

班級：

學號：

姓名：

104 學年第 2 學期 多媒體概論 課程學習單 # 6

百變紙娃娃遊戲

學習目標：1. 拖曳功能	2. This 的簡化程式用法
3. 層級觀念	4. 如何控制元件位置

Q1. 在 FLASH 中，要用程式控制一個物件，首先該物件必須如何？

Q2. 如何讓 FLASH 能夠拖曳影片片段？

// 加入拖曳服裝函數

```
function doDrag(event:MouseEvent):void {  
    var dress = event.target;  
    dress.startDrag();  
}
```

Q3. 以下這段程式的作用為何？

```
for (var i=1; i<24; i++)  
{  
    this["d"+i].addEventListener(MouseEvent.CLICK, doDrag);  
    this["d"+i].addEventListener(MouseEvent.CLICK, doDrop);  
}
```

Q4. this["d"+i].addEventListener(MouseEvent.CLICK, doDrag)

其中 this 的用法為何？

Q5. 如何將拖曳的物件移到最上層？ FLASH 的層級觀念為何？

```
setChildIndex(dress, numChildren -1);
```