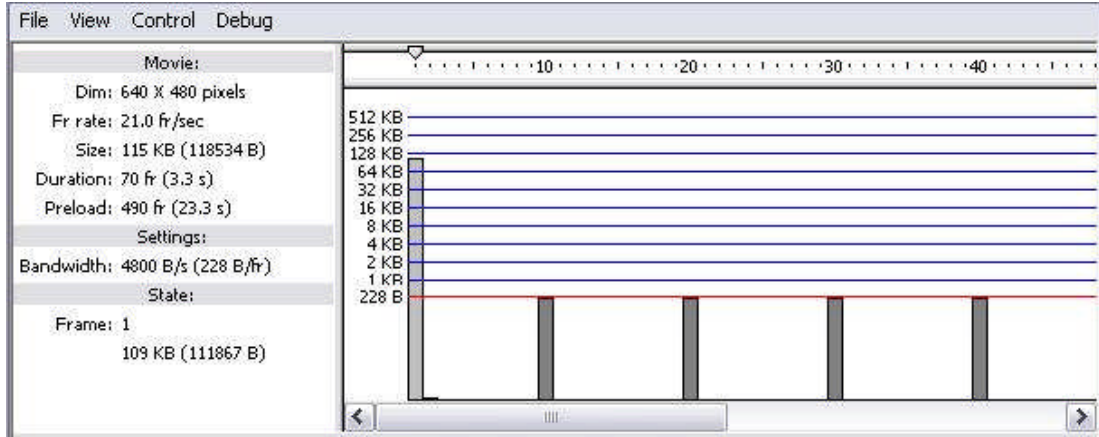
Animasyon dosyanızı çalıştırdığınızda ilerleme çubuğunu göremeden ilgili sayfalar açılıyordur (örneğin haber sayfanız). Bunun sebebi animasyon sayfanızın internette değil de, kendi bilgisayarınız içerisinde çağrılmasıdır. Bu yüzden yükleme çok hızlı olduğundan bu yükleme işlemini göremezsiniz. Bunu bir simülasyon şeklinde yapabilmemiz mümkündür. Yani sanki bilgisayardaki sayfanız internette iniyormuş gibi olur. İşte o zaman sayfanızdaki ilerleme çubuğu yükleniyor yazısı ile hareketi görürsünüz. Bunun için aşağıdaki işlem basamaklarını adım adım uygulayınız.

- Ana fla dosyanızı açınız. Ctrl+Enter veya control menüsünden Test movie komutunu çalıştırınız.
- Animasyon oynatıcınızın (Flash player) View (görünüm) penceresinden Bantwidth profiller (Band genişliği profili) komutunu çalıştırınız (CTRL+B).



Resim 4.3.3.: Bant Genişliği profilini açmak

- Bu seçenek seçildiğinde Streaming graph ve Frame by Frame graph seçenekleri açılır. İsteğe bağlı olarak bu seçimleri de seçebilirsiniz. Bandwidth profiler (Band genişliği profili) seçildiğinde animasyon ekranınızın üstünde bir kısım açılır. İşte bu kısımdan simülasyon yaparken yüklenen veriler ve bu verileri grafik olarak görmeyi sağlar. Bu pencerenin sol tarafında film ile ilgili kare oynatma hızı bant genişliği ve durum gibi bilgiler, sağ tarafında ise grafiksel gösterim yapılır.



Resim 4.3.4: Bant Genişliği profili penceresi

- View (Görünüm) penceresinden download settings (indirme ayarı) kısmından 56K'yı (isteğe bağlı olarak diğer seçenekleri de seçebilirsiniz) seçiniz.
- Yine view (görünüm) menüsünden simulate download (indirmeyi simülasyon yap) komutuna (ctrl+ enter) tıklanarak simülasyon başlar. Yükleme bitince haber veya inceleme gibi diğer sayfalara geçişlerde ilerleme çubuğunun yükleme işlemi yaptığını görürsünüz.

View	Control	Debug
Zoom In		Ctrl+=
Zoom Out		Ctrl+-
Magnification		▶
✓ Bandwidth Profiler		Ctrl+B
Streaming Graph		Ctrl+G
✓ Frame By Frame Graph		Ctrl+F
Simulate Download		Ctrl+Enter
Download Settings		▶
Quality		▶
Show Redraw Regions		Ctrl+E

Resim 4.3.5.:Animasyonun Simülasyon edilmesi



Resim 4.3.6.:Animasyonun yüklenmesi

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Uygulamalarınızı organize ediniz.	➤ Resim, movieclip veya ses dosyaları üzerinde ayarlamalar yapınız.
➤ Oluşturduğunuz animasyonları tek bir dosyada çağırarak şekilde içeriği yükleyiniz.	➤ Yeni içeriği yüklerken loader bileşeni kullanınız. Yeni içeriği yükleme konusuna bakınız.
➤ İçeriği yüklediğiniz animasyonların yüklenmesi esnasında yüklemesini göstermek için ilerleme çubuğu ekleyiniz.	➤ İlerleme çubuğu ekleme konusuna bakınız. Progress bar (ilerleme çubuğu) bileşenini kullanınız.
➤ Menüün düğmelerini kontrol ediniz.	➤ Menüünüzde oluşturduğunuz butonlarla ilgili dosyanızı çağırarak için actionscript kodu yazınız. (Bakınız 3.15) _root seviyesi ile ana zaman çizelgesinde hareketi sağlayınız.

UYGULAMALI TEST (YETERLİK ÖLÇME)

Öğrenme faaliyeti ile kazandığımız yeterliği, aşağıdaki işlem basamaklarına göre değerlendiriniz.

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Resimleri organize ettiniz mi?		
2. Ses dosyalarını organize ettiniz mi?		
3. Yükleyici bileşeni kullandınız mı?		
4. Zaman çizelgesinin içeriğini yükleyecek şekilde ayarladınız mı?		
5. İzleyicileri kullandınız mı?		
6. İlerleme çubuğu (progress bar) bileşenini kullandınız mı?		
7. Animasyonu simülasyon yaptınız mı?		

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

OBJEKTİF TEST (ÖLÇME SORULARI)

Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyarak uygun cevap şikkını işaretleyiniz.

1. Runtime Bitmap cache (çalışma zamanı resim önbelleği) movie clip'in bir özelliğidir. (D / Y)
2. Loader (yükleyici) bileşeninin scalecontent parametresi true yapıldığında bileşenin animasyonda hazırladığınız boyutlarında değişiklik meydana gelir. (D / Y)
3. Movie clip'te bir animasyon varsa runtime bitmap cache özelliği etkinleştirilmelidir. (D / Y)
4. Loader (yükleyici) bileşeni ile progressbar (ilerleme çubuğu) bileşeni birbirleri ile etkileşim yapamaz. (D / Y)
5. Progressbar (ilerleme çubuğu) bileşeninin getbytesload() ve getbytestotal() özelliğini kullanabilmek için mode parametresinden polled seçilir. (D / Y)
6. Progressbar bileşeninin yüklenmesi bittiğinde actionscript ile visible(görünürlüğünü) false yaparak görünmez yapılması gerekir. (D / Y)
7. Oluşturduğunuz animasyon dosyasını internet ortamından indiriyormuş gibi yapabilmek için animasyon oynatıcısından view (görünüm) menüsünden simulate download komutu seçilir. (D / Y)
8. Progressbar (ilerleme çubuğu) bileşeninin düzgün çalışabilmesi için source parametresine loader (yükleyici) bileşenine verdiğiniz isim yazılır. (D / Y)
9. Animasyon dosyalarını (haber, katalog, inceleme vb.) içeren tek bir dosya yapmamız karmaşıklığı ve optimizasyonu sağlar. (D / Y)
10. Progress bar bileşeninin direction (yön) parametresi left (sol) seçilirse yükleme çizgisi sağdan sola doğru ilerler. (D / Y)

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konulara geri dönerek tekrar inceleyiniz. Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer öğrenme faaliyetine geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-5

AMAÇ

Hazırladığınız SWF dosyalarının optimize edilmesini sağlayacak, bu dosyaların ana uygulamada kullanmak üzere birleştirebilecek ve uygulamaya ilerleme çubuğu ekleyerek yüklenecek dosyaların yüklenme hızını gösterebileceksiniz.

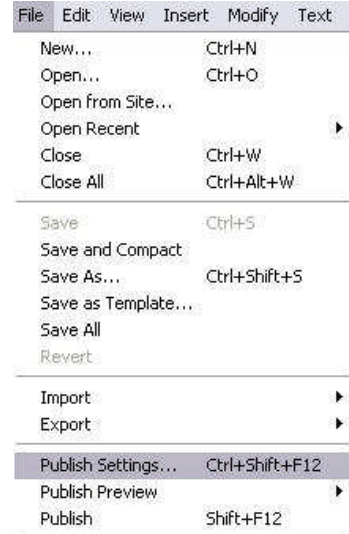
ARAŞTIRMA

- Animasyon dosyasını internette nasıl görüntüleyebileceğinizi, araştırınız.
- Bir animasyon dosyası izlenmiyorsa bunun sebeplerini araştırınız.
- İnternette animasyon sitelerinin nasıl görüntülediğine bakıp okulunuzun web sayfasını inceleyiniz.

5. ANİMASYON YAYINI

5.1. Animasyon Dosyalarının Yayınlanması

Flash programında çalışma dosyaları fla uzantılı iken internette görüntülenen dosyalar swf uzantılıdır. Üzerinde çalıştığımız animasyon dosyasını control > test movie ile derleyerek swf dosyasına dönüştürebilirsiniz. Swf dosyaları internet üzerinde direk link verilerek çalıştırılabilir yani html olarak üzerinde başka bir işlem yapmayacaksınız swf dosyasını upload edip www.siteniz.com/ana.swf şeklinde çalıştırabilirsiniz veya bir html sayfasının içerisine gömerek çalıştırabilirsiniz. Bunun için File (dosya) menüsünden Publish setting (yayınlama ayarları) kısmına giriniz.



Resim 5.1.1.: Yayınlama komutu

Publish setting (yayınlama ayarları) penceresinde SWF ve Html seçenekleri aktif durumdadır. Bu internette yayınlamak için geçerlidir. Fakat eğer gif, jpeg, png uzantılı bir resim dosyası ve exe gibi çalıştırılabilir bir dosya veya mov şekilde film şeklinde yayınlama da yapabilirsiniz.

Debugging permitted: Swf dosyasına sağ klik yapıldığında ortaya çıkan menüde debuggerin aktif olup olmamasını sağlar. Kutuyu işaretlediğinizde isterseniz alttaki panele bir şifre girip panelin açılmasını bu şifreye bağlayabilirsiniz.

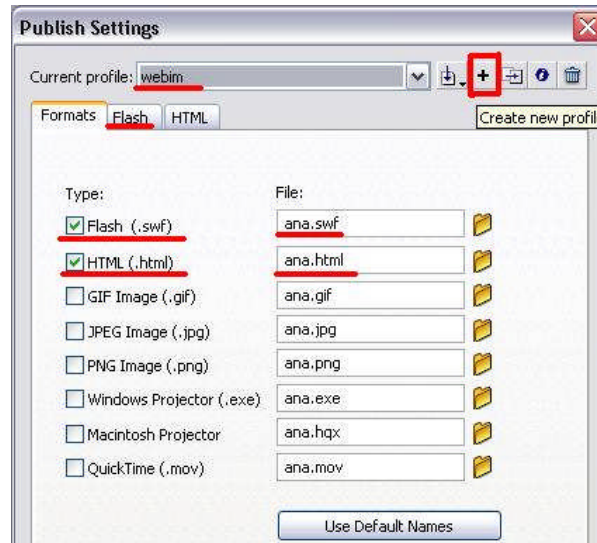
Jpeg quality: Resimlerin görünüm değerlerini ayarlar. Varsayılan değer 50`dir.

Audio stream ve Audio event: Stream ve event ses dosyalarının biçimlerini ve sıkıştırılmasını ayarlar.

Override sound setting: İşaretli ise ses dosyaları yerel kullanımda maksimum, internette ise minimum kalitede çalarlar.

Şimdi ana fla dosyanızı swf olarak yayınlamak için aşağıdaki işlem basamaklarını uygulayınız.

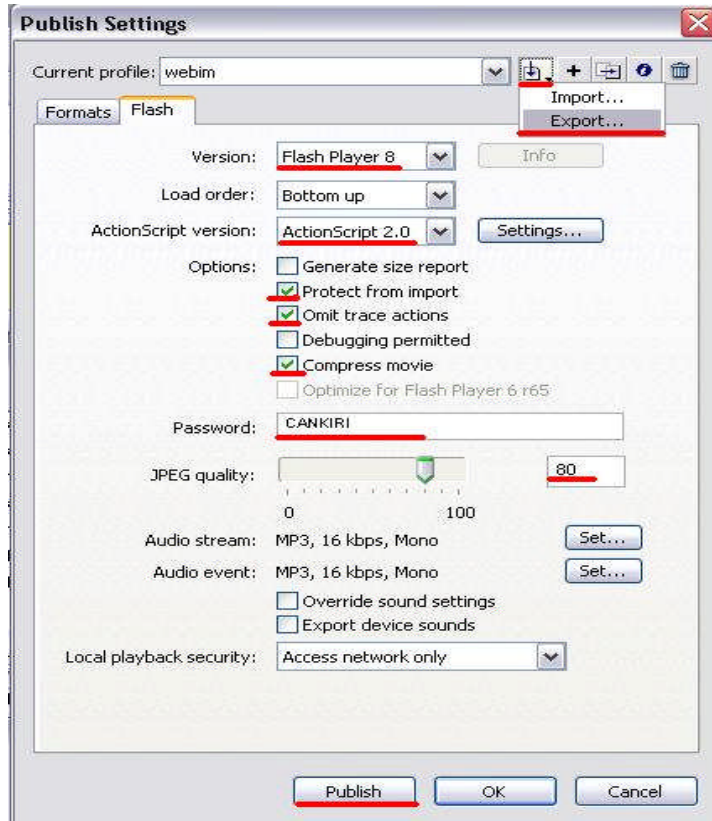
- Webim klasörü içerisindeki Ana fla dosyanızı açınız.
- File (Dosya) menüsünden Publish setting (Yayınlama ayarı) komutunu seçiniz. Bu pencerede + sembolüne tıklayarak kendinize yeni bir profil oluşturunuz. Html işaretini kaldırınız.



Resim 5.1.2.: Yayınlama ayar penceresi

- Flash seçmesine tıklayarak oluşturacağınız SWF dosyasının ayarlarını yapacaksınız.

- Load order(Yükleme sırası) Top down olarak seçiniz. Top down seçeneği ile frameler(kareler) en üst katmanın birinci karesinden yükleme başlar ve en alt katmanın son karesine doğru ilerler.
- Actionscript Version'u Flash 8 olarak bırakınız. Actionscript 2.0 kullanılıyorsa flash player olarak 6'dan yüksek bir sürüm seçilmelidir.
- Protect From import seçerek hazırladığınız animasyonun izinsiz olarak başka bir kullanıcı tarafından ekleme yapılmasını engeller. Password (şifre) kısmına şifrenizi yazınız.



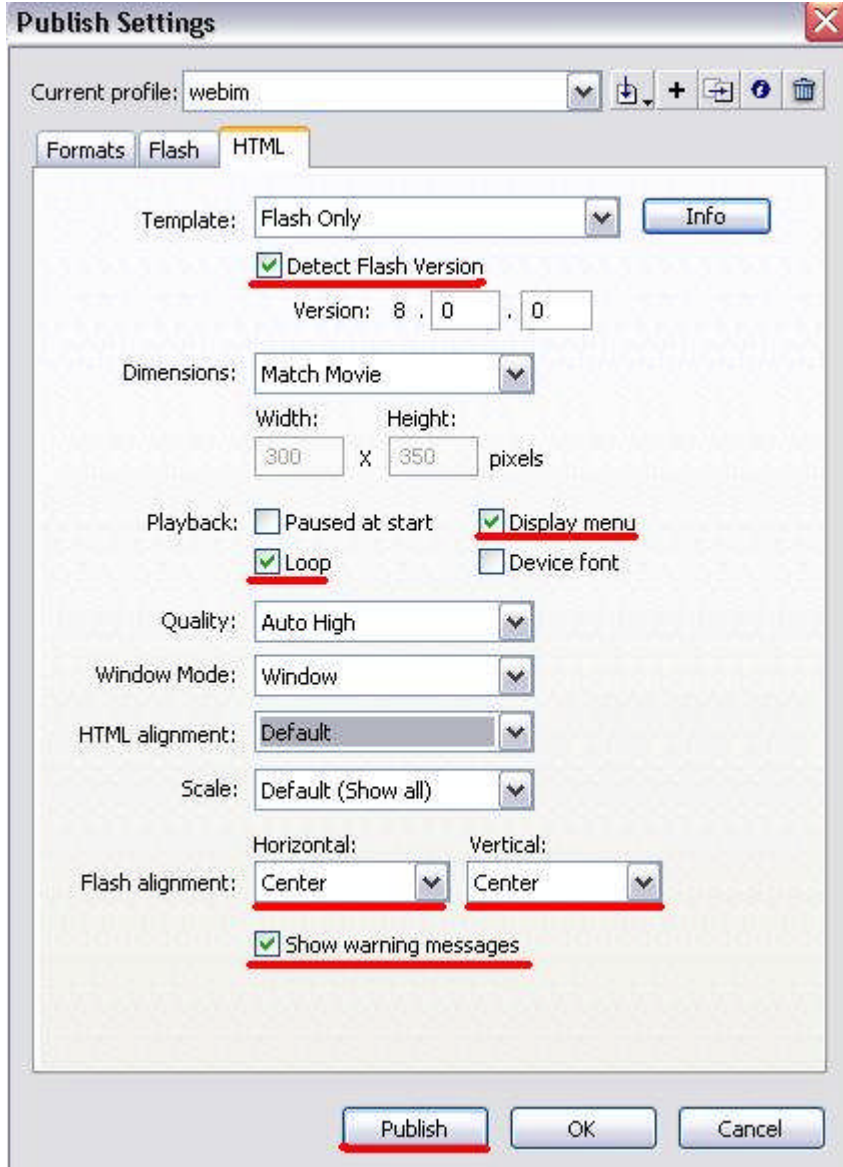
Resim 5.1.3.: Flash yayınlama ayarlarının yapılması

- Omit trace actions seçeneğini işaretleyiniz. Bu seçenek izleme eylemini iptal eder. Yani swf dosyanızı test ettiğinizde output penceresinde izlenen bir şey göremezsiniz. Eğer actionscript kullanıyorsanız (kullandınız) bu seçenek seçili olmalıdır. Böylece actionscript'teki izleme eylemlerini siler.
- Compress movie seçeneğini seçiniz. Böylece dosyanızın %30'lara kadar sıkıştırılmasını sağlayınız.
- Jpeg quality seçeneğini %80 olarak ayarlayınız. Bu, dosyanızda kullandığınız resimlerin kalitesini ayarlayacaktır.
- Audio stream ve Audio event set butonuna tıklayarak Stream ve event ses dosyalarının biçimlerini ve sıkıştırılmasını ayarlayınız.

- Load playback security seçeneğini Access network only seçiniz. Bu özellik sayesinde animasyon dosyanızda, internetten dosya çağırdığınızda veya link verdiğinizde, dosyanın veya linkin çalışmasını sağlayacaksınız.
- Publish (yayınlama) butonuna basarak yayınlama yapınız. Ana swf dosyanızı istenilen şekilde ayarladınız.
- Publish (yayınlama) ayarlarını saklamak için Export seçerek gelen pencerede webim yazınız.

5.2. Animasyon Dosyasının Html Sayfasına Gönderme

- Ana fla dosyanızı açınız.
- File (dosya) menüsünden publish setting (Yayımlama aracını) seçiniz.
- Publish setting (Yayımlama aracı) penceresinde import seçeneğini seçerek webim adıyla kaydettiğimiz ayarlar dosyasını açınız.
- Html seçeneğini işaretleyiniz.
- Html sekmesini açınız. Bu pencerede oluşturacağınız animasyon dosyasını html dosyasına eklemek için çeşitli ayarlar yapacaksınız.
- Template de bulunan detect flash version (flash versiyonunu algıla) seçeneğini tıklayarak kullanıcı bilgisayarında flash player'ın yüklü olup olmadığını yüklü ise versiyon numarasını kontrol eden scripti ekler. Eğer yoksa <http://www.macromedia.com/go/getflash/> adresine yönlendirilir.
- Dimensions > match movie seçeneği swf dosyasını fla dosyasına verdiğiniz en ve boy kadar yaratır. Örneğin fla dosyanızı yaratırken modify > movie > dimensions a 600 x 400 yazmışsanız swf dosyanızda html sayfasında 600 x 400 boyutlarında görüntülenecektir.
- Dimensions > pixels i seçtiğinizde bu değeri kendinizin belirlemesi istenecektir. Buraya 600 x 400 yazarsanız swf dosyanızda html sayfasında 300 x 200 boyutlarında görüntülenecektir.
- Dimensions > percent i seçerseniz swf'niz browser penceresi boyunda açılacaktır. Browser büyütüldükçe görüntüde onunla birlikte büyüyecektir. Fakat bu büyüme en ve boy ile doğru orantı olacaktır. İkisinin birbirinden bağımsız büyümesini istiyorsanız Scale > exact fit i seçmelisiniz.
- Html sayfasında swf dosyasının üzerine mouse'un sağ tuşu ile tıkladığımızda bir menü açılır. Playback > display menu seçeneğini kaldırdığınızda bu menüde sadece about flash player yazısının görüntülenmesi sağlırsınız.
- Loop seçeneği animasyonun devamlı çalışmasını, paused at start seçeneği ise animasyonunuz ilk çalıştığında durdurulmasını sağlar. Loop ve Display menü seçeneklerini işaretleyiniz.



Resim 5.2.1: Html yayınlama ayarlarının yapılması

- Quality seçeneğinde swf dosyasının low (düşük) ile high (yüksek) arasında kalitesi belirlenir. Bu ayara ihtiyaç duyulmasının sebebi yavaş makinelerde resmin kaliteli görünmesine karşın animasyonun yavaş görüntülenmesidir. Bu seçeneği Autohigh seçiniz. Böylece hıza da görünüşe de aynı derecede önem verir, ama gerekirse önce görüntü kalitesinden ödün verir.
- HTML alignment (Html hizalama) seçeneği ile html sayfasındaki swf dosyasını tarayıcı penceresinin kenarlarına hizalayarak yerleştirmenize yardımcı olur.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Ana.Fla dosyanızı açınız.	➤ Webim klasörünü bakın.
➤ Publish setting (yayınlama ayarı) penceresini açınız. Yeni profil oluşturunuz.	➤ File (dosya) menüsünden Publish setting tıkla.
➤ Flash ayarları penceresinden flash versiyon seçimi, kullandığınız actionscript seçimi, şifreli koruma, jpeg kalitesini 70 ve derlenirken filmin sıkıştırılması ayarlarını yapınız.	➤ Flash sekmesini kullanın.
➤ Html ayarları penceresinden flash versiyonunun kontrolünü yoksa Macromedia sitesini çağırınız. Flash çalıştığında animasyonun sürekli çalışması ve fare ile sağ tıkladığında menüyü göstermeyen ayarı yapınız. Flash'ı yatay ve dikey olarak ayarlayınız. Html ile oluşacak hataları göstermek için ayarlamayı yapınız.	➤ Html sekmesini kullanın.
➤ Oluşan Html dosyanızı not defterinde açınız. Animasyon dosyanızı html sayfasında ortalı şekilde ayarlayınız.	➤ <Div alignment="center"> </Div>
➤ Oluşturduğunuz html dosyasını çalıştırınız.	➤ Webim klasörü
➤ Menünün düğmelerini kontrol ediniz.	➤ Menüüzde oluşturduğunuz butonlarla ilgili dosyanızı çağırmak için actionscript kodu yazınız. (Bakınız 3.15) _root seviyesi ile ana zaman çizelgesinde hareketi sağlayınız.

UYGULAMALI TEST (YETERLİK ÖLÇME)

Öğrenme faaliyeti ile kazandığınız yeterliği, aşağıdaki işlem basamaklarına göre değerlendiriniz.

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Yayımlama penceresinde profil oluşturduunuz mu?		
2. Oluşturulan profili çağırdınız mı?		
3. Html sekmesi ayarlarını yaptınız mı?		
4. Flash sekmesi ayarlarını yaptınız mı?		
5. Flash sürümünü kontrol ettiniz mi?		
6. Html sayfasında animasyonu ortalı olarak gösterdiniz mi		
7. Animasyonu html olarak çalıştırdınız mı?		

MODÜL DEĞERLENDİRME

PERFORMANS TESTİ (YETERLİK ÖLÇME)

Modül ile kazandığınız yeterlik, aşağıdaki ölçütlere göre değerlendirilecektir.

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Bileşenlerin parametrelerini istenilen şekilde ayarladınız mı?		
2. Geri bildirim formu oluşturduğunuz mu?		
3. Anket formu oluşturduğunuz mu?		
4. Tab tuşu ile formdaki bileşenler arasında geçiş sağladınız mı?		
5. Text tool (Metin aracı) ile dinamik veri yüklediniz mi?		
6. Web servisi tanımladınız mı?		
7. Web sitesini çağırdınız mı?		
8. Geri bildirim formu ile veri gönderdiniz mi?		
9. Anket formu ile veri gönderdiniz mi?		
10. Actionsript'te kod ipuçlarını kullandınız mı?		
11. İnceleme sayfası oluşturduğunuz mu?		
12. Katalog sayfası oluşturduğunuz mu?		
13. Ana katalog sayfası oluşturduğunuz mu?		
14. Haberler sayfası oluşturduğunuz mu?		
15. Giriş sayfası oluşturduğunuz mu?		
16. Menü oluşturduğunuz mu?		
17. Menü düğmeleri ile oluşturduğunuz sayfalara erişim sağladınız mı?		
18. Uygulamanızı organize ettiniz mi?		
19. Ana sayfadan diğer sayfalara bağlantı yaparak ilerleme çubuğu bileşeni ile sayfaların yüklenmesini gösterdiniz mi?		
20. Animasyonunuzu yayınladınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Yaptığınız değerlendirme sonucunda eksikleriniz varsa öğrenme faaliyetlerini tekrarlayınız.

Modülü tamamladınız, tebrik ederiz.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ - 1 CEVAP ANAHTARI

1	2	3	4	5	6	7
D	B	A	A	C	D	B

ÖĞRENME FAALİYETİ - 2 CEVAP ANAHTARI

1	2	3	4	5
D	B	C	C	A

ÖĞRENME FAALİYETİ - 3CEVAP ANAHTARI

1	2	3	4	5
B	B	A	C	D
6	7	8	9	10
D	D	Y	D	Y

ÖĞRENME FAALİYETİ - 4 CEVAP ANAHTARI

1	2	3	4	5
D	Y	Y	Y	D
6	7	8	9	10
D	D	D	Y	D

ÖĞRENME FAALİYETİ - 5 CEVAP ANAHTARI

1	2	3	4
D	B	C	B

KAYNAKÇA

- ENGLISH James, **Macromedia Flash 8 Kaynağından Eğitim**, İstanbul, Medyasoft, Kasım 2006.
- FRANKLİN Derek , MAKAR Jobe, Macromedia Flash MX Actionscript İleri Düzey Kaynağından Eğitim, Medyasoft, Ekim, 2002.
- GELİŞKEN Uğur, **Flash 8 Web Uygulamaları**, Pusula, Ocak, 2007.
- <http://www.adobe.com/products/flashplayer/>
- <http://www.bilgiportal.com/v1/idx/67/0/Macromedia-Flash.html>
- http://www.codeproject.com/useritems/Flash_and_Webservice.asp
- <http://www.flash-db.com/Components/?swfID=25&sComType=List%20Box>
- <http://www.flashkit.com/>
- http://www.godoro.com/Divisions/Ehil/Mecmua/Magazines/Articles/txt/html/article_WebServices.html
- <http://www.medyasoft.com.tr>
- <http://www.mmistanbul.org>