

MÄNG

Siin on klahvidega maakera juhtimise ülesande kaks varianti:

1. Maakera juhitakse noolteklahvidega.

Kui maakera läheb värvilisele ringile, tuleb keskele vastavat värvi ring. Kui maakera on täpsele keset ringi, tulev lisaks valge südamikuga sinine ring.

2. Maakera juhitakse klahvidega S_A_W_Z

Kui maakera läheb värvilisele ringile, tuleb vasakule ring või ovaal, vastavalt sellele, kui täpselt on maakera ringil. Kui maakera on täpselt ringi keskel, tuleb värvilise ringi lisaks valge südamikuga sinine ring.

```
//*****  
// SEE ON NOOLTEGA MAAKERA JUHTIMISE PROGRAMM  
// Kui maakera läheb värvilisele ringile,  
// suunatakse kaadrile, kus on samavärvi  
// suur ring. Selle ringi laiust ja kõrgust  
// suurendatakse, mida täpsemalt on maakera  
// ringil. Kui maakera on täpselt ringil,  
// lisatakse keskkohaks valge täpp.  
// Kui maakera ei ole värvilisel ringil suunatakse  
// esimesele kaadrile, kus ei ole suurt ringi.  
//*****  
this.onEnterFrame = function()  
{  
    if (Key.isDown(Key.RIGHT)) maa._x +=1;  
    if (Key.isDown(Key.LEFT)) maa._x -=1;  
    if (Key.isDown(Key.UP)) maa._y -=1;  
    if (Key.isDown(Key.DOWN)) maa._y +=1;  
    tsen._visible = false;  
    if (maa._x > 130 && maa._x < 150  
        && maa._y > 71 && maa._y < 91)  
    { gotoAndStop ("Scene 1",4); //Roheline  
      if (maa._x != 140) // Kui ei ole keskel  
        roh_ring._width = 100/Math.abs(maa._x - 140);  
      if (maa._y != 81) // Kui ei ole keskel  
        roh_ring._height = 100/Math.abs(maa._y - 81);  
      if (maa._x >= 138 && maa._x <= 142  
          && maa._y >= 79 && maa._y <= 82)  
        tsen._visible = true ;  
    }  
    else if (maa._x > 80 && maa._x < 100  
        && maa._y > 191 && maa._y < 211)
```

```

    { gotoAndStop ("Scene 1",3); //Punane
    if (maa._x != 90)          // Kui ei ole keskel
    pun_ring._width = 100/Math.abs(maa._x - 90) ;
    if (maa._y != 201)        // Kui ei ole keskel
    pun_ring._height = 100/Math.abs(maa._y - 201) ;
    if (maa._x >= 88 && maa._x <= 92
        && maa._y >= 199 && maa._y <= 203)
    tsen._visible = true ;
    }
else if (maa._x > 180 && maa._x < 200
        && maa._y > 191 && maa._y < 211)
    { gotoAndStop ("Scene 1",2); // Must
    if (maa._x != 190)        // Kui ei ole keskel
    must_ring._width = 100/Math.abs(maa._x - 190) ;
    if (maa._y != 201)        // Kui ei ole keskel
    must_ring._height = 100/Math.abs(maa._y - 201) ;
    if (maa._x >= 188 && maa._x <= 192
        && maa._y >= 199 && maa._y <= 203)
    tsen._visible = true ;
    }
else gotoAndStop ("Scene 1",1);
}

//*****
*
// SEE ON A_S_W_Z KLAHVIEGA MAAKERA JUHTIMISE PROGRAMM
// Kui maakera läheb värvilisele ringile,
// suunatakse kaadrile, kus on samavärvi
// suur ring. Selle ringi laiust ja kõrgust
// suurendatakse, mida täpsemalt on maakera
// ringil. Kui maakera on täpselt ringil,
// lisatakse keskkohaks valge täpp.
// Kui maakera ei ole värvilisel ringil suunatakse
// esimesele kaadrile, kus ei ole suurt ringi.
//*****
*
this.onEnterFrame = function() // Kustutatakse sinine
{ if ((maa._x == 150 && maa._y == 100) || // valge
    (maa._x == 100 && maa._y == 200) || // täpiga
    (maa._x == 200 && maa._y == 200)) ; // ringi
    else tsen._visible = false; } //
    keskpunkt
var keyListen:Object = new Object(); // luuakse
    Objekt

```

```

keyListen.onKeyDown = function()          // mida on vaja,
                                           // et ei korduks
{
                                           //
    tegevus(kustutakakse)
    if (Key.getCode() == 83 ) maa._x +=1;   // Klahv S
    if (Key.getCode() == 65 ) maa._x -=1;   // Klahv A
    if (Key.getCode() == 87 ) maa._y -=1;   // Klahv W
    if (Key.getCode() == 90 ) maa._y +=1;   // Klahv Z
    tsen._visible = false;
    if      (maa._x > 140 && maa._x < 160
             && maa._y > 90  && maa._y < 110)
        { gotoAndStop ("Scene 1",4); //Roheline
          if (maa._x != 150)           // Kui ei ole keskel
            roh_ring._width = 100/Math.abs(maa._x - 150) ;
          if (maa._y != 100)           // Kui ei ole keskel
            roh_ring._height = 100/Math.abs(maa._y - 100) ;
          if (maa._x == 150 && maa._y == 100)
            tsen._visible = true ;
          }
    else if (maa._x > 90  && maa._x < 110
             && maa._y > 190 && maa._y < 210)
        { gotoAndStop ("Scene 1",3); //Punane
          if (maa._x != 100)           // Kui ei ole keskel
            pun_ring._width = 100/Math.abs(maa._x - 100) ;
          if (maa._y != 200)           // Kui ei ole keskel
            pun_ring._height = 100/Math.abs(maa._y - 200) ;
          if (maa._x == 100 && maa._y == 200)
            tsen._visible = true ;
          }
    else if (maa._x > 190 && maa._x < 210
             && maa._y > 190 && maa._y < 210)
        { gotoAndStop ("Scene 1",2); // Must
          if (maa._x != 200)           // Kui ei ole keskel
            must_ring._width = 100/Math.abs(maa._x - 200) ;
          if (maa._y != 200)           // Kui ei ole keskel
            must_ring._height = 100/Math.abs(maa._y - 200) ;
          if (maa._x == 200 && maa._y == 200)
            tsen._visible = true ;
          }
    else gotoAndStop ("Scene 1",1);
}
Key.addListener(keyListen);

```