万水创作效果百例丛书

Authorware 7.0 精彩设计百例

童 剑 等编著

中国水利水电出版社

内容提要

Authorware 是多媒体工具软件供应商 Macromedia 公司的优秀产品,该软件功能强大,应用范围涉及教育、娱乐、科学等各个领域。最新推出的 Authorware 7.0 版本较以前的版本有了很大地改进,其功能更加趋于全面化。

本书通过 100 个精彩实例,由浅入深地介绍了 Authorware 7.0 设计多媒体的方法与 实用技巧。为了方便读者学习与深入理解本书将这 100 个实例分为 3 篇,即基础篇、中 级篇和高级篇。在每个实例中,除了介绍 Authorware 7.0 中所提供的基础知识点及编程 技巧外,还介绍了 Authorware 7.0 在其他方面的重要应用及开发技术。

本书附赠一张光盘,其中包括全部100个实例的源代码及可执行文件。

本书体系结构清晰,解释说明详尽,开发实例典型,适合于计算机多媒体制作用户、 电视片头制作人员以及对 Authorware 7.0 感兴趣的用户阅读,也可作为 Authorware 7.0 培训的参考书。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 7.0 精彩设计百例/ 童剑等编著 .- 北京:中国水利水电出版社, 2004

(万水创作效果百例丛书)

ISBN 7-5084-2074-8

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 031958 号

书	名	Authorware 7.0 精彩设计百例					
作	者	童 剑 等编著					
出版	发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路6号 100044)					
		网址:www.waterpub.com.cn					
		E-mail:mchannel@263.net(万水)					
		sales@waterpub.com.cn					
经	售	全国各地新华书店和相关出版物销售网点					
排	版	北京万水电子信息有限公司					
ED	刷	北京市天竺颖华印刷厂					
规	格	787mm×1092mm 16 开本 18 印张 398 千字 2 彩插					
版	次	2004 年 5 月第 1 版 2004 年 5 月第 1 次印刷					
ED	数	0001—5000 册					
定	价	32.00 元 (含 1CD)					
定	价	32.00元(含1CD)					

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换 版权所有 · 侵权必究

前 言

Authorware 是多媒体工具软件供应商 Macromedia 公司的优秀产品,该软件功能强大, 应用范围涉及教育、娱乐、科学等各个领域。最新推出的 Authorware 7.0 版本较以前的版 本有了很大的改进,其功能更加趋于全面化。

本书通过 100 个精彩实例,由浅入深地介绍了 Authorware 7.0 设计多媒体的方法与实用技巧。为了方便读者学习与深入理解 Authorware,本书将这 100 个实例分为 3 篇,即基础篇、中级篇与高级篇。

基础篇重点是让读者通过这些实例能对 Authorware 7.0 的基本知识进行全面的学习和 了解,因此安排了 50 个实例来对 Authorware 的文本、图形、动画、交互、声音、视频、 Flash 动画等方面的知识进行介绍,相信读者能够通过这些实例对 Authorware 7.0 的基本知 识有深刻的理解。

中级篇安排了 25 个实例来介绍用户在进行多媒体创作过程中会经常使用到的一些技 巧,这 25 个实例能够为用户将来的多媒体创作增添不少素材。

高级篇主要介绍利用 Authorware 7.0 中的库和知识对象等高级对象来制作实例,并且也安排了一些较大型的实例进行介绍。

在每个实例中,除了介绍 Authorware 7.0 中所提供的基础知识点及编程技巧外,还介绍了 Authorware 7.0 在其他方面的重要应用及开发技术。

本书最突出的特点,是通过大量的实例来体现的实战性,每一个实例都具有很强的应 用背景。基本知识点部分,能够使读者明确实例操作的目的和知识要点,做到有的放矢; 实例部分,讲述详细、语言生动、可操作性强,读者可以对照着进行练习,从而得到最佳 的学习效果。

本书附赠一张光盘,其中包括全部100个实例的源代码及其他素材文件。

本书体系结构清晰,解释说明详尽,开发实例典型,适合于计算机多媒体制作用户、 电视片头制作人员以及对 Authorware 7.0 感兴趣的用户阅读,也可作为 Authorware 7.0 培 训的参考书。

本书由水利水电出版社策划,童剑执笔编写,张文松、陈杰、李海燕、赵威、王进、赵 依、陈文平、黄卓、卢福子、戴威、杜艳萍等同志在整理材料方面给予了作者很大的帮助。

由于时间仓促,加之编者的水平有限,缺点和错误在所难免,恳请专家和广大读者不 吝赐教,批评指正。

编者

2004年1月

目 录

前言

第一篇 基础篇

实例 1	第一次使用 Authorware—你好2
实例 2	图标操作(1)
实例 3	图标操作(2)
实例 4	插入图片11
实例 5	插入外部文本13
实例 6	奥运 2008
实例 7	我的小屋19
实例 8	白雪公主
实例 9	精彩射门(1)
实例 10	精彩射门(2)
实例 11	可爱的机器猫
实例 12	Flash 动画
实例 13	按钮交互(1)
实例 14	按钮交互(2)
实例 15	按钮交互(3)
实例 16	数学题41
实例 17	提示向导44
实例 18	地球(1)
实例 19	地球(2)
实例 20	动物乐园51
实例 21	鸟叫声54
实例 22	巧对唐诗
实例 23	小鸟图案的定向移动
实例 24	雨中登泰山62
实例 25	家庭影院64
实例 26	自定义 Beep 下拉菜单(1)67
实例 27	自定义 Beep 下拉菜单(2)69
实例 28	健康咨询71
实例 29	智力问答75
实例 30	用户登录

实例 31	空当接龙	
实例 32	密码箱	
实例 33	冒险岛	
实例 34	拼图游戏(1)	
实例 35	拼图游戏(2)	
实例 36	纪念光盘片头曲	
实例 37	滚动字幕	
实例 38	动画播放	
实例 39	图片演示	
实例 40	纸牌游戏	
实例 41	试题抽调(1)	
实例 42	试题抽调(2)	
实例 43	图片欣赏	
实例 44	纪念光盘(1)	
实例 45	纪念光盘(2)	
实例 46	纪念光盘(3)	
实例 47	倒计时	
实例 48	文件读取	
实例 49	游标驱动	
实例 50	时间和日期显示	

第二篇 中级篇

实例 51	条形渐变	135
实例 52	径向渐变	138
实例 53	扇形渐变	140
实例 54	抢答题	142
实例 55	控制面板	145
实例 56	浏览器	148
实例 57	进度条	152
实例 58	插入幻灯片	154
实例 59	自定义标题栏	158
实例 60	文本闪烁	162
实例 61	控制音量	164
实例 62	相册	168
实例 63	" 关于 " 对话框	171
实例 64	音乐播放器	173
实例 65	掷骰子游戏	176

实例 66	显示文件路径	178
实例 67	屏保程序(1)	181
实例 68	屏保程序(2)	184
实例 69	复选框	186
实例 70	超文本链接	189
实例 71	页面查询(1)	194
实例 72	页面查询(2)	197
实例 73	标尺程序	199
实例 74	判断网络连接	203
实例 75	星形线	206

第三篇 高级篇

实例 76	调色板	210
实例 77	文本输入框	214
实例 78	不规则窗口(1)	216
实例 79	不规则窗口(2)	220
实例 80	右键菜单(1)	222
实例 81	右键菜单(2)	225
实例 82	绘图程序	228
实例 83	寻找光驱	232
实例 84	转换音乐格式	234
实例 85	移动打靶(1)	237
实例 86	移动打靶(2)	239
实例 87	控制电影播放(1)	242
实例 88	控制电影播放(2)	246
实例 89	登录程序	249
实例 90	文本对接	252
实例 91	网址簿(1)	255
实例 92	网址簿(2)	257
实例 93	Flash 播放器(1)	260
实例 94	Flash 播放器(2)	263
实例 95	计算器(1)	265
实例 96	计算器(2)	267
实例 97	检测窗口大小(1)	269
实例 98	检测窗口大小(2)	272
实例 99	数据库操作(1)	274
实例 100	数据库操作(2)	277



Authorware 7.0 的出现使得许多非专业人员创作交互式多 媒体软件成为可能, Authorware 应用相当广泛, 可以用于产品 的演示过程, 展示各种工具的使用方法, 制作各种电子出版物 和产品目录等等。目前使用 Authorware 7.0 制作的程序已经广 泛应用于 CAI 教学和各个商业领域。

要掌握 Authorware 7.0 这样大型的多媒体开发工具,就必须从最基础的内容入手,在本篇中,读者通过我们精心挑选的50个实例,对 Authorware 7.0 的各个基本图标以及 Authorware 变量有初步的了解,对 Authorware 开发环境有总体的印象,为将来更进一步的学习打好基础。





本例主要讲解使用 Authorware 的基本 操作,包括如何启动、退出 Authorware;如 何保存文件、打开一个已有的文件; Authorware 界面的简单介绍;使用显示图标 来显示文字;让程序运行等内容。本实例有 些内容在后续章节还会详细介绍。 主要知识点:显示图标。 你好!

🛃 操作步骤

① 在 Windows 任务栏中单击"开始""程序" Macromedia Macromedia

 Authorware 7.0, 如图 1.1 所示。

Transi Catalig	21 MA
The Deplicant	Charles Black Piles
A Martine Martine	Alt And
TIMPE NUMB	🔰 📢 Kil balene oli i di la constante e
🐴 Miliaa	S Binlars Beringer
S annual and	C 6982/9 +
A MACCHRONE	(2) 309(4)
(11) (11) (11) (11) (11) (11) (11) (11)	ter 🖸 🛎 🕸 🖓 👘 🖓 👘 🖉 🖉 👘 🖓 👘
	C 1962/9 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10
Ball Masking Finger	1 X#22
-	1 中天 14 御史
	C Sylaat
0 XM0	C 31/48 (M)
To an and the state of	
1. 4mm	
9 MR-0	C at her have
	C Inidian
O REACTED	C Mont Joki f
	C KNL Kills Jackshop +
	C Riverell . St Descends 201 vil 1 . 4
🗧 🕬 Aleisimmer 🖬	and a second dealerer
	- V Rimmell Timel Parks 8.1

图 1.1 启动 Authorware 7.0

② 此时会出现 Authorware 的欢迎界面, 然后出现如图 1.2 所示的画面。把 Show this dialog at startup (启动时显示此对话框)前的对勾划掉。然后单击 None 按扭,进入 Authorware。



E		第一篇基础篇
	New Project Set a Knowledge Object for the New File Application Quiz Note	
	Bescription: Creates an Authorware application that is suitable for creating options. Show this dialog when creating a new fj 图 1.2 Authorware 启动对话框	
③ 出现 Authorware 的	工作界面,如图1.3所示。	
	Body Let control gars Commands Wordow Help Image: Control gars Commands Image: Control gars <	Estource layer S alog

图 1.3 Authorware 的工作界面

④ 设计图标条上最上面的一个是 Display (显示)图标 / 把它拖到中间的流程线上,如图 1.4 所示。现在来设计这个显示图标,双击鼠标打开它。

🖗 Au	thorware	
Eile	Edit View Insert Modify Text Control Xtras	Commands <u>W</u> indow
D		
() o o o	Dutitled	Level 1
	图 1.4 拖动一个显示图标到	流程线上
	3	

Presentation Window		×
	☞ 你好↓ <u> </u>	

图 1.5 输入"你好!"文字

⑦ 保存文件,选择 File(文件) Save(保存)打开 Save File As(保存文件)对话框,如图 1.6 所示。在文件名里面键入 "01 你好",单击"保存"按钮。

⑧ 下面来练习打开一个已有的文件,单击 File Exit(退出),或者单击 Authorware 右上角的关闭按扭,退出 Authorware。然后再重新启动 Authorware。

Save File As					<u>y x</u>
(保存在(工):	〇〇 王治英		- + E	- 🖬 👈	
第1日に2011には 単日 第1日 第1日 第1日 第1日 第1日 第1日 第1日 第1	<u> 名稿</u> -		大小「武都		1 6 87E0
FLERE	• 文件名 (8): 保存类型 (1):	D1核好 Rathereure		•	上 保存(3) 取約

图 1.6 保存文件对话框

⑦ 选择 File Open (打开) File, 弹出 Select a file (打开文件) 对话框,选择刚才保存的文件,单击"打开"按钮,如图 1.7 所示。这样就可以打开文件了。





该实例主要介绍图标的各种操作,在具体学 习创建实例之前了解 Authorware 的基本操作是很 必要的。

主要知识点:显示图标、图标操作。



🕖 新建文件 ,保存为' 02 图标操作(1).a7p "。

② 通常,流程线上的图标是通过鼠标将其从图标栏上拖到流程线上的,拖动后的效果如图 2.1 所示,用鼠标按住图标栏上的 Display(显示)图标圆,然后将其拖至流程线上松开。这时,图标就被放置到流程线上了,同时,在图标的右面出现图标的默认名称 Untitled。用户可以给图标标记合适的名称,按下 BackSpace 键,将 Untitled 删除,然后就 可以在光标停留处输入该图标的名称了。







③ 在流程线的编辑操作中,最常用的是移动、插入、删除、剪切、复制等操作,进

行以上操作时,首先必须要选择图标对象。单个图标的选择最简单,只要单击它即可。如 果要选择多个相邻的图标,可以直接用鼠标画定图标范围进行选择。如图 2.2 所示,要选择 3 个群组图标,用户可以在第一个图标的左上方按住鼠标,然后向右下方拖动,此时, 窗口上出现一个矩形虚线框,松开鼠标后,矩形虚线框内的图标颜色变暗,表示被选中。



图 2.2 选择图标



如果要选择互不相邻的图标,可以先按住 Shift 键,然后在流程 线上逐个单击需要选择的图标,选择完毕,松开 Shift 键。

一 接下来,如果要将选择的图标转移到流程线的下方,首先单击工具栏上的剪切按
 钮 (如果要复制选择的图标,则单击工具栏上的复制按钮),此时图标消失(保存在剪贴板上),然后单击流程线的最下方,"手"型指针 (多随之下移,然后单击工具栏上的粘贴按钮)。

⑤ 图标的删除操作非常简单,选择好图标对象,然后直接按 Delete 键,所选的图标 对象就被删除了。移动图标同样简单,先选择要被移动的图标,然后直接将它拖到流程线 上的合适位置松开鼠标,图标就移动到当前位置了。Authorware 还提供了恢复功能,如果 某一步操作失误,只要单击工具栏上的撤消按钮就能恢复到前一步的状态。







图 2.3 缩放窗口





本例主要讲解图标的归组在流程线编辑中的 作用,使用这一功能,Authorware 会将令人眼花缭 乱的流程图变得十分清晰,这也在一定程度上简化 了设计窗口的空间。

主要知识点:图标归组。



崎 操作步骤

🕖 新建文件 ,保存为' 03 图标操作(2).a7p "。

在流程线上,添加3个显示图标,分别命名为A、B、C,如图3.1所示。如果想将这3个图标归为一组,首先按照上例介绍的方法选择它们,然后单击 Modify Group 命令将其归组。



图 3.1 添加图标

⑧标归组后,变为一个 Group (群组)图标,图标名称是 Untitled,如图 3.2 黑方 块所示,不妨将其改名为 ABC。如果要将其中的图标释放出来,可单击 Modify 菜单中的 Ungroup 命令。

④ 每一个"群组"图标通常拥有自己的流程线,双击名称为 ABC 的图标,屏幕又将弹出一个窗口,标题为 Level 2(第二级窗口),如图 3.3 所示。在第二级窗口中,同样也有流程线,当 Authorware 遇到一个 Group(群组)图标时,它将先执行图标内部的流程线,当执行完最后一个图标时,Authorware 将退出该 Group(群组)图标,执行 Level 1 中



的下一个图标。





在 Group(群组)图标内可以放置各种图标,包括 Group(群组) 技巧 图标,这样使得 Authorware 的设计空间越来越大。





本例主要讲解在 Authorware 的显示图标 中插入图片。

主要知识点:插入图片。



🕖 新建文件 ,保存为'04 插入图片.a7p "。

② 单击 Insert 菜单下的 Image 命令,弹

出 Properties: Image 对话框,如图 4.1 所示。



③ 单击对话框左下角的 Import 按钮,将会弹出 Import Which file 对话框,如图 4.2 所示。搜索驱动器和文件夹,然后在文件列表框中单击所要的文件,最后单击 Import 按钮 将图片插入。

Properties: Image	×	Import Which	File?		×
Tatitled	OK	· (1) (開放計画	□ 风景	•	🖻 🗗 🗊
Taage Layuat File: Storage: External Bode: Oyaque 💌	Curel	0032 0033 0039 0040 0041 0042		10043 10045 10045 10045 10045 10047 10047	
Colore: Trrepres Jackyres		文件名 (10)	0049		Inport
File Size: Takawa File Forwat: Takawa Color Depth: Takawa	Xaly	文件典型 (D):	All available Link To File Show Drawian	<u>,</u>	<u>Ra</u>

图 4.1 图像属性对话框

图 4.2 Import Which file 对话框

④ 插入图片后,如果觉得图片的大小或位置不太理想,还可以返回图像属性对话框进行设置。单击 Modify 菜单下的 Image Properties 命令或直接双击窗口中的图片对象都可调出该对话框。

④ 单击对话框上的 Layout 选项卡,将显示图片的布局属性,如图 4.3 所示。可以在 Position 的 X、Y 文本框中输入数字来设置图片的位置坐标;在 Size 的 X、Y 文本框中输入数字(像素)来控制图片的大小。

🙆 保存文件 , 选择 File (文件) 🛛 Save (保存) 打开保存文件对话框。







本例主要讲解如何在显示图标中插入 文本,Authorware也可以直接将外部的文 本输入到 Authorware的内部,但在文本的 输入格式方面有一定的限制,Authorware 只能输入TXT、RTF格式的文件。

主要知识点:插入文章、文本格式。

操作步骤

 新建文件,保存为"05插入外部 文本.a7p"。

② 单击 File 菜单下的 Import 命令,将弹出 Import file(输入文件)对话框。选择文件后单击 Import 按钮, Authorware 在遇到诸如 word 文件中的分页符时将弹出如图 5.1 所示的对话框。

③ 如果单击对话框左面的 Ignore 单选项,同时再选择右面的 Scrolling 单选项, Authorware 将创建如图 5.2 所示的滚动文本。

	E Prosentation Nindow
	History and a second seco
	○次第196 1883 小小田中田町開始町11 186643 1880年17日 着中区は第分単立者の、次打約了手天才爆得自。用下来其大家参考。 第一歩。事核表 低有、広告自己用上下案打印。要把件告報打在一社A363美上。代是犯网球M 累行到
×	一针**的上面了。唐晋处的老师机个是不合格会被打回来,结果原利通过了。
Text Object	3編表, 收入未就填了1w, 现任还可查查, 和任师即将至著。将赵卿积由房餐处 0 属。
(Standard	并他的自己就会错了。
C Scralling	出版完主系星介介的常説是要主教管处力经济近用解約中排、然后到前常处 (语中的是在結合二條、图书馆信页)申校翌年、畫章- 然后再拿回系里去語 一下
Cancel	系里的公室。晓千在系里开一时放内尔俗做去广口办(二枚门旁)借户口卡。
	Fact Object C Stundard C Scralling Cuncel

图 5.1 文本输入对话框

图 5.2 浏览文本

④ 如果要设置段落的第一行缩进两个字,可先将光标停留在该段落的前方,然后用 鼠标拖动首行缩进标记,如图 5.3 所示,在该标记的下方出现一条标准线,当移动两个字的位置后松开鼠标,段首就自动缩进两个字符。

(1)单击Ignore单选项, Authorware将忽略分页符, 把文本输入到 个显示图标中。 技巧 (2) 单击 Create New Display Icon 单选项, Authorware 在遇到分页符 时自动创建一个显示图标。 (3) 单击 Standard 单选项, Authorware 将以标准格式输入文本。 (4)单击 Scrolling 单选项, Authorware 将输入的文本以滚动文本的格 式显示,当文本过长时,可以拖动滚动条进行文本预览。 E P 大会と

图 5.3 首行缩进

④ 设置文字的字体前,首先要拖动鼠标选择文字对象,文字背景变黑即被选定,然后打开 Text 菜单,再单击 Font 子菜单下的 Other 命令,就会弹出如图 5.4 所示的 Font 对 话框。打开 Font 下拉列表框,在列表框中选择适当的字体,最后单击 OK 按钮确认,正文中选定的文字就以该字体显示了。

如果要改变所选字体的大小,同样在 Text 菜单下单击 Size 子菜单中的 Other 命令, 就会弹出如图 5.5 所示的 Font Size 对话框。只要在 Font Size 文本框中输入字体大小的磅值, 然后单击 OK 按钮即可。如果不知道字体大小是否合适,输入字体大小数值后,在下面的 预览框中就会显示该数值对应的字体大小。

Font 🔀	Font Size	×
Font System	Font Size 10	
over the lazy dog!	over the lazy dog!	nhea
OK Cancel	OK Cancel	1 I
图 5.4 设置字体	图 5.5 字型图	1

⑦ 另外,在 Text 菜单下还有一个 Style 子菜单,如图 5.6 所示,该菜单下的命令可以设置 Plain(平常字体)、Bold(粗体)、Italic(斜体)、Underline(下划线字体等)。 在 Authorware 的工具栏中也有这些命令对应的按钮,如图 5.6 所示。



⑧ 最后介绍文字的对齐方式和滚动文本的转化。在 Text 菜单下打开 Alignment 子菜单,如图 5.7 所示,单击该菜单中的命令可以设置段落 Left (左对齐)、Right (右对齐)、Center (居中)和 Justify (自动调整段落左、右对齐)。



本例主要讲解片头的制作,如右图所示, 当程序开始运行时,出现北京2008 奥运会的欢 迎画面。

主要知识点:擦除图标。







图 6.1 建立一个新程序文件

② 为了让片头不带 Windows 标题栏和菜单栏,在文件属性对话框中关闭 Title Bar 和 Menu Bar 复选框,其他选项保持默认属性。

③ 给片头加一个背景。一般情况下,背景图像的选择要尽量保证程序主要内容的突出地位,不能对其他显示内容造成干扰。内容过于繁杂的背景图像很可能对看清屏幕上的文字造成障碍。

愛添加背景,首先在主流程线上拖放一个 Display (显示)图标,然后将 Windows
 资源管理器中选中的图标直接拖放到这个 Display (显示)设计图标中,再把这个设计图标
 命名为"背景"。双击打开"背景"设计图标,如图 6.2 所示,可根据图像的位置和大小进
 行调节。

④ 在主流程线上拖放一个新的 Display(显示)设计图标,命名为"新北京—新奥运"。 按下 Shift 键,双击"新北京—新奥运"显示图标可以同时打开"背景"显示图标,创建一 个文本对象,输入文字"新北京—新奥运",此时就可以参照背景色彩为文本对象选择一种





醒目的文本色。这里为了突出绿色奥运,选择绿色为文本色。字体大小设为 60,覆盖模式 设为透明模式,并将文本对象移动到窗口正中位置,如图 6.3 所示。



图 6.2 设置背景



图 6.3 设置文本对象属性

⑥ 下面来制作动态消失效果。制作动态消失效果最直接的方法就是为它创建一个 Erase (擦除)设计图标②,并在其中指定一种擦除过渡效果。

⑦ 向主流程线上拖放一个 Erase (擦除)图标,将它命名为"画面滚动",指定"新 北京—新奥运"设计图标为它的作用目标,并在其中设置一个滚动擦除效果。为了使整个 窗口内容同时发生滚动,选择 Entire Window 单选项。其他设置如图 6.4 所示。



图 6.4 设置滚动擦除效果

⑧ 单击 Do 命令按钮,看一下运行结果,整个窗口发生滚动,最后出现文字部分。
 下面来添加一点延时,拖动一个 Wait (等待)设计图标放在"新北京—新奥运"设计图标
 和"画面滚动"设计图标之间,将等待时间设置为2秒,具体设置如图 6.5 所示。再运行

一次,效果明显好多了。



图 6.5 添加延时效果

⑦ 最后再在主流程线上添加一个显示设计图标,并将它命名为"终止",然后在其中 创建一个文本对象,文本内容为 Welcome to Beijing,如图 6.6 所示。



图 6.6 显示另一个标题

꼔 最后运行程序就可以依次看到如图 6.7 所示的效果。



图 6.7 程序运行结果(由左至右,由上至下)







本例制作一个小屋,目的是介绍绘图工具箱 的使用,通过使用其中的工具图标,绘制出多种 图形。实例运行后,演示窗口的最终效果如右图 所示。

主要知识点:绘图工具箱。



🕧 新建文件 , 保存为 " 07 我的小屋.a7p "。

我的小屋

② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框, 设置 Size 为 Variable, 选 择 Center On Screen 复选框 , 取消选择 Menu Bar 复选框 , 单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择蓝色,如图 7.1 所示。

🔻 Properties: File				
File: IIE	07我的小屋			۲
Wars: 0	Raphack	Interaction	CMI	
	Calara: 🔄 Back	arous 🔜 Chrows	Ontinus: 🔽 Title Bar	Center on Screen
	Size: Variabl	a 💌	Tank Bar	Standard Appears
			C Overlay Menu	



③ 设置程序流程线。 从面板中拖放一个 Display(显示)图标到流程线上 ,命名为" 我 的小屋"。

🕐 双击 " 我的小屋 " 图标 , 打开演示窗口。用鼠标拖动演示窗口的边框将其大小调 整至适当的尺寸。

④ 使用绘图工具箱中的多边形工具图标,绘制一个屋顶形状的多边形。方法如下: 使用绘图工具箱中的多边形工具图标,在演示窗口中单击鼠标,然后拖动鼠标,拉出一条 直线。在合适的位置单击鼠标,将多边形的第一条边画出来,重复以上操作,画出其他边, 最后回到起点,双击鼠标,完成多边形的制作。通过调整控制点,使图形更加美观。

🙆 双击绘图工具箱中的多边形工具 , 打开 Fills 对话框 , 确认演示窗口中的屋顶图形 处于选中状态,双击绘图工具箱上的椭圆形工具图标,打开 Color 对话框,确认演示窗口 中的屋顶图形处于选中状态,然后更改 Color 对话框中的图形颜色,更改背景色。

⑦ 使用绘图工具箱中的矩形工具图标绘制一个矩形,充当小屋的烟囱。重复以上操作绘制出一个矩形,充当小屋的主题部分。选中小屋的烟囱,单击绘图工具箱中的填充按钮,单击适合的颜色填充,小屋的其他部分可同样进行填充,如图 7.2 所示。



图 7.2 小屋的主题

④ 使用绘图工具箱中的多边形工具图标绘制一个心形状的多边形。绘画出烟囱向外 冒出"心形"的效果。完成多边形的制作后,通过调整控制点,使得"心形"看上去更加 平滑。这一点也可以通过在制作时多设置几个控制点的方法来实现。调节过程中要注意, 可以先使用绘图工具箱中的选择工具图标,将"心形"的形状放大,以便更好地调整它的 形状。单击工具栏中的 Copy 按钮,再在演示窗口内粘贴几个相同的"心形",这样就避免 重复制作复杂的图形。使用选择工具图标,调整新粘贴上的几个"心形"的大小。最后再 将"心形"图形填充上红色即可。

⑦ 使用绘图工具箱中的圆角矩形工具图标绘制一个屋顶的大门。在适当的位置绘画后,调节矩形左上角的控制点,改变圆角的曲率,重复以上操作绘制出门的把手。

@ 使用绘图工具箱中的椭圆形工具图标绘制一个椭圆形,充当小屋的窗户。在适当的位置绘画完成后,通过使用绘图工具箱中的选择工具图标,调整椭圆形的大小。





本例是一个制作标题为"白雪公主"的 文本实例。本例运行后在演示窗口的最终效 果是白雪公主故事的显示并配以相关的插 图,如右图所示。

主要知识点:显示图标、等待图标。



上操作步骤

🕧 新建文件 , 保存为 " 08 白雪公主.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框 取消选择 Menu Bar 复选框 单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择黑色,如图 8.1 所示。

🔻 Properties: File			
Fils: 172E Iceas: 9 Fars: 0	D6台雪公主 Flayback Externetion	on	۲
₩an: 1.0998.90	Calars: Backgroup Chrome Size: Variable	Options: 💆 Title Bar Menu Bar Task Bar Dverlay Menu	P Center on Screen Watch Window Col Standard Appears

图 8.1 设置文件属性

③ 设计程序流程线,从左边的图标面板中拖放一个显示图标到流程线上,命名为"标题",如图 8.2 所示。



双击标题设计图标,打开演示窗口,用鼠标拖动演示窗口的边框将其大小调整到 适当的尺寸,然后使用文本工具创建一个文本对象。执行 Text 菜单中 Font 子菜单下的 Other...命令,打开 Font 对话框,在 Font 下拉列表框中选择"黑体"选项,然后执行 Text 菜单中 Size 子菜单下的 Other...命令,打开 Size 对话框,在 Size 文本框中输入"72"。执 行 Text 菜单中 Style 子菜单下的 Bold 命令,将文字设置为粗体样式。完成后选用文本工具 图标输入文本"白雪公主"。并且重复以上操作重新设置,输入"作者:格林"。最后双击 绘图工具箱中的椭圆形工具图标,启动"调色"对话框,设置文本的颜色,最后标题演示 窗口的效果如图 8.3 所示。



图 8.3 "标题"演示窗口

5 打开 Properties :Display Icon 对话框,如图 8.4 所示。首先在显示区域中选中 Erase Previous Contont 复选框,然后单击 Transition 选项后面的。按钮,打开 Transition 对话框。 如图 8.5 所示,选择 Category 列表内的 Internal 选项,以及 Transition 列表内的 Barn Door Open 选项,并且可以根据自己的需要在下面的 Rotation 和 Smoothness 文本框内输入不同的值。 这里在 Rotation 文本框内输入"0.5", Smoothness 文本框内输入"48",单击 OK 按钮。

D:65543 Size:320 Mod:02-7-23 Ref: byNo 回回回 のpen	标题 Laver: nsition: Barn Boor Open Options: 「 Update Bisple Esclude Text 「 Prevent Auton 「 Frase Previon 」 Direct to Sco	ayed Variable from Search matic Erase is Content reen	Select sitioning: No C Movable: Neve C Base C Initial C End	hange	۲
_	图 8.4	设置图标的属	属性		
	ransition Categori All Cover Dissolve Other Push Reveal SharkByte Transitio Strips Wipe	Transiti Barn Door Open Build Down Build to Left Build to Left Build to Right Build to Right Fade In Iris In Iris In Iris Out Mosaic None	OK Jptiont, Reset Cancel	×	
	-ation: [.5 woothness:]48 fects: C Entire Wir	Secon (0-12 Changing Area (Ads Apply About		
	图 8.5	设置过渡方	式		



从左边的 Icons 面板中拖放一个 Wait (等待)图标到流程线上,双击 Wait (等待)
 图标,打开 Properties:Wait Icon 对话框。为了使外形美观可以在 Options 区域中不选中
 Display Icon 复选框。设置 Wait (等待)图标对话框如图 8.6 所示。



图 8.6 设置 Wait (等待)图标

⑦ 双击绘图工具箱中的多边形工具,打开 Fills 对话框,确认演示窗口中的屋顶图形处于选中状态,双击绘图工具箱上的椭圆形工具图标,打开 Color 对话框,确认演示窗口中的屋顶图形处于选中状态,然后更改 Color 对话框中的图形颜色,更改背景色。

⑧ 新建一个文本对象并且输入故事内容,并设置文字的字体、大小、风格、颜色以及图标的其他属性。特别是图标属性中过渡方式的选择多种多样,可以根据自己的喜好作出不同的选择,制作出不同样式的效果,如图 8.7 所示。



图 8.7 输入内容

从左边的 Icons 面板中拖放一个 Wait (等待)图标到流程线上,双击流程线上的
 Wait (等待)图标,打开 Properties:Wait Icon 对话框,区别于步骤5,在时间设置上要求
 长一些,时间的选取要控制在用户读完这页文字的时限。选取 Options 区域中的 Show Button
 复选框,这是为了便于用户控制翻页,如图8.8 所示。



⑦ 为了使文章更加生动,可以向其中加入一些相关的图片。首先双击显示图标"文章 2"打开演示窗口,执行 Insert 菜单中的 Image 命令,打开 Properties: Image 对话框,选择自己所要使用的图片,单击 OK 按钮,如图 8.9 所示。在 Properties: Image 对话框中的 Layout 选项卡中的 Display 下拉列表框内选中 Scaled,单击 OK 按钮,如图 8.10 所示。

Properties: Ima	age	×
	文章2 Image Layout File: E:\索材\实例3\图片.bmp Storage: Internal Mode: Opaque ▼ Colors: 圖 Foregroun Backgroun File Size: 111819 bytes File Foreat: BMF Color Depth: 24 bits	OK Cancel
Import		Help

Properties: Im	age	×
	文章2	OK
*	Image Layout	Cancel
	Display: Scaled	•
	х ү	
	Position: 242 219	
	Size: 580 386	
	Unscaled 580 386	
	Scale %: 100.00 100.	00
Import		Help

图 8.9 设置图像属性 1

图 8.10 设置图像属性 2

新建一个文本对象并且输入文章 1 后的故事内容,并根据需求设置文字的字体、
 大小、风格、颜色以及图标的属性。在输入文章覆盖到图片时,可以采用换行的方式,避
 免文章与图片的重叠,如图 8.11 所示。

😰 重复步骤 7,设置 Wait(等待)按钮。

(例) 依照以上的步骤,将故事内容输入完整,并配以生动的插图,编辑后的流程线如图 8.12 所示。



图 8.11 文章 2 的最终效果图

2010年受主。47p	
The series of th	Level 1
DO FRANC	
10 ave	
👼 ³⁵⁽⁴⁾	
國 文章2	
🖕 🕸 (4) 2	
蘭 文章3	
👼 <u>at</u> #2	
巖 结尾	

图 8.12 流程线





在一些多媒体教学软件的运行过程中, 经常会弹出按钮提示是否继续往下进行,在 这个问题上 Authorware 是怎样处理的呢?图 标栏中的 Wait (等待)图标可以解决这个问题,本例使用它在程序运行中显示为 Wait(等 待)按钮,通过单击它、设置按键或等待一 段时间来控制程序的向下执行。



主要知识点:等待图标。



🕧 新建文件 , 保存为 " 09 精彩射门.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框 取消选择 Menu Bar 复选框 /单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择绿色,如图 9.1 所示。

713	Le: 22E	08447631473						۲
a Tu	rs:0	Flaphad	k	Interactio	1.	an		
	en: 1.052.51	Calars: Size:	Bacles Variabl	eroun 🚺 Chroma	Opting.	a: ₩ Title Bar Manu Bar Tank Bar Dvarlay Manu	BLL.	Center on Screen Netch Window Col Standard Appears

图 9.1 设置文件属性

③ 设置程序流程线。从面板中拖放2个 Display(显示)图标到流程线上,分别命名为"球场"和"足球",然后再添加一个动画图标,命名为"射门"。

④ 最后在流程线的下面放置一个等待图标和一个显示图标分别命名为"等待"和"精彩回放"。最终的流程线,如图 9.2 所示,双击等待图标,弹出 Properties:Wait Icon(等待图标属性)对话框。

④ 设置完等待图标后,单击"运行"按钮,如图 9.3 所示,演示窗口中出现等待按钮和一个时钟,时钟在不断的显示剩余时间。可以拖动按钮和时钟来改变它们的位置,也

可以移动按钮旁的调节方块来改变它的大小。



图 9.2 流程线



图 9.3 设置按钮位置





本例接着上一节来完成制作精彩射 门,本例主要来设置擦除画面和设置过渡 效果。

主要知识点:等待图标、动画图标。



伊 接上一例,流程图开始如图 10.1

 所示,在流程线的最上方放置一个 Display

(显示)图标和一个 Erase (擦除)图标,分别将它们命名为"开始"和"擦除",然后在 Display (显示)图标中插入效果图中所示的画面。



图 10.1 流程线

② 在制作序幕画面拉开的过程时,首选讲解 Display (显示)图标过渡效果的设置过程。选择流程线上的"开始"图标,然后打开 Modify 菜单,在 Icon 子菜单中单击 Trasition (过渡)命令,此时,Authorware 将弹出如图 10.2 所示的 Trasition 对话框。

④ 在对话框中的 Categories(种类)列表框中选择过渡模式的种类,如 Reveal(显示)。然后在 Trasition(过渡模式)列表框中选择合适的过渡效果,如 Reveal Right(向右显示)。如果要观察此模式的效果,可单击 Apply(应用)按钮进行擦除效果预览。





图 10.2 擦除方式



④ 设置完毕,单击 OK 按钮返回主流程线。双击"擦除"图标或单击"运行"按钮, Authorware 都会将 Properties: Erase Icon(擦除图标属性)对话框打开。如图 10.3 所示, 根据 Icon 选项卡中的标题 Click Object to 提示,单击对话框后面的画面,画面将被擦除, 同时,在下面的列表框中将显示擦掉的图标名称。

🗧 🔻 Properties: Erase Icon [🏦	[除]		
ID:65549 Size:60 Mod:2003-7-2 Ref. byNo	挪除: usition: None 「マ Prevent Cross Fade	Click object(s) ist: C Icons to Ere C Icons to Pres	0
Preview		Remove	

图 10.3 设置擦除对象



④ 在如图 10.3 所示的对话框中同样有 Transition 设置,单击按钮,将会打开擦除过



渡模式对话框,该对话框与前面讲的过渡模式对话框的使用基本相同,此处不再重复。若单击 Prevent Cross Fade (防止交叉干涉)复选框,Authorware 将会在显示下一个对象之前 擦除当前对象。

. .

-

ent

.....

在擦除过渡模式对话框中可以设置擦除过渡模式为 Reveal Left(向右显示),当
 序幕拉开后,程序执行到"擦除"图标时,画面就会慢慢向右擦掉。



本例是一个制作机器猫的动画效果 的实例,运行后可以通过设定循环次数看 到机器猫来回运动的次数,如右图所示。

主要知识点:动画图标。



操作步骤)

实例说明

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取 消选择 Center On Screen 复选框和 Menu Bar 复选框,单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 11.1 所示。

🖗 = Propert	ies: File				
File: 22E (cons) 9		11712835			۲
	Fars: 0	Flaghack	Interaction.	280	
-	Wen: 1.052.15	Calars: Buck	zroun 🚺 Chrows	Options: 🗆 Title Bar	Center on Screen
		Size: Variabl	• •	Tank Bar	Standard Appears
				1 Overany webs	

图 11.1 设置文件属性

③ 设计程序流程线。从面板中拖放一个 Calculation (计算)图标 三 到流程线上,并 将图标命名为"初始化窗口"。然后再拖放一个 Display (显示)图标到流程线上,命名为 "背景"。接着拖放一个 Decision (显示)图标到流程线上,命名为"循环",然后放一个 Group (群组)图标到 Decision (判断)图标的右下方,命名为"跑来跑去",程序流程线 如图 11.2 所示。

④ 设置"初始化窗口"图标内容。双击流程线上的 Calculation (计算)图标,打开 代码编辑器,然后输入 Resizewindow(600,450),如图 11.3 所示。其目的是在程序执行时初 始化展示窗口的大小。

④ 设置"背景"图标的内容。双击流程线上的"背景"显示图标,打开演示窗口, 用文本工具在图中输入"机器猫跑来跑去",将字体设为隶书,颜色为蓝色,调整其在窗口 的位置。


توسوي		第一篇 基础篇
○ 11礼器法2p ● 初始化智口 ● 新量 ● 御环 ● 御环 ● 興味風去	Level i	■初始化窗口 ● ● ● ● ● ● ■ ■ ● ● ● ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
图 11 0 达坦4	4	图 11 2 华田密口

图 11.2 流程线

图 11.3 代码窗口

 砂 设置 Decision 图标。双击流程线上的"循环"图标,弹出 Properties 对话框,在 Repeat 下拉列表框中选择 Fixed Number of Times,在下面的文本框中输入"8",在 Branch 下拉列表框中选择 Sequentially 项,对话框设置如图 11.4 所示。

🗸 🔻 Properties: Decision	Icon [循环]		
ID:65545 Size:76	循环		0
Mod:03-8-17	epeat: Fixed Number of Times 💌	Time	Second:
Kei. byNo	8	🔲 Show Time Remaining	
	ranch: Sequentially		
	Reset Paths on Entry		
	These raths on Entry		

图 11.4 设置"循环"图标属性

⑦ 设置"跑来跑去"图标的内容。双击流程线上的Group(群组)图标,打开二级设计流程线窗口,设计流程线如图11.5所示。

⑧ 设置"机器猫"图标的内容。双击 Display 图标打开演示窗口,执行 File 菜单中的 Import 命令,选择机器猫的图片,并用鼠标拖动图片四周的控制点调整图片的大小以及 在演示窗口中的位置。

<mark>御</mark> 跑来跑去	
☞♀ 机器猫	Level 2
🗳 左运动	
🛛 🖄 上运动	
🗳 下运动	
🛛 🙆 右运动	
L	

图 11.5 设置 Group (群组)图标

② 设置"左运动"图标的属性。双击"机器猫"图标,然后双击"左运动"图标, 单击"机器猫"为移动对象,单击 Direct to Point,将"机器猫"向左方移动一段距离。在 Timing 下拉列表中选择 Time(sec),在下面的文本框中输入"2",在 Concurrency 下拉列表 中选择 Wait Until Done,如图 11.6 所示。

Authorware 7.0 精彩	设计百例	4	
10 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20<	fern (水(250)) 正確助 Lever: Timine: Tine (see) 更 Concurrency: Fail June	Drug object to 2005 Type: Direct to Point C Serv C Section 103 (253 C Int	- ® -

图 11.6 设置"左运动"图标属性

 便复以上的操作,设置"上运动"、"下运动"和"右运动"。

 预览效果。单击工具栏中的 Restart 按钮,便可以运行此实例。





本例是一个制作"Flash 动画"效果的实例, 运行后出现提示文字和开始按钮,单击"开始" 按钮后演示窗口将播放 Flash 动画,如右图所示。 主要知识点:插入动画。



这是一个在Authorware中 插入Flash动画的实例	
开始	

🕖 新建文件 ,保存为" 12Flash 动画.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框 取消选择 Menu Bar 复选框 单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择蓝色,如图 12.1 所示。

* Proportion: File			
Sile 300 Trans 6	300-0580		•
Tanii Bec 1.041.01	Harbok Interaction Diars Independent Diars Paristic I	Optimate P 2004 Bet Spatial P 2004 Bet State Bar Date Bar Breacher Ber	P Center to Series Back Visity Cil Dissibilit Agence

图 12.1 设置文件属性

③ 设计程序流程线。从面板中拖放一个 Calculation (计算)图标到流程线上,并将 其命名为"初始化窗口",然后再拖放一个 Display (显示)图标到流程线上命名为"文字 说明"。然后再拖放一个 Interaction (交互)图标到流程线上,命名为"响应",最后拖放 一个组图标到交互图标?》的右下方,命名为"开始",如图 12.2 所示。

	2																																J	Ľ,	ä	A	н	H	L.	J	İ.	
l	-	J		į	1	ł	ń	r	ŝ	E	Ī	ł	3	i																												
ï	å	k.		ŝ				ł	į,			ā																														
J	ų	J.		ŝ	5	ġ		ſ	ę	5	đ	2																														
	ķ	÷								i																																
	ŧ			C	L			1		1																																
İ	ß	h	÷	Î	Ĩ	ř	Î	j		ŧ							ú		ł																							
3	1	1	1		1					l					ł	ļ		1																								
				1	2	1	l			l																																
					1					l																																
	1	i.																																								

图 12.2 流程线

④ 设置"初始化窗口"图标内容。双击 Calculation (计算)图标,在打开的代码窗口中输入 Resizewindow(480,360)。

Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

③ 设置"文字说明"图标内容。双击流程线上的"文字说明"图标,打开演示窗口, 用文本工具在图中输入"这是一个在 Authorware 中插入 Flash 动画的实例",将字体设置为 隶书,颜色为红色,调整其在窗口中的位置,如图 12.3 所示。

....

 这是一个在Authorware中 插入Flash动画的实例	

图 12.3 设置文字说明图标

🗢 Properties: Response	[开始]			
	开始		Type:	Button 💌 🅐
开始	Button	Response	٦	
	Size: 72	25	Key(s):	
Buttons	Location: 192	276	Options:	Hide When Treat:
Open	Label:			

图 12.4 设置按钮属性

🕜 设置 " 开始 " 图标响应属性。属性设置如图 12.5 所示。

🗢 Properties: Response	: [开始]	
开始	开始 Button Response	Type: Button
Buttons	Scope: Perpetual Active If: Research After Newt Paters	Status: Not Judged
Open	Branch: Try Again	Store.

图 12.5 设置按钮响应属性

⑧ 设置"开始"按钮。双击流程线上的"开始"组图标,打开二级程序设计流程线, 执行 Insert 菜单下 Media 子菜单中的 Flash 命令,打开对话框,单击 Browse 按钮,选择一个 Flash 动画文件,如图 12.6 所示。

🔻 Properties: Sprite I	con [Flash]			
ID:65547	Flash			0
Mod:02-7-25	Sprite	Display	Layout	
Kei. byNo	Layer:		Options: 📃 Prevent Automatic En	rase
	Transition: None		Erase Previous Conto Direct to Screen	ent
_	Mode: Opaque	•	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
Options	Colors: 📕 Fore;	zroun 🔄 Backgroun		

图 12.6 设置 Flash 动画属性

🕐 预览效果。单击工具栏中的 Restart 按钮运行实例,并保存程序文件。





本例利用按钮交互来实现退出功能,设 置的流程线如右图所示。

主要知识点:交互图标、计算图标。



🕖 新建文件,保存为"13 按钮交互

(1).a7p "。



level i

〒13按信文耳(1)、ゴァ

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框 取消选择 Menu Bar 复选框 单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 13.1 所示。

🔻 Properties: File					
711s: 2,305E (cons) 3	13部程文工(1)			۲	
Tars: 1	Flaphack	Interaction.	an		
Wen: 861.0003	Calars: Back Size: Variab	atrouto Charones	Options: 🔽 Title Bar Menu Bar Tank Bar	Center on Screen Mutch Window Col Stundard Appears	
			Dverlay Merr	1	

图 13.1 设置文件属性

③ 从图标栏上拖动一个计算图标到流程线上,更名为"窗口大小"。双击该计算图标
 二,在打开的脚本编辑窗口中键入:ResizeWindow(320,240)。从而将演示窗口的大小设定为 320 × 240 大小,如图 13.2 所示。

where the same second is the Tank Barry State of the same second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second s
Rest 12/01.0000 (220, 240)
112 Just

图 13.2 设置交互

35

🕢 从图标栏上拖动一个交互图标放在流程线的下面 , 更改该交互图标名称为 " 按钮

Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

Resp	ones Type			X
0 0 9 4	© Buttun C Ant Spot C Ant Object C Target Area	ь. а в	C Test Estry C Esyptem C Tries Limit C Time Limit	an Cencel
1 1 1	C Fall-does Hora C Conditional	2	C Ivent	Idy

图 13.3 Response Type 对话框

修新添加的按钮交互分支更名为"退出"。双击该分支下的计算图标,打开"退出"
 脚本编辑窗口,在该窗口中键入:Quit(1),从而完成整个程序流程的设计,如图13.4所示。



图 13.4 "退出"交互设计

② 当用户完成了上面的操作步骤,同时按下 Ctrl + R 键运行项目文件,在展示窗口 中可以看到出现了一个名为"退出"的按钮,单击该按钮,程序退出,返回到流程线的编 辑窗口,从而证明该路按钮交互执行正确。

对于交互,用户应该理解交互图标,该图标管理着下挂的所有交 互分支。除了交互图标,交互的组成还包括交互标签,交互分支, 以及交互后的流程走向。当用户向流程线上添加第一路交互分支时, 系统都会弹出 Response Type 对话框。函数 Quit 用来实现程序的退出, 参数"1"代表返回到桌面。如果当前处于编辑环境,参数"1"将 使得程序运行退出,返回到编辑状态。



Buttons 对话框虽然也提供了一些不同 样式的按钮,但样子都比较呆板,本例来创 建一个有特色的"退出"按钮。程序流程图 如右图所示。

主要知识点:设置按钮图形。

福1(按钮交互(2)、dp	
	Level i
•	

操作步骤

② 单击 Properties :Response 对话框左上角的 Buttons...命令按钮,系统将打开 buttons 对话框。在打开的 Buttons 对话框中,单击左下角的 Add...命令按钮,系统将打开 Button Editor 对话框,如图 14.1 所示。

Button Editor		×
State Saraal Dacked Ty D D Jeen D D Over D D Hinahled D		
PattesLabel:	5 12.5 ¥ 5 12.5 ¥	inport
Svat	3m ×	inport
Automatically Check		OK Cancel

图 14.1 Button Editor 对话框

④ 单击 State 栏的 Normal 列的 Up 行所对应的按钮方框,确认它处于选中状态,然 后单击 Graphic 栏后面的 Import...命令按钮,系统将打开 Import Which File?对话框。

④ 在打开的 Import Which File?对话框中,选择预先准备好的图形文件,然后选中 该对话框下面的 Show Preview 检查框,从而可以预览选中的图形文件,如图 14.2 所示。

Author ware 7.0	作用本シレントロー[7]		
	1135-1130 (D) : 🤄 1239	- + G + G.	
	●紀 暫足球 ●独控服務 ●対局 ● 限約 ● (1) ● (1) ● (1) ● (1)	Quit	
	文件名 00: 尾田 文件关型 00: All swelleble F Look To File F Show Devicer	Zaport Right	

图 14.2 导入文件

④ 单击对话框中的 Import 命令按钮完成导入工作。当返回到如图 14.1 所示的 Button Editor 对话框之后,单击 State 栏的 Normal 列,Down 行所对应的方框,然后单击 Graphic 栏后面的 Import 命令按钮,导入按钮图形。

 返回到 Button Editor 对话框之后,在 Button Description 对话框中键入该按钮的描述文字:用户自定义的"退出"按钮。

⑦ 通过上述操作步骤,用户应该掌握如何生成自定义的命令按钮,从而丰富画面的显示。当创建了自定义的按钮之后,在 Buttons 对话框中为交互按钮分支指定该按钮即可完成整个工作。



随着多媒体技术的发展,在当前的软件 开发中,开发者总是尽量做到不仅要满足视 觉效果,而且要满足听觉效果。本例为前面 设计的按钮交互添加音效,程序流程图如右 图所示。

主要知识点:为按钮添加音效。

15按道交互(3)、17p	
	Level 1
a	

■ 操作步骤)

确认当前打开的是"15 按钮交互(3).a7p"项目文件(这里的文件仅是将实例14
 中的文件重命名)。选择菜单 Window,在打开的下拉菜单选项中选择 Buttons...,系统将打开
 Buttons 对话框。在打开的对话框中,用户可以看到自定义的 Quit 按钮,如图15.1 所示。

Settons				2
Inetiae	ba			
Que	Conton News 1	3421 1	19161	-
Button	Standard Marinta System	ih Datrie 194 M - A	liyi sa	
Button	Standard Rindows System	3-1 Butt 194 195 - 24	08 39166	
Dutton.	Standard Rindows System	3ettes (5) 19 .4	39161	
Spitas Intinas Dines Ko Long				
M. Fors 821		16	l le	od.

图 15.1 自定义按钮

② 在 Buttons 对话框中,单击自定义的 Quit 按钮,选中该按钮,然后单击对话框左下角的 Edit...命令按钮,系统将打开 Button Editor 对话框。

② 在 State 栏中单击 Normal 列的 Down 行所对应的方框,然后单击 Sound 栏右侧的 Import...命令按钮,打开 Import Which File?对话框,如图 15.2 所示。

④ 在 Import Which File?对话框中,选择用于在按下按钮时发出音效的声音文件, 然后单击该对话框中的 Import 命令按钮完成声音的导入过程。

⑤ 关闭 Import Which File? 对话框,返回到 Button Editor 对话框,用户可以看到 Sound

Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

栏显示为 Use Imported ,如图 15.3 所示 ,单击该栏后面的 Play 命令按钮可以预听声音效果。

Import Thiel	N 911-7	×	that the Colline
直抵范围 (1):	□ 素材	• • • •	Served, Cheldood
Leartre			» 🔲 🕲
() at a			los II II II
			Crew Top Top
			walla 🔛 📓
文件名 (g):	Lencatives	Inport	rates In Instant
文件类型(1):	All sweileble	¥ Ran	Inter
г	Link Te Fale		Read in Sector 2 Sport. Ray
r.	Show Brawian		Entertained and Examine

图 15.2 导入声音

图 15.3 预听音乐效果

⑦ 通过上面的操作过程,用户应该掌握如何创建带有声音效果的按钮。在使用该项 功能的时候,用户应该选择好所需的声音文件。在后面介绍了声音图标的使用方法后,用 户还可以学会如何使用声音图标来添加音效。





本例用按钮交互来制作一个实例"做数学题"。按钮的形状有多种多样,在平时遇到的 考卷中,选择题的选项前就有单选按钮,用鼠 标单击单选按钮就会选择该选项。在下面列举 了一个做数学选择题的例子。

主要知识点:交互图标。



2103-2014学年上学期高等数学期 末者试试表(1)	
a de la companya de l	

🕖 新建文件 , 保存为 " 16 数学题.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框 取消选择 Menu Bar 复选框 单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 16.1 所示。

🗧 Troperties: File 👘			
Fils: 14E Journ 6	16数学版		۲
Tura: 0	Flayback Interaction	280	
Men: 1.033.9	Calars: Backgroup Chrone	Options: 🔽 Title Bar Menu Bar	Center on Screen Watch Window Col
		Dverlay Nerva	I Standard Appears



③ 先在设计窗口中创建如图 16.2 所示的流程线。在将 Display (显示)图标放置在 Interaction (交互)图标右侧时, Authorware 会弹出交互类型对话框,选择 Button 单选项 后确认。

④ 再从图标栏中拖放 3 个 Display (显示)图标,它们的交互类型将会默认为按钮交互。如图 16.2 所示更改标题名称为 A、B、C、D。在流程线最上方的 Display (显示)图标中将存放试卷画面,在 Interaction (交互)图标中将输入试题和选项。





图 16.2 流程线

 打开"第一题"图标,在演示窗口中输入如图 16.3 所示的文字,然后再制作试卷 背景,但要注意设置文字及背景的层次关系。打开 Properties:Display Icon(显示图标属性) 对话框,设置画面的过渡模式为 Vertical Blind。这样,当程序一进入显示图标时就会显示 出画面的过渡效果,如此设置会丰富画面的显示效果。



图 16.3 设置过渡效果

双击流程线上的交互类型按钮,打开 Properties: Response(交互属性)对话框,
 如图 16.4 所示,打开 Branch 下拉列表框,在其中设置反馈分支为 Exit Interaction。其他选
 项取默认值。



图 16.4 设置反馈分支

R.	在 System Buttons 列表框中,可以选择按钮标题的文字字体。
技巧	同时,也可以在旁边的列表框中选择标题文字的字号。

⑦ 如果觉得按钮设置不太理想, Authorware 也允许对其进行修改。选择按钮样式, 然后单击对话框中的 Edit (编辑) 按钮, 接下来会弹出图 16.5 所示的 Button Editor (按钮



第· -篇 基础篇

编辑)对话框。在 State (状态) 列表框中有两列按钮 , 单击它们可以用来预览按钮状态。 在 Checked 列按钮上单击,在右侧的预览框中将显示按钮按下的状态。单击 Normal 列中 的按钮显示正常状态的按钮形状。



图 16.5 按钮编辑对话框

打开 Label (标签)列表框,其中的选项主要用于设置按钮标签 的显示状态,如选择 Show Label,在按钮的右侧会显示标签名称。 技巧 同时,在其右侧的列表框中设有有关的选项,它们主要是用于设置 标签在按钮上的显示位置,如 Align Left,设置标签显示在按钮左侧。 如果单击 Sound Import (输入声音)按钮,还会弹出一个对话框, 要求加载该按钮的伴随声音文件。

🚺 这样 , 第一个按钮设置完毕。用同样的方法可以设置另外 3 个 Display (显示) 图 标,设置完毕,来看看按钮在演示窗口中的具体位置。打开 Interaction (交互)图标,用 鼠标将按钮一一拖至合适的位置。

🕜 如果觉得按钮没有对齐,如图 16.6 所示,按住 Shift 键将按钮全部选中,然后调 出 Align (排列)选择框,单击合适的对齐方式。



43

节它们的位置。

技巧



" 画图"对我们来说是最熟悉不过了, 打开 Windows 程序组中的附件,就能调用 它。在" 画图"的窗体中有一个工具栏,如 果用鼠标移至某一工具按钮的上方,在鼠标 下面就会出现它的名称。下面就这个名叫 "提示向导"的例子介绍如何使用热区交互 来实现这种功能,同时将它的功能加大,把 有关它的帮助信息也显示出来。



主要知识点:热区交互。

操作步骤

🕖 新建文件 , 保存为 " 17 提示向导.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框 取消选择 Menu Bar 复选框 单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 17.1 所示。

_	Fils: 455 Journ 6	11#T/4-P			۲
a	Fars: 0	Flagback	Interaction.	CML	
-	iften: 860.7323	Calara: Backa Size: Variabl	aroun <mark>C</mark> hrone e 💌	Options: 🔽 Title Bar Menu Bar Taok Bar Dverlay Menu	Center on Screen Mutch Window Col Standard Appears

图 17.1 设置文件属性

③ 如图 17.2 所示,在设计窗口中创建流程线,当弹出 Response Type(交互类型) 对话框时,选择 Hot Spot(热区交互)单选按钮,同样放置其余的 Display(显示)图标, 然后将其一一更改为图中所示的标题名称。在 Display(显示)图标中将存储对应工具按钮 的名称和基本功能。

④ 单击流程线上的交互类型按钮,弹出如图 17.3 所示的对话框。单击 Match 下拉列 表框,其中的选项可设置与热区交互匹配的鼠标动作。

④ 单击 Highlight on Match 复选框,热区会产生如下变化:程序运行时,用鼠标单击或双击热区时,热区会以高亮显示,松开鼠标后热区状态复原。而单击 Mark on Match 复选框,在演示窗口中的热区内会显示一个匹配标志,一般是一个白色小方块,当产生交互

-篇 基础篇 第



时,该匹配标志就被黑色填充,如果交互结束,黑色并不消失。



图 17.2 流程线



Single-click Double-click Cursor in Area

Match: Single-click

🙆 如图 17.4 所示 , 用户可以在 Key(s)文本框中输入与此热区交互对应的快捷键 , 如 可以输入1、2、3、4等数字,也可以输入a、b、c等字母。如果需要使用组合键来代表快 捷键,例如使用 Ctrl 和 Alt 组合键,可以在它们后面直接加上该字母,图 17.4 所示的 Ctrl5 代表 Ctrl+5 快捷键。如果一个热区需要使用多个快捷键,必须在字符中间插入运算符"|", 例如"B|b",表示按下B或b都能激活该热区交互。



图 17.4 设置快捷键



🕐 在 Interaction (交互) 图标的右侧一共有 5 个热区交互 , 5 条分支路径。因此在演 示窗口中必有 5 个热区方块。打开 Interaction (交互)图标, 然后单击工具栏上的"插入" 按钮,在图标中插入"画图"窗体的界面。然后用鼠标将热区移至对应的工具按钮上方, 如图 17.5 所示。如果热区大小与按钮大小不匹配,可以通过拖动热区的调节方块进行调整。 热区的边框在程序运行时是不可见的,如果想将其变为可视,可以用鼠标在其周围画一个 矩形的方框。





图 17.5 移动热区

⑧ 程序编辑完成后,移动鼠标到"刷子"按钮的上方时,在屏幕的右侧会显示按钮的名称及相应的帮助信息,然后再将鼠标移到其他按钮的上方,原来的信息消失而显示新的信息。因此,可以在分支的每个 Display (显示)图标中输入对应按钮的名称及相应的帮助信息。同时,在交互属性对话框的 Response 选项卡中设置分支为 Try Again,当然,设为 Continue 也可以。在这个程序中,只做了工具按钮功能的一部分,如果用户有兴趣的话,可以仿照此例继续做完其他按钮的功能。



Brillet o

所谓的热区交互,就是允许用户将演 示窗口中的某个区域定义为热区,在定义 的热区区域中单击或双击,Authorware 就 认为发生了交互,从而执行该路交互下面 的流程。本例使用热区交互来制作一个地 图导游,当在地球图形上单击时,就会显 示相应的文本说明。

主要知识点:热区交互。

操作步骤

🕖 新建文件,保存为"18地球.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框 取消选择 Menu Bar 复选框 单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 18.1 所示。

_	711+: 64E	1688.68			۲
0	Vars: 0 Hen: 1.027.94	Rayback	Interaction	ORI	🗖 Cantan an Sanan
		Size: Variab	le T	Menu Bar	Mutch Window Col Standard Appears
				Dverlay Menu	

图 18.1 设置文件属性

③设置如图 18.2 所示的程序流程线。确认当前的粘贴小手④位于流程线的最上方,选择菜单 File,在打开的下拉菜单中选择 Import...选项,打开 Import Which File?对话框。



Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

④ 单击 Import Which File?对话框中的 Import 命令按钮,系统自动在流程线上添加 一个显示图标,该显示图标的名称以导入的图形文件名称命名,图中为"地球.jpg"。双击 该显示图标,在打开的展示窗口中将该图形缩小为原来的 50%。

④ 从图标栏上拖动一个交互图标,放在"地球.jpg"显示图标的下面,把该交互图标的名称改为"热区交互"。从图标栏上拖动一个显示图标,在添加的交互图标右侧释放鼠标,系统自动打开 Response Type 对话框。

④在打开的 Response Type 对话框中选择 Hot Spot 选项,从而创建热区交互,将该路热区交互更名为"文本说明"。从图标栏上继续拖动一个组图标 圆,在上一路热区交互右侧释放鼠标,从而添加第二路交互。

⑦ 在流程线上双击"文本说明"显示图标,在打开的展示窗口中键入所需要的说明 文字(用户可以随意键入或者使用其他图形)。

⑧ 按下 Ctrl + R 键运行项目文件,在打开的演示窗口中,用户可以看到地球的图形
对象。再按下 Ctrl + P 键暂停项目文件运行,在演示窗口中将出现两个虚线框。调整"文本说明"虚线框,使它包围地球图形,如图 18.3 所示。



图 18.3 运行画面

④ 通过上面的操作步骤,用户再次运行项目文件的时候,如果在地球图形对象上单击,程序将弹出"文本说明"显示图标中的内容。经过本例之后,用户应该对于热区交互有个初步的了解。

当用户已经为交互图标添加了交互分支之后,再次添加交互分支时,系统不会弹出 Response Type 对话框,并且后添加的交互分支将继承前一交互分支的类型属性。如果用户希望更改后面交互分支的交互类型,需要双击该路交互分支的交互标签,在打开的Properties: Response 对话框中更改。程序运行过程中,按下 Ctrl+P 键可以暂停程序运行,同时显示当前演示窗口中存在的所有对象,包括非媒体对象,如热区交互定义的热区范围等。



当设置交互分支时,可以使用空交 互分支来实现返回程序,本例就在上一 例的基础上设计交互分支来实现程序返 回。实例运行后,演示窗口的最终效果 如右图所示。

主要知识点:交互图标。



🕖 确定当前打开的是"19地

球.a7p " 项目文件(将实例 18 中的文件重命名得到), 在流程线上双击 nothing 分支的组图标, 打开该组图标的流程线窗口。

Brillet o

② 从图标栏上拖动一个计算图标添加到 nothing 组图标流程线窗口中,更改该计算 图标名称为"空定义"。

② 在流程线上双击"空定义"计算图标,打开该计算图标的脚本编辑窗口。在打开的脚本编辑窗口中键入:"该脚本为空定义,不执行任何操作",如图 19.1 所示。



图 19.1 设置 Nothing

④ 在流程线上选中 nothing 组图标,使其高亮显示,然后选择菜单 Modify,在打开的下拉菜单中选择 Ungroup,此时组图标将消失,代替它的是内部计算图标,如图 19.2 所示。

⑤ 同时按下 Ctrl + R 键运行项目文件,在地球图形对象上单击鼠标,程序将执行"文本说明"交互分支下的显示图标,然后在演示窗口非地球图形区域上单击鼠标,程序执行



Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

nothing 交互分支,提示文本消失。



图 19.2 取消组

🙆 通过上面的操作过程,用户应该掌握如何使用计算图标来创建空的程序流程。



本例的目的是在程序运行时,在画面 上显示各种动物,如果操作者不知道它们 的名称,用鼠标单击某个动物,在该动物 的旁边就会出现该动物的名称。

主要知识点:交互图标。



(i) 新建文件,保存为"20动物乐园.a7p"。



②执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框,取消选择 Menu Bar 复选框,单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 20.1 所示。

🔻 Freperties: File	
File: 2015 State and the second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second sec	Options: 7 Title Bar 7 Center on Screen Marco Bar 8 Match Findor Col Tank Bar 5 Standard Appears Overlay Marco

图 20.1 设置文件属性

③ 编辑如图 20.2 所示的流程线。在弹出 Response Type (交互类型)对话框时,选择 Hot Object 单选按钮,然后将其他 4 个显示图标同样放置在 Interaction (交互)图标的右侧。在狮子、狗、兔子和笼子 Display (显示)图标中分别插入它们的图片,最后还要将各个图标进行命名。



画面上最后只保留了一幅笼子的画面,实际上是要将所有的动物都显示在笼子的后面。选择"笼子"显示图标,然后按 Ctrl+I 快捷键打开属性对话框,如图 20.3 所示,在 Layer 文本框中输入图片的层为"-1",这样笼子就不会将所有的动物图片挡在后面了。



图 20.2 流程线

笼子	Select	
Laver: -1	sitioning: No Ch	ange 💌
nsition: None	Movable: Never	•
Exclude Text from Search	C Base	Y
Prevent Automatic Erase	C Initial	í
Direct to Screen	C End	

图 20.3 设置层



修所有的动物图片都设为反显模式后,单击 Restart ➡ 按钮后,屏幕上出现如图
 20.5 所示的 Properties: Response(交互属性)对话框。同时,该对话框有标题提示 Click an
 object to make it the hot object,意思是让用户单击画面上的一个物体作为热对象。单击"狗"
 对象,在对话框的 Hot Object(热对象)文本框内就会显示该对象图标的名称。

② 单击对话框的 OK 按钮确认后, Authorware 又会弹出下一个交互属性对话框,要求继续指定下一个热对象,用同样的方法设置其他交互属性对话框。

 征交互分支的各个显示图标中输入对应的动物名称,如图 20.6 所示。回到流程线后,如果用户觉得流程线太长,可以将它们进行归组。用鼠标将 Interaction (交互)图标 上方的所有 Display (显示)图标都选中,然后,单击 Modify 菜单下的 Group 命令,所有 的 Display (显示)图标就会转化为一个 Group (群组)图标,将它命名为"动物"。

. . .

end

...



图 20.4 设置重叠模式

ý ▼ Properties: Response [狗]						
	海 Twpe: Hot Object 💌 ②					
	Hot Object Response Click an object to make it the hot object					
	Hot Object: 狗 Match: Single-click Cursor: NA Key(s): Highlight on Match					
Open						

图 20.5 选择热体

10 214318乐园。(Tp
Lavel i
a
图 20.6 图标归组

⑦ 在交互属性对话框的 Match 下拉列表框中的默认选项为 Single-Click,因此在程序运行后,单击画面上的动物后,就会在屏幕上出现该对象的名称。当然,也可以设置双击等方式。





所谓的热体交互,和热区交互类似,都是 在演示窗口中制定某个范围或对象,作为交互 发生的对象。这两者不同之处在于,热区交互 定义的对象是演示窗口中的一个矩形区域,而 热体交互制定的是某个对象,热体交互的范围 是和指定的对象相关的,因此它不局限于规则 的矩形区域。本例用热体交互来设计鸟叫声, 程序流程图如右图所示。 主要知识点:交互图标、热体交互。

1 操作步骤

🕖 新建文件 , 保存为 " 21 鸟叫声.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框 取消选择 Menu Bar 复选框 单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 21.1 所示。

I = Properties: File			
711+: 0,007E	2144()#	j	۲
Ters: 1	Rayback Interaction	CHI	
Men: 1.024.54	Calara: Backgroup Chroma	Options: 🔽 Title Bar Menus Bar Nach Bar	Center on Screen Nutch Window Col
		C Dverlay Me	na pranasna jepesna Na

图 21.1 设置文件属性

③ 从图标栏上拖动一个计算图标到流程线上,更改该计算图标名称为"设置窗口大小"。在该计算图标的脚本窗口中设置大小,如图 21.2 所示。

④ 在流程线窗口中用鼠标单击计算图标下方的流程线,确认粘贴小手⑤出现在计算图标的下方,选择菜单 File,在打开的下拉菜单选项中选择 Import...,导入带有小鸟图案的图形文件。



	第一篇 基础篇
图 21.2 设计流程线	×
C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C Fattun C	an Cancel

图 21.3 Response Type 对话框

;▼ Propert	ies: Sound Icon [Untitled] ID:65547 Untitled			
	Mod:2003-7-3 Ref. brNo	Sound	Timing	1
	ner. byno	File: Storage: External		
	Import	File Unknown File Unknown Channels: Unknown	Sample Size: Unknown Sample Rate: Unknown Data Rate: Unknown	

图 21.4 "声音交互"属性框

⑦ 在 Properties: Sound Icon 对话框中,单击该对话框左下角的 Import...命令按钮, 系统将打开 Import Which File?对话框,在该对话框中选择带有鸟叫声的声音文件。

② 在 Import Which File?对话框中单击 Import 命令按钮导入声音文件,返回流程线窗口,同时按下 Ctrl + R 键运行项目文件,系统自动弹出 Properties: Response 对话框,在 演示窗口中单击小鸟图形完成设置。

. 热体交互的对象是在同一个图标中,例如显示图标中的所有对象,因此应该将需要作为热体的对象放在某个单独的显示图标中。对于声音文件,Authorware专门提供了声音图标对其进行管理。当用户在声音图标中导入了声音文件之后,在声音图标的属性对话框中,用户还可以看到导入的声音文件的各种属性,包括声音文件的大小、文件格式、声音通道以及采样率等等。在声音图标属性对话框中,用户还可以在Timing选项卡中指定声音文件的播放效果,在本例中,系统默认的设置已经满足了程序的要求。



本例制作一个对唐诗的游戏,如右图所 示的画面上有两首古诗,每首诗都缺少一 句,要求用户来选择正确答案,并将答案拖 至诗中正确的位置。如果选择错误,选择的 诗句会返回原处,并且画面上会显示错误信 息;如果选择正确,诗句会停留在目标处, 窗口中会显示鼓励性的文字。本例介绍的目 标区域响应就能达到这种效果。

主要知识点:交互图标、目标区域交互。



A success of the Western		1
18		
	A.	
这看瀑布扶前川。		
特代唱		
赤白	and all the set of the	
	20. So. (14 effection	
雷前明月光,	1.0	
观观地正有:	·中国 日田本和品語欄	
经保存股份	举头望明月.	
and on other parts	气调直下三千尺,	
	疑是張河區之天.	
16-12 de-81-18-1		
TENCS OF A SM		

🕖 新建文件,保存为"22对诗.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框 取消选择 Menu Bar 复选框 /单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 22.1 所示。

Freperties: File File:20E Frent 8	221570 100 100		۲
9471: 0 Ren: 858.5763	Flayback Interaction Colora: Backgroun Chrows Size: Variable 💌	Catt Options: 7 Title Bar Menus Bar Tauk Bar Dverlay Menu	I Center on Screen ■ Match Window Col ■ Standard Appears

图 22.1 设置文件属性

⑧ 根据题目的要求,可以编辑如图 22.2 所示的流程线。在"诗"图标中放置程序运行的主画面,在图标 A、B 中分别输入要考的诗句 A 和 B。放置交互分支的 Display(显示) 图标时,在交互类型对话框中选择 Target Area(目标区域交互)。





图 22.2 流程线

④ 将流程线组建完毕后,单击工具栏上的"运行"按钮,窗口中就会弹出交互属性 对话框。如图 22.3 所示,在窗口中会出现一个矩形区域,这个矩形的大小和位置就是目标 区域。对话框的标题提示为 Select a target object,提示用户选择一个目标对象,用鼠标单 击画面上的"举头望明月"图片(该诗句是正确选择),在 Target Object(目标对象)文 本框中就会出现该图片对应的标题。

↓ ▼ Properties: Response [A正确]						
	A正确	Type: Target Area 💌 🥐				
	Target Area Response					
	Select a target object					
·	X Y	Target				
	Size: 74 25	Accept Any Object				
Open	-cation: 96 65	On Drop: Leave at Destination 💌				

图 22.3 选择目标对象

④ 单击对象后,对话框的标题又改为 Drag object to the target position,要求将对象拖至画面上的目标位置。在将对象移至目标位置后,目标区域也同时自动到达该位置,如图 22.4 所示,将目标区域调节至与填充区域同样大小。这样,所设的区域就成为 A 诗句的正确目标区域。

A正确		Type: Target Area	• 0
Target Area	Response]	
Select a target objec	t		
X	Y	Target	
Size: 74	25	🦳 Accept Any Object	
cation: 96	65	On Drop: Snap to Center	
l'enclose pro-			

图 22.4 交互属性对话框



Aut hor ware 7.0 精彩设计百例



⑦ 单击 Accept Any Object 选项,设定的目标区域将会接收任何对象,而不管对象移动是否正确。

⑧ 设置完"A正确"对话框,单击 OK 按钮。Authorware 将弹出下一个分支的交互 对话框要求设置错误区域。如图 22.5 所示,同样选择诗句 A 作为对象,然后用鼠标将目标 区域调至全屏大小。由于此分支设置为错误选项,所以应设置 Put Back 选项,这样,当对 象的拖放位置不正确,该对象会返回原位置要求重试。

A错误		Type: Target Area	• 0
Target Area	Response]	
Select a target objec	t		
X	Y	Target	
Size: 640	480	🥅 Accept Any Object	
cation: 0	0	On Drop: Leave at Destination 💌	

图 22.5 设置错误区域

2	
18	由于设置程序的运行窗口大小是 640 x 480,因此可以直接在对
技巧	话框的 Size 和 Location 文本框中输入相应的坐标。
·	

② 单击工具栏上的运行按钮运行程序,当画面出现时,单击流程线上的 Interaction (交互)图标,在窗口中就会出现如图 22.6 所示的所有目标范围。可以根据对象来调整目 标区域。

144	
这条选布技前月。 外头袋明月-	ĸ
985 60	Abres.
面前前月光, 提尾地上者, 低头尾蛇乡,	参约 日间各种开望地。 百法方下工千尺
图 22.6	

第一篇 基础篇

꼔 运行程序后,程序并没有达到所要求的效果,不管移动对象是否正确,对象总会 在释放位置停留。问题出现在图片的移动属性上,前面提到过 Display(显示)图标的 Layer 选项卡,里面的选项就能实现图片各种类型的移动属性。打开显示图标属性对话框,如图 22.7 所示,选择 Movable 下拉列表框中的 Anywhere (任何位置)选项,设置的图片对象就 可以被移动了。

🗦 🔻 Propertie	es: Display Icon [A]		
奉 云望明月,	ID:65544 Size:192 Mod:2003-7-C Ref. byNo	A Laver: nsition: None Options: Update Displayed Variable Exclude Text from Search Prevent Automatic Erase Erase Previous Content Direct to Screen	Select sitioning: Movable: O Base O Initial O End	No Change
				, ,

图 22.7 设置对象移动属性

🕧 最后 , 再在 " A 正确 " 、 " A 错误 " 、 " B 正确 " 和 " B 错误 " 显示图标中分别 输入"正确,请继续!"和"错误,请重试!"文字。运行程序时,画面上就会出现判断 结果了。



使用目标区域交互制作一个实例,实现将小 鸟移到圆内。程序流程图如右图所示。 主要知识点:目标区域交互。

⊥女和い無・白你匹

操作步骤



 が建文件,保存为"23 定向移动.a7p"。

 が执行命令 Modify File Properties,打开

属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框,取消选择 Menu Bar 复选框,单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 23.1 所示。

File: 13E	2300内部物		Ð
Yars: 0 Hen: 1.000.61	Flaphack Externation Calera: Backgroup Chrone	Options: 🔽 Title Bar Many Bar	Center on Screen
	Size: Variable 💌	E Tank Bar Dvarlay Man	Standard Appears u

图 23.1 设置文件属性

③ 从图标栏上拖动一个显示图标,更名为"背景",双击该显示图标,在打开的演示窗口中使用系统提供的工具绘制背景图,并且使用圆形工具创建一个圆形。

④ 在"背景"显示图标的下面添加一个显示图标,使用绘图工具箱的时候,同时按下 Ctrl + K 键可以快速打开颜色设置对话框。使用 Import...命令功能导入小鸟的图形文件。

 ● 更改第一交互分支名称为"正确拖动",在流程线上双击该显示图标,在打开的 演示窗口中,使用文本工具添加正确拖动小鸟后的反馈信息文字。



图 23.2 流程线

 通过上面的操作步骤,已经完成了流程线的程序设计,剩下的工作就是完成交互

 分支属性的设置,包括设定拖动的目标区域,正确拖动范围和错误拖动条件的设置。





本节制作实例——雨中登泰山,作 为高中语文课本中《雨中登泰山》的课 件,本例是利用"热区交互"制作的。 程序运行效果如右图所示。

主要知识点:热区交互。



1 新建文件,保存为"24雨中登 泰山.a7p"。



② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框 取消选择 Menu Bar 复选框 单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 24.1 所示。

🗢 Properties: File					
File: 61E (cens) 14	[24開中温泰山			۲	
Ters: 0	Flayback	Interaction.	CHL		
	Calara: 🔄 Back	zroun 🔜 Chroma	Options: 🔽 Title Bar	Center on Screen	
	Size: Variabl	• 💌	Tunk Bur	E Standard Appears	
			I Overlay Next		

图 24.1 设置文件属性

③ 设计程序流程线。从面板中拖放一个显示图标到流程线上,命名为 " 背景 " 。

 双击显示图标,打开演示窗口,为"背景"导入一张图片。然后选取 Options 下 拉列表中的 Scaled 选项。单击 OK 按钮完成设置。

🗢 Properties: Response	[岱宗坊]	
Dpen	協衆坊	Type: Hot Spot Single-click Cursor: Highlight on Match Mark on Match
	图 24.2 设置响应	属性
	62	

第一篇 基础篇

🙆 重复以上操作 , 创建 10 个新的显示图标 , 拖放到交互图标右边 , 分别命名为 " 虎 山水库 "、" 经石峪 "、" 壶天阁 "、" 二天门 "、" 云步桥 "、" 升仙坊 "、" 南天门 "、" 天街 "、" 玉 皇顶"和"日观峰"。完成以上步骤后,设计窗口如图 24.3 所示。



图 24.3 流程线

🕜 双击 " 岱宗坊 " 图标 , 打开子程序设计窗口 , 创建新的显示图标 , 命名为 " 岱宗 坊",然后在演示窗口中创建新文本,输入"岱宗坊"的简要介绍。其他显示图标也同样进 行设置。

🕜 在流程线上添加一个 Calculation 图标,命名为"退出"。双击"退出"图标,打 开 Calculation 编辑窗口, 输入 Quit()。

⑦ 打开交互图标的属性对话框,设置 Button 选项卡,在 Type 下拉列表中选择 Button 选项,此时演示窗口出现"退出"按钮,调整其位置,如图 24.4 所示。

🗧 🔻 Properti	es: Response	[退出]			
		退出		Type: Button	• ?
退出		Button	Response]	
		X	<u>Υ</u>		
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		51ze: j02	125	Key(s):	
Buttons		Location: 35	415	Options: 🔽 Make Default 🔽 Hide When Inac	Cursor: 🔥 🗔
	Open	Label:		, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	

图 24.4 设置响应属性

꼔 双击"背景"显示图标打开演示窗口,按住 Shift 键不放,双击"简要介绍", 此 时演示窗口出现 11 个 Hot Spot 选择虚线框。使用鼠标拖动虚线框放到背景中的相应位置, 如图 24.5 所示。



图 24.5 设置 Hot Spot 范围

🕖 预览运行效果 , 并保存程序文件。





本例制作一个"家庭影院",目的是 介绍在 File 菜单的基础上扩展 Authorware 的菜单条,然后在各个菜单中再添加一些 相关的命令。对于菜单中的各条命令不能 一一进行详细地讲解,只是想通过这个例 子来了解制作菜单交互的思路及一般菜 单命令的制作方式。

主要知识点:交互图标、下拉菜单 交互。

_____操作步骤 〕

🕖 新建文件 , 保存为 " 25 家庭影院.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框 取消选择 Menu Bar 复选框 单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 25.1 所示。

🔻 Properties: File			
File: 11TK	25家.麻影院		®
Vara: 0	Flayback Interaction	ina i	
Men: 993, 3068	Colorn: Background Chroma. Sire: Farialla 💌	Options: 🔽 Title Jar Hens Jar Task Jar Overlay Mens	V Center en Screen Match Winder Cel Standard Appears

图 25.1 设置文件属性

3 如效果图所示,制作的这个作品一共有3个菜单,它们分别是File菜单、"控制"菜单和"帮助"菜单。

⑦ 对应图所示的 3 个菜单,在流程线上要使用 3 个 Interaction (交互)图标来分别 创建。如图 25.2 所示, File 交互图标与图的 File 菜单对应,"控制"图标与图"控制"菜 单对应,"帮助"图标与图的"帮助"菜单对应。Interaction (交互)图标的各个分支标题 就是菜单中的各个命令。除此之外,Authorware 也可以制作子菜单,而子菜单的制作过程 比较复杂,在一般的多媒体作品中使用菜单方式即可。



第一篇 基础篇



① 打开作品中的 File 菜单,如图 25.3 所示,在两个菜单命令之间有一条分隔线,在 平时所接触的菜单中也会经常看到。这条分隔线的制作非常简单,如图 25.2 所示,只需在 "打开"和"退出"分支之间加一条交互分支,然后将分支标题命名为"——"即可。

College and									(C)	l,
6.2.							-1	100	0	l,
"圆"的现象标识。										
in The second of the										
计十二级时间 计分子		-								
T-0-0-0-0		10.25								
イエエエ	1.11	Tel di s								
이 모든 전 무	1.1.1.1	70.01								
이 지 지수요.										
しき 脱類 とうし		Det set	16 A 1							
2-0-0-0		-766	йe.							
· The started		-626	106							
이 가슴 걸 걸		Contraction of the second	- C.							
그는 아이가 있는 것이.										
 A second second 										
이상 전에 나는 것.		10050	a È i							
. U-9-9-9		-92-99	len.							
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		「私会会」	(1)の)							
计学学学										
이 말을 하는 것이 같아.										
1980 C. 1980 C. 1980										

图 25.2 流程线



图 25.3 File 下拉菜单

 从图 25.3 中还可以看到,在菜单命令的右面都对应它的快捷键,例如,"打开" 命令的快捷键是 Ctrl+O,单击"打开"命令和按 Ctrl+O 快捷键都能执行"打开"命令。单 击交互类型按钮,打开交互属性对话框,如图 25.4 所示,可以在 Menu(菜单)选项卡的 Key(s)文本框中输入快捷键。快捷键的格式是功能键再加上字母键,如图中的 CtrlO 就 代表快捷键 Ctrl+O。

1	▼ Properties: Respo	nse [打开]			
ſ		打开		Type: Pull-Down Menu	• ?
		Menu	Response		
		Menu: F	le		
1		Menu Item: 🛛	я		
	1	Key(s):	r10		
	Ope	n			

图 25.4 设置快捷键

⑦ 如图 25.5 所示,在"控制"菜单中有一个灰色命令,该命令在程序执行时不可用。 要制作此命令效果,用户可以在图 25.2 的"控制"交互图标的"双声道"标题上加"()"。 实际上,这样制作的灰色命令没有多大的实用价值,而真正有用的灰色命令在使用时会被激 活,通过设置 Active If 文本框中的变量可以完成这一效果。单击 Response 标签,打开 Response 选项卡,在相应文本框中设置即可。例如,可以在 Active If 文本框中输入一个变量表达式 Use=1,这样,当 Use 1时,命令变灰色;当 Use=1时,命令就变为黑色。

⑧ 打开"帮助"菜单,如图 25.6 所示,菜单中的 Help 命令的 H 下面有一条下划线, 这也代表一种快捷键的方式。即打开 Help(帮助)菜单,然后按下 H 键也能执行该命令。 要实现上述的命令方式,可以在快捷键字母前加上"&"字符。若要使"&"也作为快捷 键,可用"&&"来表示。



② 图 25.2 中流程线的形状在前面曾经提到过,用户可以打开 Response 选项卡,如图 25.7 所示,选中 Perpetual(持续性交互)选项,流程线就会直接穿过 Interaction(交互) 图标。当一个交互被设置为持续性交互响应时,在整个程序的执行过程中可以随时匹配这个交互。

打开					Type	Pull-Down Menu		• ?
	Menu		Resp	onse	٦			
	Scope:	🔽 Perpe	etual					
Act	ive If:				Status:	Not Judged	•	
	Erase:	After N	lext Entry	-	Score:			
1	Branch:	Return		-				

图 25.7 设置永久属性



@ 在 File 菜单下制作了一个"退出"命令,该命令的功能是退出程序,即在程序运行时单击"退出"命令,程序就会终止。要实现该功能,可以双击图 25.2 中的"退出"计算图标,在打开的文本框中输入 Quit(0)命令,如图 25.8 所示。

				JUDI 21
🧶 e 🐴 🖂	网络卧冈	<u>84</u>	12 6 12	1 2
() () () () () () () () () () () () () (
10	Jost	Med.		A

图 25.8 退出函数

⑦ 用同样的方法,用户也可以设置帮助信息,这涉及到使用 Authorware 的 JumpFile 函数,此处不再讲解。


本例使用下拉菜单交互制作一个选 择菜单,即让计算机发出指定的声音。

主要知识点:交互图标、下拉菜单 交互。



孙建文件,保存为"26 自定义
 BEEP 下拉菜单.a7p"。

② 执行命令 Modify File



Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框,取消选择 Menu Bar 复选框,单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 26.1 所示。

- Properties: File						
	Fils: 32E	[26自定义BEBF下拉菜单		۲		
	Fars: 2	Flagback Exteraction	CMI			
-	Wen: 955.2763	Calars: Backgroup Chrone	Options: 🔽 Title Bar	Cantar on Screen		
		Size: Variable 💌	Tank Bar	E Standard Appears		
			I DANETSK MINT			

图 26.1 设置文件属性

③ 从图标栏上拖动一个显示图标,更名为"背景"。双击该显示图标,在打开的演示窗口中导入一幅图形文件作为背景,然后添加提示文字:选择 Beep 菜单,让计算机发声,如图 26.2 所示。

④ 从图标栏上继续拖动一个计算图标,为 Beep 交互图标添加第二路交互分支,更 名为 Beep 2。双击该计算图标,在脚本窗口中重复使用 Beep 函数,使计算机发出两下 Beep 声,如图 26.3 所示。

⑤ 返回流程线窗口,选择菜单 Ctrl+R 运行项目文件,在运行的程序演示窗口中,用户可以看到自定义的 Beep 菜单。单击该菜单,可以打开下拉菜单,选择其中的任何一个菜单选项,计算机将按程序设定发声。









所谓的菜单选项快捷键,就是当用 户直接按下该快捷键之后,实现的程序 功能和用鼠标选择该菜单选项相同。本 例对上例设计的发声程序设置快捷键。

主要知识点:Beep()函数。



🕧 新建文件,保存为"27 自定义 BEEP 下拉菜单.a7p "。



选择1000英单。

让计算机发声)

择 Center On Screen 复选框 取消选择 Menu Bar 复选框 单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 27.1 所示。

* Properties: File						
File: 3 less: 4 Tere: 2	ZE [21自定久BEEF下拉菜单		۲			
. Re:9	99.6403 Calars: Beckaroun Chrome Size: Variable	Optimus: F Title Bur F Menus Bur Tank Bur Downlay Me	✓ Center on Screen ■ Starder Col ■ Standard Appears nu			

图 27.1 设置文件属性

③ 设置程序流程线如图 27.2 所示,在流程线上按下 Ctrl 键的同时双击 Beep1 交互分 支的交互标签,快速打开 Properties: Response 对话框。

图27自定义时时下按案单、s7p	
Breep Gr	Level 1
图 27.2 流程线	
69	

Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

分了给 Beep1 菜单选项添加快捷键,在 Key(s)文本框中键入"1",从而设定 Ctrl_1 为该菜单选项的快捷键,如图 27.3 所示。

Beep1		Type: Pull-Down Menu	• ?
Menu	Response		
Menu: Beep			
Menu Item: Beep1			
Key(s): 1			

图 27.3 设置快捷键

④ 单击对话框中的 Response 标签,打开 Response 选项卡。选中 Scope 前面的检查框,然后在 Branch 下拉菜单中选择 Return。

参照 Beep 1 交互分支的设置,完成 Beep 2 交互分支的 Properties: Response 对话
 框。定义该路交互分支菜单选项快捷方式为 Ctrl + 2。

② 当设置了这两路交互分支的 Response 属性之后,返回到流程线上,用户会发现程 序流程的显示和先前不同。注意对于 Return 返回类型的交互程序流程的显示。

《》在程序流程线窗口,再次按下 Ctrl+R 键运行项目文件,在打开的程序窗口,选择 Beep 菜单,打开 Beep 下拉菜单,可以看到每项菜单后面的快捷键显示,如图 27.4 所示。



图 27.4 Beep 菜单







一个健康咨询的例子。在这个例子中 先做如下假设:若体重(斤)与身高(厘 米)的比值大于 0.8 时,略显肥胖;比值小 于 0.6 时略显削瘦;当比值在 0.6 与 0.8 之 间时,则肥瘦适中。在这个例子中,要定 义一个变量来代表体重与身高的比值,如 下文所用的 Result。如右图所示,这是程序 运行后的画面,画面上病人在向医生询问 病情,如果在画面上的光标处输入你的体 重和身高值,按回车键后,医生就会给出 正确的答复。

主要知识点:交互图标、条件交互。



操作步骤

🕖 新建文件 , 保存为 " 28 健康咨询.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框 取消选择 Menu Bar 复选框 单击 Color 右边的 Background Color 按钮, 打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 28.1 所示。

🔻 Properties: File			
File: 180K Joons: 10	29號聯答询		۲
Wars: 3	Playback Interaction	i nu	
Nem: 812.1	64E Colorn: 3achar eas Chrees Sine: Fariable	Options: 🔽 Title Bar Hean Bar Task Bar Overlay Hean	Center en Screen Hutch Minder Cel Stundard Appears 1

图 28.1 设置文件属性

③ 设置程序的流程线如图 28.2 所示,在黑圈内的流程用来实现文本输入,即病人往程序中输入的体重值和身高值。在 Calculation(计算)图标中,通过设置一对变量来获取这组值。由于屏幕输入的值要赋予 Calculation(计算)图标中的变量,所以该分支标题要



Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

虚设,即在交互属性对话框的 Pattern 文本框内不输入任何字符。同时,此处的交互分支类型应设为 Exit Interaction,这样,在输入数值后,程序将继续往下运行。



图 28.2 流程线

双击 Calculation (计算)图标,打开计算图标文本框。如图 28.3 所示,在文本
 框内输入 a:=NumEntry 和 b:=NumEntry2,其中 NumEntry 是一个系统变量,它会获取键
 盘的输入值。因此,这两条语句的功能是分别将键盘输入的第一个值和第二个值赋予变
 量 a 和 b。而 Result:=a/b 语句的功能是将 a 和 b 的比值(也就是体重与身高的比值)赋予
 变量 Result。



图 28.3 设置计算图标

④ 单击文本框上角的"关闭"按钮, Authorware 会弹出一个 New Variable (新变量) 对话框,该对话框要求给新变量赋初值及进行变量描述,如图 28.4 所示。在 Initial Value 文本框中输入变量 a 的初值"0",然后关闭对话框。接下来, Authorware 还会弹出 b 和 Result 的新变量对话框,同样可以按上述方法设置它们。

 返回流程线,双击交互类型按钮,打开 Properties: Response(交互属性)对话框。
 如图 28.5 所示,在 Condition 文本框中输入 Result>0.8,这样,当变量 Result 的值为大于
 0.8 的数值时满足该条件,Authorware 将执行该分支。

第一篇 ·	基础篇
New Variable	
Name:	
Initial val	
Description:	
OK Cancel	
图 28.4 变量赋初值	
Conditional Response	
Condition: Result>0.8	
Automatic: When True	
Off When True On False to True	

图 28.5 设置条件

⑦ 打开 Automatic 下拉列表框,如果选择 WhenTrue 选项,在程序运行时,Authorware 就会根据条件变量的值来判断交互是 True 还是 False,一旦符合条件,Authorware 将执行此交互分支;若选择 On False to True 选项,则只有在条件由假变为真时,Authorware 才会执行交互响应;如果选择 Off 选项,Authorware 将关闭判断功能。因此,只有在指明条件 是正确时才能产生交互。



图 28.6 设置程序跳转

⑦ 下面再来看一下程序流程是怎样执行的。如图 28.7 所示,假如在光标处输入 100/180 这一组数值,当它进入 Calculation (计算)图标,变量进行赋值。即 a=100, b=180 程序, Result=a/b=0.55。

Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

断结果"显示图标。然后,执行 Wait (等待)图标,即显示画面左上角的"下一个"按钮。 单击此按钮后,程序执行 Calculation (计算)图标中的 GoTo 语句,程序将再次返回到流 程线的最开始端,等待再次输入下一组值。

- ----



图 28.7 程序流向





② 执行命令 Modify File Properties,

打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框,取消选择 Menu Bar 复选框,单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如 图 29.1 所示。

i = 1	roport	ies: File				
		711+: 20E	29智力何答			۲
	2	Ters: 1	Flaphack	Interaction.	280	
1 .		Wen: 913, 1283	Calars: Buck	aroun Chrows	Options: 🗹 Title Bar	🔽 Center on Screen
			Size: Variabi	La 💌	Tank Bar	Nutch Window Col Standard Appears
					Dverlay Menu	

图 29.1 设置文件属性

🕑 建立如图 29.2 所示的程序流程线。

28智力间答。wTp	
■ 开始 通 开始 □ □ □ □	Lavel 1
a	

图 29.2 流程线

④ 在流程线上选择 Interaction (交互)图标,然后打开其交互属性对话框,最后单击对话框中的 Text field(文本区域)按钮,如图 29.3 所示,Authorware 将会弹出 Properties:



Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

Interaction Text Field 对话框。

E Present alone Window Fig		
世界上来长的	pipter.A.:	
A集局後河		
11长江 (尾罗湾		
Digr (Properties 1	Arreston Test Teld	
• abo	Equal Interaction Text	Canal
	Leastine: 196 (50) Objecter	
	They have a list	-
		Balg

图 29.3 改变文本输入区域

⑤ 同时,图 29.3 中的演示窗口中出现一个黑色三角,当程序运行时,该三角符号后面将出现闪烁的光标,就可以在后面输入各种文字了。如图 29.3 中所示,用鼠标拖动文本输入区域的调整方块可以改变它的大小,它的设置与热区的设置基本相同。在 Character Limit (字数限制)文本框中,可以输入某个数值,该数值用来限制用户输入交互字符的个数,比如,在图 29.3 的文本框中输入数字1,那么当程序运行时,在光标处1个字符后,将不能继续输入。

⑦ 打开 Interaction 选项卡,如图 29.4 所示,用户可以在 Action 文本框中输入文本结束的确认键,回车键 Enter。也可以定义其他的功能键,如 End,当用户在文本区域输入框内输完字符后,按键盘上的 End 键就可以确认。



图 29.4 文本区域交互对话框

⑧ 打开 Text 选项卡,其中的选项可用来设置输入文字的字体、字号、字型、颜色及字体模式。在 Font 下拉列表框内可设置输入字符的字体;在 Size 列表框中可选择输入字



-篇 基础篇 第

符的字号;单击 Style 各选项的复选框可以设置字符的字型;Text 颜色按钮或 Background 颜色按钮将弹出 Color 调色板,单击颜色方块来设置字符颜色或字符背景颜色;在 Mode 下拉列表框中可以选择输入文本对象的重叠模式。设置完毕,还可以根据预览框中显示的示例来决定各个选项,如图 29.5 所示。



图 29.5 文字设置



② 返回流程线,用鼠标双击交互类型按钮,打开 Properties:Response(交互属性) 对话框,如图 29.6 所示。应该引起注意的是,在 Pattern 文本框内的字符与该交互的分支 标题相同,这样 Interaction(交互)图标就会根据用户输入的字符来判断是否产生交互。

D	Type: Text Entry
Text Entry Response	
Pattern: D Match at Words Incremental Matching	Ignore: V Capitalization Spaces V Extra Words V Extra Punctuation V Word Order

图 29.6 文本输入选项卡

@ 在 Pattern 文本框内输入 The word,当程序运行时,在文本输入区内输入此词组程
 序就会得到交互。如果想使用多组字符来匹配此交互,那么在这些字符之间要加上"一"。例
 如,在 Pattern 文本框内输入 Boy/Girl,则程序运行时,输入 Boy 或 Girl 都会产生交互。

⑦ 可以在 Match at least (至少匹配几个字符)文本框内输入数字,该数字决定输入 字符与分支标题至少应匹配的字符数目。例如在此处输入数字 2,如果分支标题是 Boy, 那么只要输入 bo 或 oy 即可产生交互。





在很多应用软件中,往往为了安全起 见,都要设置一个用户登录对话框,只有拥 有正确用户名和密码的用户才能使用该软 件,但大众软件编制的用户登录界面形式比 较呆板,利用 Authorware 能够设计出具有 相同功能,但界面比较吸引人的登录界面。

主要知识点:交互图标、文本输入交互。



上操作步骤

🕖 新建文件,保存为"30用户登录.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框和 Menu Bar 复选框,单击 Color 右边的 Background Color 按钮, 打开 Color 对话框,从中选择黄色,如图 30.1 所示。

🖓 🕈 Properties: File				
File: ITK	30.甩户量录			®
Warn: 0	Playback	Interaction	ina 🗌	
Nen: 912, 5808	Colorn: 🔜 Backs Size: Fariall	arra <mark>l</mark> Cares.	Options: 🔽 Title Jar 🖾 Mens Jar Task Jar Overlay Mens	✓ Center en Screen Hatch Mindee Cal Standard Appears

图 30.1 设置文件属性

③ 从图标栏上拖动一个显示图标,更名为"背景"。双击该显示图标,在打开的展示窗口中使用绘图工具箱上的工具创建登录的背景图案。

④ 从图标栏上拖动一个交互图标到流程线上,更名为"文本输入"。从图标栏上拖动一个计算图标到流程线上,为该交互图标添加第一路交互分支。在弹出的 Response Type 对话框中选择 Text Entry。

④ 在流程线上将新添加的交互分支更名为"*",并且用鼠标单击该交互分支下方的流程走向箭头,从而将该交互分支的 Branch 设置为 Exit Interaction。流程线如图 30.2 所示。

④ 在流程线上双击该路交互分支下面的计算图标,在打开的脚本编辑窗口中键入:
 username:= EntryText,如图 30.3 所示。



E			 -篇 基础篇
	30% P型染 ofp 3P 型 计数 文本输入 ↓ 文本输入	Level i	
	图 30.2 注	流程线	
	■ * • • • • • • • • • • • • •	LOX Modified	

图 30.3 编辑脚本窗口

 在流程线上按下 Ctrl + R 键运行项目文件,在打开的演示窗口中,用户可以看到 文本输入区域和背景上的文本输入区域框没有重合。按下 Ctrl + P 键暂停程序运行,在演 示窗口中调整它们的位置,如图 30.4 所示。



图 30.4 运行图

⑧ 调整完成后,继续运行程序,可以在文本输入提示符后面键入任何文本,当用户 按下回车键之后,输入的文本消失。通过上面的操作,用户应该掌握创建文本输入的基本 方法。



本例使用键盘交互来编辑一个纸牌的 小游戏。游戏开始后,当用户按下 Continue 按钮,画面上就会提示出牌,按下1、2、3 等数字键或J、Q、K 等字母键,对应的纸 牌就会弹出来。

主要知识点:交互图标、按键交互。



🕧 新建文件,保存为"31 空当接龙.a7p"。

🔻 Properties: File				
File: 27E lens: 14 Note: 0	[3]空当整龙	*-+		۲
. 909.6761	Calers: Bucks Size: Variable	rous Chrone	Opticas: 🖓 Title Bar 🖓 Manu Bar Tank Bar Overlay Menu	Center on Screen Match Windor Col Standard Appears

图 31.1 设置文件属性

⑧ 根据题目要求编辑如图 31.2 所示的流程线。在 Interaction (交互)图标的右侧放置 13 个 Group (群组)图标,分别将它们设置为键盘交互,并命名。

TENES of The Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Second Sec
图 31.2 流程线
80

打开 Group (群组)图标,然后在第二级窗口中放置一个 Display (显示)图标和
 一个 Motion (动画)图标, Display (显示)图标用于存放纸牌图片, Motion (动画)图标
 用来控制出牌。

 双击交互类型按钮,打开如图 31.3 所示的交互属性对话框。可以在 Key 文本框中 输入控制交互的字母键(a, b, c, d...)、数字键(1、2、3、4...)、标点符号和功能键 (Enter、Esc、Insert、Home、End、PageUp、PageDown、F1~F12等)。

🕴 🔻 Properties: Response [1]					
	1		Type: K	Keypress	• ?
	Keypress	Response)		
	Scope: 🗌 Perp	etual			
	Active If:		Status: N	lot Judged	·]
b	Erase: After N	fext Entry 💌	Score:		
Open	Branch: Try Age	in 💌			

图 31.3 交互属性对话框

逐回流程线,先选择 Display(显示)图标,然后按住 Shift 键双击 Motion(动画)
 图标,打开 Properties: Motion Icon(动画图标属性)对话框,如图 31.4 所示,设置动画方
 式为点到直线的动画。同样方法设置交互分支中的其他 Group(群组)图标。

出牌	Drag object to base
Layer:	Type: Direct to Line 💌
Timing: Time (sec)	Base D
1	C Destinati
Concurrency: Wait Until Done	C End 100

图 31.4 设置动画

 程序编辑完毕,下面再给小游戏添加一个启动画面。返回到前面,看一下流程图。 在主流程线上还设置了一个 Wait (等待)图标和一个 Erase (擦除)图标,它们的作用是 暂停游戏界面和设置擦除效果。如图 31.5 所示,在画面左上角有一个 Continue 按钮,此按 钮就是等待图标所做的设置,通过选择等待图标属性对话框中的 Show Button 复选框可以 显示这个按钮。



81



本例举一个开密码箱的例子,并设置密码的重试次数为3次,如果输入密码的次数超过3次,程序就会弹出一个报警的画面。 如果在规定的次数内输入正确的密码,就可以打开密码箱了。流程线如右图所示。

主要知识点:交互图标、文本输入交互、 重试限制交互。



🕖 新建文件 , 保存为 " 32 密码箱.a7p "。

②执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框,取消选择 Menu Bar 复选框,单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 32.1 所示。

👻 Froperties: File			
File: 20E	淡峦鸫植	1	۲
Tars: 0	Playback Interaction	CMI (
	Calars: Backaroun Chrome Size: Variable	Options: 🔽 Jitle Bar Menu Bar Tunk Bar Dverlay Men	F Center on Screen Nutch Windor Col Standard Appears

图 32.1 设置文件属性

④ 如图 32.2 所示,在 Interaction(交互)图标的右面放置一个文本输入交互"锁", 第二条分支设为重试限制交互"限制次数",更改分支标题为"限制次数"。在"重试限制"群组图标内设置第二级流程线,在流程线上使用一个 Display(显示)图标来设置报警 画面。

双击重试限制交互类型按钮,打开 Properties: Response(交互属性)对话框。
 如图 32.3 所示,该对话框的设置同样简单。只需要在 Maximum Tries 文本框中输入重试
 交互的最大次数即可。如果在此文本框中不输入任何值,Authorware 将默认为最大次数
 是 0 或 1。在程序运行时,如果输入的次数超过此数值,Interaction(交互)图标就会执
 行该分支。

E			第一篇 基础篇
	<mark>铀</mark> 32密码箱. a7p		
	・ 輸入密码 () ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	Level 1	
	图 32.2 流程线		
限制次数	Түре	: Tries Limit	• ?
Tries Limit	Response		
Maximum 3			

图 32.3 交互属性对话框

④ 单击 OK 按钮,返回流程线。双击第一分支中的 Group(群组)图标,在第二级 窗口中设置如图 32.4 所示的流程线。在 Display(显示)图标中存储一个打开密码箱后的 界面图片。在流程线最后的"秘密"群组图标中就可以放置需要保密的东西了。



图 32.4 流程线

⑥ 返回主流程线,双击第一分支的交互类型按钮,打开文本交互属性对话框。如图 32.5 所示,将所有选择的复选框都取消,也就是取消了Authorware 默认的忽略选项。这样,取消忽略选项自然就增加了密码的安全性。

1	 Propertie 	es: Response [镇		
ſ			锁 Type: Text Entry	• ?
	• abc		Text Entry Response	
			Pattern: Ignore: Capitalization	
		质	Match at Words Extra Words	
			Incremental Matching	
		Open		

图 32.5 设置交互属性

 程序设置结束,现在返回程序试运行。如果想把自己制作的多媒体作品加一层保 护措施,可以在程序的最前面加上一个与此类似的重试交互。有了密码保护,就再不会担 心被别人偷用了。





本例制作一个"冒险岛"例子,在画面上 有一个四面环海的小岛,岛上有一颗硕大的钻 石,现在就来决定是走左面的桥还是右面的 桥。如果走错,岛上的炸弹就会把画中人炸死; 如果走对了,就可以发一笔横财。另外,设定 的时间限制是3秒,超过此时间,岛上的炸弹 就会自动引爆,将钻石炸飞。

主要知识点:交互图标、目标区域交互、 限制时间交互。



■ 操作步骤 〕

🕖 新建文件,保存为"33 密码箱.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框, 取消选择 Menu Bar 复选框,单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 33.1 所示。

711s: 4, 472E	※補助為			۲
907.2941	Flagback Calara: Back Size: Variabi	Tateractica group Chrones	CHI Optimus: IF Title Bar Manu Bar Tauk Bar Dvarlay Manu	IZ Center on Screen Netch Kindow Col I Stenderd Appears

图 33.1 设置文件属性

③ 先来创建程序所要求的流程图,如图 33.2 所示,在"人"显示图标中放置移动的 对象。在 Interaction(交互)图标的右侧设置三条分支,前两条分支用于设置目标区域响 应,最后的分支设置时间限制交互。当在规定的时间内没有进行移动操作时,Interaction (交互)图标就执行时间限制交互分支。

 双击第一分支的交互类型按钮,弹出的对话框如图 33.3 所示,根据对话框的提示, 用鼠标将"人"图片移至窗口的左下角,即画面上左面的大桥路口。然后将 On Drop 下拉 列表框中的选项设为 Snap to center。用同样的方式设置流程线上的第二条分支。

E		第一	篇基础篇
	331指编集。379 ③ 重島 副 人 → 送拝 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Level i	
	图 33.2 流程线		
✓ Properties: Response [左桥	左桥 Target Area Select a target object X Size: 74 25 -cation: 96 65	Type: Target Area Target Accept Any Object On Drop: Snap to Center	

图 33.3 设置目标位置

④ 设计完目标区域交互后,返回主流程线。双击时间限制交互类型按钮,弹出的对话 框如图 33.4 所示,在 Time Limit(限制时间)文本框中输入交互响应的限制时间为 3。

🗧 🔻 Properties: Response [时]	司限制]			
	时间限制		Type: Time Limit	• ?
	Time Limit	Response]	
	Time Limit: 3	Second		
Open	Interruption: Continu Options: Show Resta	e Timing 💽 Time Remaining art for Each Try		

图 33.4 设置时间限制

② 最后,在分支中还有3个 Display(显示)图标没有设置,在"左桥"图标中可以 绘制一幅庆祝发财的画面,在"右桥"图标中绘制一幅炸弹爆炸的画面,然后在"时间限制"显示图标中拷贝同样一幅炸弹爆炸的画面即可。



本例是一个制作"拼图游戏"效果的实例,程序运行后出现 QQ 图片,接着图片开始渐变。接着在演示窗口的左上角出现一个完整的 QQ 图,用户将按照此图进行拼图, 完成后会出现祝贺文字。

主要知识点:交互图标、擦除图标。



上操作步骤

🕖 新建文件,保存为"34拼图游戏.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取 消选择 Center On Screen 复选框和 Menu Bar 复选框,单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择粉红色,如图 34.1 所示。

2 - 2	roport	iec: File					
	ò	File: 1308 (cens: 20 Vers: 0 Hem: 903.2903	Staff在ightた ThyPack Calars: Back Size: Variable	Interaction groun Chroma	CHI Optiens: Title Bur Menze Bur Tank Bur Dverlay Menze	 Center on Screen Match Hindor Col Standard Appears 	

图 34.1 设置文件属性

③ 设计程序流程线。从面板中拖放一个 Calculation (计算)图标到流程线上,并将 Calculation (计算)图标命名为"初始化窗口",然后拖放一个显示图标到流程线上,命名 为"背景",接着拖放一个 Group(群组)图标,命名为"组图标"。然后再拖放一个 Interaction (交互)图标到流程线上,命名为 Interaction (交互),再拖放 5 个组图片到交互图标的右 下方,分别命名为"右上"、"左下"、"右下"、"错误位置"和 AllCorrectMatched。主流程 线如图 34.2 所示。

④ 设置"初始化窗口"图标内容。双击 Calculation (计算)图标,在打开的代码窗口中输入 ResizeWindow(480,360),如图 34.3 所示。

④ 设置 QQ 图标的内容,将 QQ 图标导入到显示图标。调整其在演示窗口中的位置并调整其大小和颜色,并设置为透明模式,如图 34.4 所示。

Eened				第一	篇 基础篇
	34詳目調成 小p 34詳目調成 小p 34篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16篇 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16	+右上 +左下 +右下 -右張位置 - AllCorreo	Level 1		
	图 34	4.2 流程线			
	■初始化窗口 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	★ ■ ■ × ● 0,360) nsert 2 件印容口			
	图 34.	3 111 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1			
	图 34.4	设置背景图标	t		

设置二级程序流程线,双击流程线上的"组图标"打开二级设计流程线。从面板中拖放一个显示图标到流程线上,命名为"全图",然后拖放一个Wait(等待)图标到流程线上,命名为"暂停2秒",接着拖放一个Erase(擦除)图标到流程线上,命名为"擦除全图",最后拖放4个显示图标到流程线上,命名为"QQ1"、"QQ2"、"QQ3"、"QQ4",设计完成的流程线如图 34.5 所示。

海 組图标	_ 🗆 🗡
☞↓ 图 全图	Level 2
🍈 暂停2秒	
▲ ▲ 「「「」」 「「」」 「」 「」 「」 「」 「」 「」 「」 「」 「」 「	
ន្ទិ ០០1	
QQ2	
<u>©</u> QQ4	
L	
图 34.5 二级流程线	
87	



本例接着制作"拼图游戏"效果的实例, 程序运行后出现 QQ 图片,接着图片开始渐 变。接着在演示窗口的左上角出现一个完整 的 QQ 图,用户将按照此图进行拼图,完成 后会出现祝贺文字。

主要知识点:动画图标。



操作步骤

🕧 确认打开的文件为 " 35 拼图游戏 " (由实例 34 的源文件重命名而得)。

② 设置"祝贺"图标内容。双击流程线上的"祝贺"图标,打开演示窗口,用文本 工具在图中输入"祝贺你!",将字体设为隶书,颜色设为黄色,调整其在窗口的位置。

③ 设置"全图"图标的内容。双击显示图标打开演示窗口,执行 File 文件中的 Import 命令,选择一副 QQ 图片,并用鼠标拖动图片四周的控制点调整图片大小以及在演示窗口 中的位置。

④ 设置 Motion (动画)图标的属性。双击"全图"图标,然后双击 Motion (动画) 图标,打开 Properties 对话框,单击 Motion 选项卡,在 Type 下拉列表中选择 Point to Point, 单击 QQ 图片为移动对象,然后安装鼠标移动 QQ 创建一个黑色三角形控制点,不断移动 松开鼠标创建一系列的路径控制点,用鼠标双击控制点使路径变得平滑。在 Timing 下拉列 表中选择 Time(Sec),在文本框中输入 3,在 Concurrency 下拉列表中选择 Concurrent,在 Move When:文本框中输入 1,对话框设置如图 35.1 所示。

🔻 Properties: Metion	Icen (运动)		
ID:65583 Size:306 Bod:97-11-4 Bef. byllo	Lavar: Timing: Time (teo)	Braz shiset to 注册 Twee: Tath to Tad 」	•
2resise	3 Calendrometry: Concurrent. Here Thes: 1	Cestimation: D Delete	

图 35.1 设置运动图标属性

④ 设置"暂停2秒"图标。双击二级流程线上的"等待2秒"图标,打开属性对话框,其设置如图 35.2 所示。

E				第一篇 基础篇
Properti	ies: Vait Ico: ID:65545 Size:84 Mod:97-4-1 Ref. byNo	a 【哲停2秒】	Seconds	

图 35.2 设置等待图标

 ⑥ 设计"擦除全图"图标。双击二级流程线上的"全图"图标,使QQ图标显示在 演示窗口,双击"擦除全图"图标,打开属性对话框,用鼠标单击演示窗口中的QQ图片, 单击对话框下面的List选项卡,选中Icons to Erase,这时在下面方框中出现了"全图"图标,表示擦除图标,擦除的是"全图"图标里面的内容,对话框设置如图 35.3 所示。

	on [接除全图]	
ID:65544 Size:156 Mod:97-4-1 Ref. byNo	朦除全臣 Click object(s) usition: Random Columns	
Preview	Remove	_

图 35.3 设置擦除图标

② 设置 QQ 图片的各个部分。双击流程线上的"背景"图标,使背景图显示在演示窗口中,然后按住 Shift 键的同时双击二级流程线上的 QQ1 图标,打开演示窗口,执行"文件"菜单上的 Import 命令,选择一副 QQ 左上部分的图片,并用鼠标拖动图片四周的控制点,调整图片的大小,以及其在演示窗口中的位置。用同样的方法设置 QQ 其他部分的图片,如图 35.4 所示。



图 35.4 设置 QQ 各部分

② 设置"右上"组图标的属性。按住 Shift 键的同时双击流程线上的"右上"组图标上方的控制按钮,打开属性对话框。在 Type 下拉列表中选择 Target Area,用户可以看到演示窗口中出现一个标有"右上"的矩形虚线框,用鼠标单击窗口中 QQ 的右上部分,可以看到虚线框自动附在图片上,然后用鼠标将 QQ 右上部分图片拖动到 QQ 左上部分的右边。在 On Drop 下拉列表中选取 Snap to Center,如图 35.5 所示。

Authorware 7.0 精彩	设计百例		
Properties: Respecto	Target Area Besponse Target Area Besponse Braz shiset to the target position Inc Size: 130 (stime) 23	Type: Target Area 💌 Turget 022 Accept Arg Dbject On Droc: Sang to Center 💌	Ð

图 35.5 设置"右上"组图标属性

⑦ 设置目标区域响应属性。在刚才的对话框中单击 Response 选项卡,如图 35.6 所示。

🔻 Properties: Respons	+ (右上)			
	右上		Type: Target Area	- 👁
3	Target Area	Besponse	1	
	Scope: 🗌 Perge	teal		
1	Active If:		Status: Correct Response	×
1 <u>1</u> 1	Erane: After 3	est latry 💌	Score :	
Dpen	Branch: Try Aga	is. 💌		

图 35.6 设置响应属性

꼔 依照 7 ~ 9 设置 " 左下 "、 " 右下 " 组图标 , 并设置目标区域响应属性。

砂 设置"错误位置"组图片的属性。按住 Shift 键的同时双击流程线上的"错误位置"
 组图标上方的控制按钮,打开属性对话框。在 Type 下拉列表中选择 Target Area,用户可以
 看到演示窗口中出现一个标有"错误位置"的矩形虚线框,调整虚线框的大小,在 On Drop
 下拉列表中选择 Put Back,选取允许任何对象,如图 35.7 所示。

错误位置		Type: Target Area	• ?
Target Area	Response	<u> </u>	
	۱۲	-	
Size: 469	344	larget ▼ Accept Any Object	
cation: 12	2	On Drop: Put Back	

图 35.7 设置"错误位置"组图标属性

😰 接着设置目标区域响应属性。单击 Response 选项卡,设置如图 35.8 所示的选项。

🗧 🔻 Properties: Response	[错误位置]	
	错误位置	Type: Target Area 💌 🅐
	Target Area Response]
	Scope: Frepetual	
	Active If:	Status: Wrong Response 💌
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Erase: After Next Entry 💌	Score:
Open	Branch: Try Again	

图 35.8 设置响应属性

设置 AllCorrectMatched 组图标的属性。双击流程线上的 AllCorrectMatched 组图标上方的控制按钮,打开属性对话框。在 Type 下拉列表中选择 Conditional,在 Conditional 选项卡中的 Conditional:文本框中输入 AllCorrectMatched,在"自动"下拉列表中选择 True,如图 35.9 所示。单击 Response 选项卡进行设置,结果如图 35.10 所示。

En .			第-	-篇 基础篇
<pre>> Properties: Response</pre>	[AllCorrectMatched] [AllCorrectMatched Conditional Response Condition: [AllCorrectMatched Automatic: Then True	Type: Conditional	•	

图 35.9 设置 Conditional 选项卡

🗧 🔻 Properties: Response	[AllCorrectMatched]	
	AllCorrectMatched	Type: Conditional 💌 🥐
	Conditional Response	
	Scope: 🔽 Perpetual	
·	Active If:	Status: Wrong Response 💌
(B)	Erase: After Next Entry 💌	Score:
Open	Branch: Exit Interaction	
		\ # - 7 L

图 35.10 设置 Response 选项卡

🕐 预览效果。单击工具栏中的 Restart 🗈 按钮,便可运行此实例。



本例设计记念光盘片头曲,当播放片头曲时,显示窗口连续放映图片。在流程线上添加 Sound (声音)图标来增加作品的演示效果。流程线如右图所示。

主要知识点:框架图标。



 回該結念完意片奏曲。
 正字
 正言言

 小
 川田
 主言面

 小
 川田
 第二部分

 第二部分
 第三部分

 第二部分
 第三部分

 第四部分
 第四部分

 孙建文件,保存为"36 纪念光盘 片头曲.a7p"。

②执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框,取消选择 Menu Bar 复选框,单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 36.1 所示。

🗧 Properties: Fil-	•			
711+: 243	38亿念光盘片头曲			۲
Turs: 0	Rightsk	Interaction	an	
	Calara: Buck	arroun 🚺 Chrows	Options: 🔽 Title Bar	Center on Screen
	Size: Variabl	lė 💌	Tunk Bar	Standard Appears
			I Oversey Meno	



③ 在流程线的最前面放置一个"片头曲"声音图标,在这个图标中用户可以插入自己喜爱的音乐,程序一开始就播放此音乐。另外,还要在程序内部的每一个部分添加一个Sound(声音)图标,这样可以根据不同的作品内容而设置不同的音乐效果。

④ 插入片头曲音乐后,双击该 Sound (声音)图标,打开 Properties: Sound Icon (声音图标属性)对话框,如图 36.2 所示。想这样设置片头音乐,当程序运行时,音乐就开始播放,当单击画面上的超文本进入某个部分时,音乐便嘎然而止,否则音乐将一直播放。因此,先要设置 Concurrency 下拉列表框中的 Perpetual (永久)选项,然后选择 Play 下拉列表框中的 Until True 选项,最后在下面的文本框中输入音乐停止条件 MouseDown。MouseDown 是一个系统变量,在程序运行时单击鼠标,MouseDown 的值即为真,音乐也就随之停止。

E como	e e	sl.th1	• •	• • •	• •	••	•		第-	−篇	基础篇
ID:6 Size3 Mod:2 Ref.	5543 /4 2003-7-4 . byMo	大田] 片头曲 Concurrency Play	l Perpetu Until 1 MouseDo	Tin 1al True WM	ning V	Rate: Begin:	100 	t for Pre	% wious Sound	0	

图 36.2 设置播放条件

⑤ 下面再来设置一下作品里面部分的伴随音乐。首先要在流程线上的各个"伴随音乐"声音图标中插入相应的音乐,然后双击该 Sound (声音)图标,打开如图 36.3 所示的 Properties :Sound Icon(声音图标属性)对话框。在 Concurrency 下拉列表框中选择 Perpetual (伴随)选项,然后在下面的条件文本框中输入 MouseDown,即单击画面上的定向按钮(前一页按钮、下一页按钮等)时,当前音乐停止播放。

3	✓ Properties: Sound Icon [伴随音乐]									
		ID:65561 Size:84 Mod:2003-7-4 Ref. byNo	伴随音乐 Sound Concurrency: Play:	Perpetual Until Tru MouseDown	Timing	•	Rate: 100 % Begin: Wait for Previous Sound			

图 36.3 设置伴随音乐



本例是一个制作"滚动字幕"效果 的实例,运行后随着音乐的响起屏幕上 出现滚动字幕。

主要知识点:显示图标、动画图标、 等待图标。





① 新建文件,保存为"37 滚动字 幕.a7p"。

2 执行命令 Modify File Properties, 打开属性设置窗口,设置 Size 为 Variable,
 选择 Center On Screen 复选框,取消选择 Menu Bar 复选框,如图 37.1 所示。

🔻 Properties: File									
711+: 253E	37波动宇幕		۲						
Terr: 0 Terr: 0 Terr: 912.0963	Theyback Interaction Colors: Backgroup Chrows Size: Variable	Options: 🖓 Title Bar Manu Bar Tauk Bar Dearlay Manu	P Center on Screen Hetch Findow Col Standard Appears						

图 37.1 设置文件属性

④ 在流程线上添加一个 Calculation (计算)图标,命名为"初始化窗口",然后再添加一个 Display (显示)图标和一个 Sound (声音)图标,分别命名为"背景"和"音乐",再拖放一个 Dicision (判断)图标到流程线上,命名为"循环",最后再拖放一个 Group (群组)图标到 Dicision (判断)图标的右下方,命名为"滚动文字",如图 37.2 所示。

27歳功学高。	αīp.		
→ 初始化習 図 背景	П		level i
御 愛 音乐			
	滚动文字		
	图 37.2	流程线	

第一篇 基础篇

④ 设置"初始化窗口"图标内容。双击 Calculation (计算)图标,在打开的代码窗 口中输入 Resizewindow(480, 360),如图 37.3 所示,其作用是初始化演示窗口的大小。



图 37.3 代码窗口

④ 设置"背景"图标的内容。用鼠标双击流程线上的"背景"显示图标,打开演示窗口,执行 File Import and Export Import Media 命令,导入一幅图片,调整图片的大小,让其充满整个窗口,如图 37.4 所示。



图 37.4 设置背景图标



图 37.5 导入音乐

- Traport	iss: Send Le ID:88845	n. (香奈) 信乐			®			
0	Size:3174047 Mod:2002-7-5 Baf. byłło	Srat	Tining					
		Concurrency: Co	amrat •	Rate: 100	1			
	लि	Play: 7	ized Finder of Tines 📃 💌	Buzin:	having family			
	Insert	I.		That for	freetens Senst			
图 37.6 设置"音乐"图标属性								

Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

⑦ 设置"循环"图标的内容。单击流程线上的"循环"判断图标,打开属性对话框,在 Repeat:下拉列表框中选择 Until Click/Keypress,在 Branch 下拉列表框中选择 Sequentially,属性设置如图 37.7 所示。

j.▼ Properties: De	cision Icon	[循环]		
ID:65	546 循环			0
Mod:20 Ref.	02-7-2 epeat: byNo	Until Click/Keypress	Time Show Time Remaining	Second:
I	ranch:	Sequentially 💌		
		🔲 Reset Paths on Entry		

图 37.7 设置"循环"图标属性

双击流程线上的"滚动文字"群组图标,打开二级设计流程线窗口,向流程线添加一个 Display(显示)图标,命名为"文本",然后再添加一个 Wait(等待)图标和一个 Motion(动画)图标,分别命名为"等待"和"移动文本"。如图 37.8 所示。

海 滚动文字	_ 🗆 🗙
	Level 2
E MANIXA	

图 37.8 二级流程线

② 设置"文本"图标的内容。双击图 37.8 中"文本"显示图标打开演示窗口,用绘 图工具箱中的文本工具输入要显示的文字。设置文字的大小及颜色,设置文字显示模式为 透明模式。

♀ Properties: Tait Icon [等待]								
ID:65549	等待	۲						
M dd:2002-7-2 Ref. byNo	Events: V Mouse Click V Key Press Time 0.5 Options: Show Countdown Show Button							

图 37.9 设置"等待"图标属性

⑦ 设置"移动文本"图标的属性。单击"移动文本"图标打开属性对话框,在Type 下拉列表框中选择 Direct to Point,用鼠标将"文本"由上往下移动到窗口上方。在Timing 下拉列表框中选择 Time(sec),在下面的文本框中输入"15",在 Concurrency 下拉列表框中 选择 Wait Until Done,属性设置如图 37.10 所示。



<u> کو</u> ی.			第一篇 基础篇
Froperties: Motion I ID:65550 Size:146 Mod:2002-7-2 Ref. byNo	con [移动文本] 移动文本 Laver: Timing: Time (sec) 15 Concurrency: Wait Until Done	Drag object to 文本 Type: Direct to Point C Base C Destinati C End	* *

图 37.10 设置"移动文本"图标属性

😰 存盘 , 运行此实例。





举一个制作"动画播放"效果的实例, 介绍 Digital Movie(电影)和 Decision(判断)图标的使用方法,程序运行后,实现动画的循环播放,流程线如右图所示。

主要知识点:判断图标。



实例说明

🔤 循环播放动画. a7p	
L	Level 1

🕖 新建文件,保存为"38播放动画.a7p"。

②执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框。取消选择 Menu Bar 复选框,单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框。从中选择白色,如图 38.1 所示。

🗧 Properties: Fil	•	
File: 55 (const 0	3845高速放	۲
Tars: 0 Hen: 92	1.7240 Flayback Esteraction	an
	Calara: Backgroup Chrone	Options: 12 Title Bar 12 Center on Screen Manu Bar 1 Match Window Col
	Size: Variable	Taule Bar Standard Appears Overlay Menu

图 38.1 设置文件属性

③ 设置流程线。从面板中拖放一个 Decision (判断)图标到流程线上,命名为"循环"。

 双击"循环"设计图标。打开属性对话框,在 Repeat 下拉列表中选择 Until True, 在下面的文本框中输入 FALSE,在 Branch 下拉列表中选择 Sequentially。属性设置如图 38.2 所示。

🗢 Properties: Decision	Icon [循环]			
ID:65543 Size:74	循环			0
Mod:02-7-24 Ref. byNo	epeat: Until True FALSE	_	Time Show Time Remaining	Second:
	ranch: Sequentially	<u>_</u>		
	🔽 Reset Paths on	Entry		
	图 38.2	设置 Decision	n 图标属性	
		98		



图 38.3 设置子程序窗口

⑦ 双击"电影1"数字电影图标,打开属性对话框,单击 Import 按钮,选择需要导入的数字电影。单击 Timing 按钮,进入 Timing 选项卡,在 Concurrency 下拉列表中选择 Wait Until Done,如图 38.4 所示。

,▼ Properties: ■ovie Icon [电影1]								
	ID:65547 Size:216	电影1			۲			
- 1944	Mod:02-7-24	Movie	Timing	Layout				
	Kei, byNo	Concurrency: Wait U	ntil Done 💌	Rate:	fps			
		Play: Fixed	Number of Times 💌	Flay Ever	y Frame			
Frame		1		Start I				
of 949	Import			End Frame:				

图 38.4 设置"电影1"数字电影图标属性

⑧ 重复步骤 6~7 分别创建并设置"电影 2","电影 3"数字电影图标的属性。



本例是一个制作"图片演示"的实例, 如右图所示,程序运行时在演示窗口依次以 不同的方式出现下面4幅图片。

主要知识点:显示图标。



上操作步骤

🕧 新建文件,保存为"39图片演示.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框 取消选择 Menu Bar 复选框 单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择黄色,如图 39.1 所示。

🔻 Properties: File				
File: 250E	国升基式			۲
Tara: 0	Rightal	Interaction	ON	
Men: 1.010.3:	Calara: 📃 Backar	roun 🔜 Chrows	Ostinus: 🗌 Title Bur	Center on Screen
	Size: Variable		Tank Bar	Standard Appears
			Dverlay Meno	

图 39.1 设置文件属性

③ 设计程序流程线。从面板中拖放一个显示图标到流程线上,将图标命名为"图片1"。用同样的方法拖放其他3个显示图标到流程线上,设计流程线如图 39.2 所示。

20周月編示. #7p	
а 10 мн.	Level 1
D I II	
國 所2 日 所2 日 所2 日 所2 日 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 市 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	
國 H 3 國 H 3	
_ 🛱 面片4	
3F	
4	

图 39.2 流程线

④ 设置 " 图片 1 " 图标的内容。双击 " 图片 1 " 图标打开演示窗口,执行 File 菜单



中的 Import 命令,输入一幅图片,按住 Shift 键的同时用鼠标拖动图片,调整其大小和位置,这时会弹出一个"提示"对话框,询问用户是否调整改变图片的大小,单击 OK 按钮。 用鼠标拖动控制点调节图片大小,使图片充满整个演示窗口,如图 39.3 所示。



图 39.3 输入图片 1

⑤ 用与上步同样的方式设置其他 3 张图片的图标内容。

 设置"图片 1"的过渡效果。用鼠标单击选取流程线上的"图片 1"图标,执行 Modify|Icons|Properties 命令,打开属性对话框,在 Categories 列表中,单击 Internal,在右 边的 Transition 列表中选择 Spiral。在 Duration(周期)文本框中输入"2",设置完成过渡 效果所需的时间是 2 秒。在 Smoothness 文本框中输入"73",设置过渡效果的平滑度,数 字越大过渡效果越粗糙。在 Effects 内选取 Changing Area(s)选项,表示过渡效果作用的范 围是显示对象所占据的区域。用户若想预览所选的过渡效果,可以单击对话框中的 OK 按 钮,如图 39.4 左图所示。

Transition 🔀	Transition 🔀			
Categori Transiti All Iris In (internal) Iris Out Other Pattern Push Spiral SharkByte Transitio Ventian Blind Strips Zoom from Line	Categori [internal] Cover Center Out Over Corners In Dissolve Other Fush Reveal SharkByte Transitio Strips Wipe Zeus Productions			
Xtras file: [internal]	Xtras file: E:\PROGRAM FILES\\XTRAS\CROSSIN.X32			
-ation: 2 Seconds noothness: 73 (0-128) fects: C Entire Wir C Changing Area (<pre>*ation: 5 Seconds voothness: 5 (0-128) fects: C Entire Wir C Changing Area (About</pre>			

图 39.4 设置过渡效果

② 设置"图片2"的过渡效果。依照和步骤6同样的方法,在过渡效果类别列表中选择Zeus Productions,在右边的过渡效果列表中选择Wipe Corners In。Duration(周期)设为5,平滑度设为5,如图 39.4的右图所示。

⑧ 同样设置"图片3"和"图片4"。"图片3"的过渡效果是Wipe中的Edge in,Horizontal, 周期和平滑度分别是"2"和"4";"图片4"的过渡效果是Reveal中的Reveal Down,周 期和平滑度分别是"8"和"4"。





前面已经举过一个空当接龙的例子, 是使用按键响应的方式制作的。下面为此 程序设置一个启动画面,即当游戏刚进入 时,纸牌自动从左到右排列显示。如果你 玩过空当接龙的游戏,对此画面可能再熟 悉不过了。

主要知识点:判断图标、擦除图标。

上操作步骤

🕖 新建文件,保存为"40纸牌游戏.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框和 Menu Bar 复选框,单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 40.1 所示。

File: 23E	4.065.840892			۲
9 Wer: 1.014.80	Tingback Calars: Backs Size: Variabl	Tateractica. group Chrone	CME Optimus: 🗭 Title Bar 🖓 Manus Bar I Tank Bar Overlay Manu	I Center on Screen Nutch Window Col Standard Appears

图 40.1 设置文件属性

🕑 设计如图 40.2 所示的流程线。




 双击 Dicision (判断) ◇图标,打开 Properties: DecisionIcon (判断图标属性)对 话框。如图 40.3 所示,选择 Repeat 下拉列表框中的 Until Click/Keypress 选项则只有在单击 鼠标或按下键盘后,分支路径的执行才会停止。选择 Branch 下拉列表框中的 Sequentially 选项 Dicision (判断)图标将从左至右执行分支路径。

🗧 🔻 Properties: Decision Icon	[纸牌]	
ID:65546	纸片卑	0
Mod:2003-7-4 Ref. byNo	epeat: Until Click/Keypress Time	Second:
	ranch: Sequentially	

图 40.3 判断图标属性对话框

④ 设置完 Properties: DecisionIcon(判断图标属性)对话框后,单击 OK 按钮返回流程线。双击分支上的响应按钮,打开 Properties: DecisionPath(判断路径属性)对话框,如图 40.4 所示,在 Erase 下拉列表框中选择 Don't Erase 选项,这样,当纸牌弹出后且在执行下一分支前,纸牌将不会消失。



图 40.4 设置动画过程

⑦ 用同样的方法分别设置另外几个群组图标,应注意的是要把纸牌移动的最后位置 对齐。



個 41试题抽调, a71

制作一个试题抽调的例子,假设题库里 有 10 道题,如果考卷要抽调 5 道选择题, 并且在一份考卷内不能有重复的试题,因此 就必须使用 Decision (判断)图标的第 2 种 分支执行方式。流程图如右图所示。

主要知识点:判断图标。



Ϋ.		Level 1
	1 2 3 4 5	4
1		_ 🗆 🗙
☞ 및 / 및 / 및 変量自加		Level 2

_ [0] ×[

🕖 新建文件,保存为 " 41 试题抽调.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框 取消选择 Menu Bar 复选框 ,单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 41.1 所示。

🔻 Properties: File			
File: 59E Jeans: 13			۲
Yer:3 Hen: 1.002.96	Flagback Externation Calara: Backaroun Chrone Size: Variable	Ontinua: 🖓 Title Bar Menu Bar Tuck Bar Dearlay Menu	Conter on Screen Mutch Window Col Standard Appears

图 41.1 设置文件属性

④ 如图 41.2 所示,可以根据题目的要求编写流程线,由于题库共有 10 道题,因此使用 10 个 Group(群组)图标构成 10 个分支来提供选择,在每个 Group(群组)图标内,可以使用相同的流程结构,如 Group(群组)图标 1 中所示,我们可以在"Display"(显示)图标中存放试题。使用 Wait(等待)图标可以使画面暂停,以便于观察试题。在下面还要放置一个 Calculation(计算)图标,用它来控制选择试题的数目,后面再对其具体功能进行介绍。

 双击 Decision (判断)图标,打开 Properties: DecisionIcon (判断图标属性)对话 框,如图 41.3 所示,在 Repeat 下拉列表框中选择 Until True 选项,然后在下面的文本框中 输入判断结束的条件 Ti=5。然后在 Branch 下拉列表框中选择 Sequentially 选项。如果返回 到流程线,用户会看到 Decision (判断)图标的标记变为。在此例中,使用变量 Ti 来控制





选择考题的数目,也就是说,当变量 Ti 的值是 5 的时候, Decision (判断)将退出,不再执行分支路径中的内容。

式築轴调. s7p 考题 - ◇ - ◇ - → - → ··· 回 回 回 回 回	1 2 3 4 5	Level 1
 □ /ul>		Level 2
図 41 2		
图 41.2	流性线	

考题	0
epeat: Until True	Time Second
Ti=5	🔲 Show Time Remaining
ranch: Sequentially	1
Reset Paths on Entry	

图 41.3 设置重复次数

⑤ 当关闭该对话框时, Authorware 会弹出一个 New Variable (新变量)窗口,要求 用户对该变量进行初始化,如图 41.4 所示,在 Initial Value 文本框中输入数值 0,然后单 击 OK 按钮。

New Variable
Name: Ti
Initial val
Description:
<u> </u>
•
OK Cancel

图 41.4 变量初始化

 打开 Calculation(计算)图标的文本框,如图 41.5 所示,在文本框中输入 Ti:=Ti+1, 如果用户学过某种编程语言,对此表达式可能不会陌生,实际上该表达式就是一个计数器, 每当执行该表达式时,Ti 的数值就会增加1,当它的值增加到5时,Decision(判断)图标 就会退出。





图 41.5 设置计数器

⑦ 在 Group(群组)图标中我们还使用了一个 Wait(等待)图标,这个 Wait(等待) 图标不是用来设置程序的,主要用它来调试程序。在程序运行时,当 Authorware 每次进入 一条分支路径时,都会执行 Wait(等待)图标,因此可以打开 Properties:WaitIcon(等待 按钮属性)对话框,单击 Events 的 Mouse Click 复选框和 Options 下的 ShowButton 复选框。 在程序运行时,每当抽调一份试题,屏幕上就会出现一个等待按钮,单击该按钮,Decision (判断)图标就开始执行下一条分支,当执行第5条分支后,程序将跳出 Decision(判断) 图标,试题也抽调结束。



🔩 实例说明)

前面讲述过如何制作"试题抽调" 的例子。本例使用判断分支来设计。程 序流程线如右图所示。

主要知识点:判断图标。





② 如图 42.1 所示,如果变量或表达式的值等于 1,例如图中的 Number=1,则 Authorware 就会执行第 1 条分支路径;如果变量式表达式的值等于 5,即 Number=5,则 Authorware 执行第 2 条分支路径;其余情况依次类推。

考题	0
epeat: Fixed Number of Times	Time Second
	Show Time Remaining
ranch: To Calculated Path 💌	
Number	
🕅 Reset Paths on Entry	

图 42.1 设置变量

③ 如图 42.2 所示,在流程线上,添加一个 Interaction (交互)图标,同时使用文本输入响应来控制题目的调用,比如,在程序运行时的文本输入框内输入 1,程序就会调用第一道试题;输入 2,程序就会调用第二道试题。

④ 如图 42.2 中的 Calculation (计算)图标所示,使用变量 No 来接受从键盘上输入的数值,然后将该变量送到下面的 Decision (判断)图标中去。

打开 Decision (判断)图标,在 Repeat 下拉列表框中选择 Until True 选项,然后在下面的文本框中输入重复条件 Ti>=5,即当试题抽调 5 套时跳出 Decision (判断)图标。在 Branch 下拉列表框中选择 To Calculated Path 选项,然后在下面的文本框输入控制变量 No,如图 42.3 所示。





图 42.3 设置控制变量

在输入一次数值后,程序往往不能继续要求进行输入,因此,还要使用前面曾
 经提到过的跳转返回函数 GoTo。如图 42.4 所示,打开1群组图标中的 Calculation(计算)
 图标,在文本框中再加上一条语句 GoTo(IconID@"选题"),这样,在每次抽调完一次试
 题后,Authorware 将由 GoTo 函数跳转到程序的最前面"试题"图标处等待继续输入。
 同样道理,在 Decision(判断)图标每一个分支中的 Calculation(计算)图标中都要输入
 此语句。



图 42.4 设置程序跳转





本例是一个制作图片欣赏的实例,运行 后演示窗口中出现一幅图片,单击下面的控 制按钮,可以进行前进和后退的翻页等操 作,如右图所示。

主要知识点:框架图标。



操作步骤

🕖 新建文件 , 保存为 " 43 图片欣赏.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框 取消选择 Menu Bar 复选框 /单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择浅蓝色,如图 43.1 所示。

* Properties: File File:6185 (rest 12)	CENTRE			۲	
74ers: 0 Hen: 997, 4903	Flagback Calara: Back Size: Variabl	Tateractica group Chrone	CHE Optiens: Title Bar Nerry Bar Tank Bar Overlay Menu	I Center on Screen ■ Match Kindow Col ■ Standard Appears	

图 43.1 设置文件属性

③ 设计程序流程线。从设计图标面板中拖放一个 Calculation (计算)图标到流程线 上,并将 Calculation (计算)图标命名为初始化窗口,然后拖放一个 Framework (框架) 图标回到流程线上,命名为"图片框架",然后拖放4个 Display(显示)图标到 Framework (框架)图标的右方,分别命名为"图片1"、"图片2"、"图片3"、"图片4",如图 43.2 所示。

④ 设置"初始化窗口"图标内容。双击 Calculation (计算)图标,在打开的代码窗 口中输入 Resizewindow(480,360),如图 43.3 所示。其作用是初始化演示窗口的大小。

④ 设置"图片框架"图标的内容。双击流程线上的"图片框架",弹出框架流程线设计图,将显示图标"灰色导航面板"删除。将交互图标命名为"按钮",然后分别将其中的 "返回"、"最近页"和"查找"按钮删除,将"退出框架"改名为"退出",框架流程线如图 43.4 所示。





图 43.4 设置图片框架流程线

砂 设置"按钮"的外观形状。在打开的"图片框架"窗口中,单击"退出"图标上的控制标志,打开 Properties 对话框。单击对话框左上角的 Buttons 控制标志,打开按钮编辑器,选择 Standard Windows 3.1 Button System,在 System Buttons 下拉列表中选择 System和 10,单击 OK 按钮,如图 43.5 所示。

Buttons	×
Preview	Desc
退出	Standard Windows 3.1 Button System 154 bytes
退出	Standard Windows Button System 154 bytes X A
退出	Native Platform Button System 154 bytes
口退出	Standard Macintosh Checkbox System 154 bytes 🕅 A
System Buttons: System 💌 10	×
Add DeLete Edit	OK Cancel

图 43.5 设置按钮外观形状

② 回到 Properties 对话框,单击鼠标指针右边的小按钮, 弹出 Cursor 对话框,选择 Standard Cursor,单击 OK 按钮。回到 Properties 对话框,在 Type 下拉列表框中选择 Buttons,将 Options 区域内的 Hide When Inaction 选项前面的复选框选上,如图 43.6 所示。

Eened.			第一篇 基础篇
ダ▼ Froperties: Response	5週出) 遠出 Putton Response メ Y Size: 53 22 Location: 375 293 Label:	Type: Button Key(s): Options: Make Default Cursor V Hide When Inact:	<u>4</u> 4) − • • •

图 43.6 设置退出图标属性

⑧ 单击对话框中的 Response 选项卡,勾选 Scope 选项的 Perpetual 选项,其他设置 如图 43.7 所示。用同样的方法设置其他功能按钮的响应属性。

🗧 🔻 Properties: Response	[退出]		
	退出	Type: Button	
退出	Button Response		
	Scope: 🔽 Perpetual		
	Active If:	Status: Not Judged 💌	
Duttons	Erase: After Next Entry 💌	Score:	
Open	Branch: Return		
-7			

图 43.7 设置退出图标响应属性

 设置"图片 1"图标的内容。双击显示图标"图片 1"打开演示窗口,执行 File 菜单中的 Import 命令。导入一幅图片,并用鼠标拖动图片四周的控制点,调整图片的大小, 以及在演示窗口的位置,如图 43.8 所示。用同样方法设置其他 3 幅图片。



图 43.8 设置图片 1



图 43.9 对齐排列图标

⑦ 预览效果。单击工具栏中的 Restart 按钮运行程序,可以单击其中任意按钮进行选择欣赏图片。





右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择白色,如图 44.1 所示。

🗢 Properties: Fil	•				
File: 21	E 485念元盘				۲
Tara: 0	Tight	ak Inter	artina 🛛 🖓	II III	
	Calars	: 🔄 Backarous 🚺 Chr	roma Optimus: 🖓	Title Bar P	Center on Screen Notch Window Col
	Size	: Variable	i	Tank Bar	Standard Appears
				orazan mara	



③ 制作超文本首先要定制一个文本样式,然后在该样式中设置导航属性,将对象具 体到指定的页。

🕢 要建立文本对象,可以在 Interaction(交互)图标或 Display(显示)图标中直接 创建。

🕥 还要将该文本样式应用到文本对象上,这样,超文本就建好了。只要单击一下该 文本,程序就会跳转到指定的页面上了。

🙆 如图 44.2 所示,当程序运行时,将进入主画面,当将鼠标移向画面上的文本对象 (超文本)时,光标将变为手型,如果单击超文本,将进入该文本所链接的页面。若用户单 击画面下方的定向按钮,那么就可以进行前后翻页、到第一页、到最后一页等操作。

🕜 程序编辑如图 44.3 所示的流程线 , 在 Framework (框架)图标的右侧放置 5 个





Group(群组)图标,分别命名为"主页面"、"第一部分~第四部分"。

end

图 44.2 程序主画面



图 44.3 程序流程线

⑧ 当程序进入"框架"图标,程序将首先执行该图标中的内容,因此将主画面部分放入其中。打开"主画面"图标,在其中放置程序的主画面,然后在"选择"图标中设置超文本对象,如图 44.3 所示。



本例制作一个"纪念光盘",目的是 介绍使用超文本跳转方式。 主要知识点:导航图标。

● 操作步骤 〕

// 确认当前打开的文件为"45纪
 念光盘"(由实例44文件重命名而得)。
 //>
 ⑦ 打开 Define Styles(文本样式)

 对话框,如图45.1所示。





图 45.1 定制文本格式

③ 单击 Add 按钮 , 输入文本风格标题为 " 足球 " ,然后选定字体的各项设置。

④ 单击 Single Click 单选按钮,设置单击响应;单击 Auto Highlight 复选框,设置单击后文本以高亮显示;单击 Navigate To 复选框,设置文本导航属性。

④ 单击对话框中的按钮,打开 Properties: Navigation Style(导航属性)对话框,如 图 45.2 所示,拖动 Page 列表框右侧的滚动条,在列表中选择"第一部分"图标作为超文 本的跳转页面,单击 OK 按钮确认。



E Properties	Nationalizes (Ded				x
	13:05561	Text Style: Her Style	tination:	Anywhere	• @
1.233	Had: 2003-7-4 Raf. bella	Type: @ Jump to Page Call and Bet	Page:	[m] 第二部分	-
1.2010		Francesork: Entire file	-	(m) 第三部分	

图 45.2 指定页链接



返回图 45.1 所示的对话框后,单击 Done 按钮保存文本样式。然后打开"选择"
图标,在演示窗口中输入"我们的冠军足球队",如图 45.3 所示。再单击 Text 菜单下的
Apply Styles 命令,可以打开如图 45.3 左上角所示的 Apply Styles(应用文本样式)对话框,
单击"足球"复选框,窗口中的正文对象就变为超文本了。当程序执行时,如果用鼠标单
击画面上的超文本时,程序就会跳转到指定的"第一部分"页面中去。



图 45.3 应用文本样式

⑦ 用同样的方式创建另外的几种文本样式,如图 45.3 中的"学习",分别将它们应用于另外的两个超文本。

⑧ 返回到流程线后,打开"页面"框架图标,如图 45.4 所示,保留 4 个"导航"图标,将其他的"导航"图标删除。这样,在程序运行的画面上就只有四个按钮,First Page (第一页)、Previons Page(前一页)、Next Page(下一页)和 Last Page(最后一页)。

双击 First page (第一页)导航图标,打开 Properties: Navigate Icon (导航图标属性)对话框,如图 45.5 所示,选择 First page 单选按钮。在程序运行时,单击此按钮,程序就会直接跳转到 Framework (框架)图标的第一页,即"主画面"图标。



Authorware 7.	0 精彩设计百例			
	2 A G			
	Gray Navigation Funel		Entry: Level 1	
	Mavipation hyp	First page Previour page Ment page Lart page		
			Exit: Level 1	

图 45.4 设置定向按钮

First page	;tination: Nearby	• ?
Page: C Previous C Next C First C Last C Exit Framework/Return		

图 45.5 设置第一页

Ю 用同样的方法设置其他 Navigation (导航)图标。最后,还要设置定向按钮的位置,打开 Framework (框架)图标,进入 Interaction (交互)图标的演示窗口,将所有的按钮移至屏幕下方。



本例将讲述指定页面的设置方法,该 方法在前面的超文本对象设置中也曾使用 过,即在超文本的页面设置中使用了"指 定的页面设置"方法。在此,就不再列举 有关这方面的例子。为了能够掌握指定页 面的设置方法,这里把其中的关键做一下 提示。

主要知识点:导航图标。

1 操作步骤

🕧 确认前打开的是 " 46 纪念光盘 " (由实例 45 文件重命名而得)。

 在设置指定页面时,一般将 Properties: NavigateIcon(导航图标属性)对话框的 Destination 下拉列表框设置为 Anywhere,如图 46.1 所示。

🕴 🔻 Properties: Navigate Icon	[First page]		
ID:65550 Size:52 Mod:2003-7-4 Rof brWo	First page Type: • Jump to Page	:tination: Anywhere Page: [] 第二部分	•
	Framework: Entire file Find Entire file 页面 Entire file	 □ 第三部分 □ 第四部分 □ 第四部分 □ 第一部分 	•



③ 打开 Page 下拉列表框,选择页面跳转的范围,或在某个页面中跳转,或在整个文件中所有的页面中进行跳转。

④ 设置好页面范围后,在下面的列表框中就显示所有的页面,此时就可以查找所需要的页面,然后选择它,最后单击 OK 按钮确认。

⑤ 与超文本链接相比,使用"导航"图标来访问指定页的链接比较简单,跳转设置 显得更为直接化,在某些框架结构复杂的程序中,使用指定页链接往往会使程序变得更加 结构化。

Find: Champe To: Search: 「Icon Titles 「Whole Ford」 Mitまた意. ジェ 「Display Conten」 Match Date Calculations 「Backwards」	器 Find	×
Swarch: MCANAL Oy I con Titles Fools Food Display Conten Batch Date Calculations Backwards Keywords	Find	Change To:
Calculations Declavards	Search: [記念光盘, v7g 💌	F Icon Titles F Whole Word Display Conten Watch Ease
		□ Calculations □ Backwards □ Keywords

图 46.2 查找对话框

⑦ 如果要具体查阅某一页,可以单击列表框中的该页面,最后再单击 Go to Page 按钮即可显示相关的页面。在前面例子的基础上,再添加一个"查找"按钮,单击"查找"按钮,Authorware 就会弹出如图 46.2 所示的对话框。

下面介绍"查找"按钮设置的全过程。打开 Framework(框架)图标,在 Interaction (交互)图标的右侧再添加一个 Navigation (导航)图标,该分支会被自动默认为按钮 响应。

⑦ 双击响应类型按钮,打开 Properties: Response(响应属性)对话框,如图 46.3 所示,在 Label 文本框中输入按钮的标签为"搜索"。同时,在对话框的预览框中还显示 该按钮的样式,如果不想使用该按钮,可以单击对话框上的 Buttons 按钮来进行设置。

: 🕶 P	roperti	es: Response	[ABC]			
			搜索		Туре:	Button 💌 🤊
揭	索		Button	Response		
			X	Y		
· · · ·			Size: 56	25	Key(s):	I
Butt	ons	(b)	Location: 96	32	Options:	Make Default Cursor: N/A
		Open	Label: 搜索			Aide When Inact:

图 46.3 设置按钮标签

Previer	Deitx
<u>\$0</u>	Navigation, Last Page Custon 1298 bytes Uses: 2 🖬
(搜索)	Standard Macintosh Dutton System 154 bytes M A
授索	Standard Windows 3.1 Dutton System 154 bytes M A
搜索	Standard Windows Dutton. System 154 bytes 🕺 🔏
Buttons: Eviten	- ID -

图 46.4 设置标签字体





🕐 设置完按钮样式后,还可以打开 Interaction (交互)图标,在演示窗口中将按钮 拖放到合适的位置。

😰 双击"导航"图标,打开 Properties:NavigateIcon(导航图标属性)对话框,如图 46.5 所示, 打开 Destination 下拉列表框, 选择 Search 选项。然后, 再把对话框中的各个选 项进行具体设置,如果你还想在查找对话框弹出时显示某一特定的查找内容,可以在 Preset 文本框中直接输入,这样将避免每次重复输入。

🗧 🔻 Properties: Navigate	Icon [Find]			
ID:85549 Size:104 Mod:2003-7-4 Ref. byNo	捜索 Type: ・ Jump to Pag C Call and Ret Search: C Current Frame ・ Entire I	tination: Freset Consider: I✓ Keyword: I✓ Words	Search 💌 🤅 Recent Nearby Anywhere Calculate Search Show in Contex	•

图 46.5 设置查找

😰 设置好查找属性后 ,运行程序 ,来看一下查找对话框的具体功能。 如图 46.6 所示 , 在 Find: 文本框中输入查找对象"足球队"。



图 46.6 查找内容

🝻 使用查找功能可以很方便地查阅自己感兴趣的内容 , 如果觉得该对话框的界面设 置不太友好, Authorware 还提供了一个 Navigation Setup 对话框对该界面进行修改。





本例是一个制作"倒计时"效果 的实例,运行后出现时钟提示,屏幕 中出现倒计时提示,当剩余时间为0 秒时,自动退出程序。

主要知识点:交互图标。

操作步骤



① 新建文件,保存为"47 倒计时.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,选择 Center On Screen 复选框 取消选择 Menu Bar 复选框 单击 Color 右边的 Background Color 按钮,打开 Color 对话框,从中选择蓝色,如图 47.1 所示。

🗧 Trapert	ties: File				
	Fils: 182E	CTREFFE			۲
	Farst t	Taphack	Tateractica.	art	
-	Wen: 994.0521	Calara: Backs	zrous 🔜 Chrone	Optingg: Ditle Bar Marry Bar	Center on Screen
		Size: Variabl	• •	Dear Dear	Standard Appears

图 47.1 设置文件属性

③ 设计程序流程线。从面板中拖放一个 Calculation (计算)图标到流程线上,并将 Calculation (计算)图标命名为"初始化窗口",然后再拖放一个显示图标到流程线上,命 名为"背景"。接着拖放一个交互图标到流程线上,命名为 Interaction (交互),最后再拖 放一个 Calculation 图标和一个组图标到交互图标的右下方,分别命名为 Times=0 和 TRUE。 流程线如图 47.2 所示。

④ 设置"初始化窗口"图标内容。双击计算图标,在打开的代码窗口中输入 Resizewindow(480,360) Times:=0,如图 47.3 所示。

④ 设置"背景"图标的内容。利用导入命令导入一幅图片,调整图片大小使其充满整个窗口。

 ⑥ 设置交互图标的内容。按住 Shift 键,双击流程线上的交互图标,打开演示窗口,

 用绘图工具箱中的文本工具输入"恭喜你们马上就要成为夫妻了!让我们一起倒数吧:

{Times}",设置文字的大小及颜色,设置文字显示模式为透明模式,如图 47.4 所示。

-

图 47.2 流程线

■ 初始化窗口	- 🗆 🗵
S- NN KERX	a 47
ResizeWindow(480,360)	•
Times:=10	
3:1 Insert	

图 47.3 初始化窗口代码



图 47.4 设置交互图标

② 设置 Times=0 图标属性,双击流程线上 Times=0 图标上方的控制按钮,打开属性 对话框,设置如图 47.5 所示。

🖉 🔻 Properties: Calculat	ion Icon [Untitled]		
ID:65546 Size:194	Times=0	🖵 Contains Script Functi	۲
Mod:02-5-17	nctions:	iables:	
Ref. byNo	Quit		
ang. Authorwa			
_	Commune t		
Open			

图 47.5 设置条件响应



Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

③ 设置二级程序流程线。双击流程线上的 TRUE 图标,打开二级流程线窗口,从设 计窗口拖放一个 Wait 图标到流程线上,命名为 Wait (等待),然后拖放一个计算图标到 流程线上,并将计算图标命名为"倒计时",如图 47.6 所示。

.....

🛅 TRUE	
G - K 安任	Level 2
🖵 倒计时	

图 47.6 二级程序流程线

 ⑦ 设置等待图标属性。双击流程线上的等待图标,打开等待属性窗口进行设置,如

 图 47.7 所示。

🔻 Propert	ies: Tait Ico	n [等待]	
ID:65548		等待	
Õ	Size:84 Mod:02-5-17 Ref. byNo	Events: 🔽 Mouse Click 🔽 Key Press	
		Time 1	Seconds
		Options: 🔽 Show Countdown 📕 Show Button	

图 47.7 设置等待图标

 砂置"倒计时"图标的代码。双击"倒计时"计算图标,在打开的代码窗口中输入 Times:=Times-1,如图 47.8 所示。

🗉 倒计	时		_ 🗆 🗵
🤏 🗸	KØ (CH	メ車間:	X 🛯 🍻 🚅
Times:	=Times-	·1	^
			•
3:	1	Insert	

图 47.8 代码窗口

🕖 单击工具栏上的 Restart 按钮预览效果,并保存程序文件。



本例能够实现单击演示窗口中的"读入"按钮,打开"选择读入文件"对话框, 单击"退出"按钮,退出程序。

主要知识点:Authorware 函数。



① 新建文件,保存为"48 文件读 取.a7p"。



2 执行命令 Modify File Properties, 打开属性设置窗口,设置 Size 为 Variable,
 选择 Center On Screen 复选框和 Menu Bar 复选框,如图 48.1 所示。

🖗 = Proper	ties: File				
	File: 12E	48克冲击地			Ð
	Vars: 5	Rightak	Interaction	an	
-	If un : 940, 9923	Calara: 📕 Back	arroun 📘 Chroma	Ontinus: 🖂 Title Bar	Center on Screen
		Size: Variabl	la 💌	Tank Bar	Standard Appears
				C Dverlay Manz	u
		Size: Variabi	• •	IV Menya Bar □ Jack Bar □ Overlay Meny	□ Nutch Mindor Col □ Stundard Appears u

图 48.1 设置文件属性

④ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击该图标,打开 演示窗口,使用绘图工具箱中的文本工具,在演示窗口内创建两个新的文本,输入"读取 文件"。

④ 在流程线上添加一个 Calculation (计算)图标,命名为"初始化",双击该图标打 开编辑窗口,如图 48.2 所示输入条件语句。



图 48.2 设置"初始化"窗口



Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

② 双击"读取"图标,打开二级流程线设计窗口,添加两个 Calculation(计算) 图标,分别命名为"打开对话框"、"读取文本"。双击"打开对话框"图标打开编辑窗口, 输入如图 48.3 所示的语句,然后再添加一个 Display(显示)图标命名为"显示文本", 如图 48.4 所示。使用绘图工具箱中的文本工具在演示窗口中创建一个新的文本,输入 "{text}"。



⑦ 向一级流程线中添加一个 Calculation (计算)图标, 命名为"退出"。双击"退出" 图标打开编辑窗口, 输入 Quit()。

⑧ 存盘,运行此实例,最终的主程序流程线如图 48.5 所示。最后运行实例,单击其中的"读取"按钮,弹出如图 48.6 所示的对话框。







本例是一个制作"游标驱动"效果的 实例,运行后屏幕上出现蓝色的椭圆形驱 动游标和提示信息,用鼠标拖动游标上的 控制滑杆,同时在游标的下方显示游标的 刻度。

主要知识点:知识对象、Authorware 函数。

请拖动游标上的滑杆;	
游标的刻度为 : 26.74	

崎 操作步骤

🕐 新建文件 , 保存为 " 49 游标驱动.a7p "。

2 执行命令 Modify File Properties, 打开属性设置窗口,设置 Size 为 Variable,
 选择 Center On Screen 复选框,取消选择 Menu Bar 复选框,如图 49.1 所示。

2	• Propert	ties: File				
Г		711s: 141X	49時報源助			۲
L		Vars: 1	Playback [Interaction.	CHI	
l	-	Wen: 430, 4003	Calara: Backar	roun 🚺 Chroma	Options: 🗖 Title Bar 🗌 Menu Bar	Center on Screen Match Window Col
			Size: Variable		□ Tunic Bar □ Overlay Menu	Standard Appears

图 49.1 设置文件属性

③ 设计程序流程线。首先添加一个 Calculation (计算)图标,命名为"初始化窗口", 然后添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景"。

④ 设置"初始化窗口"图标内容。双击该图标,在打开的代码窗口中输入 Resizewindow(480, 360),如图 49.2 所示,其作用就是初始化演示窗口的大小。

■ 初始化窗	П		-DX
🧶 - 🔊	🛯 🗧 🖻		
ResizeWind	ow (480,360)		
1:22	Insert		1.
冬	49.2 设置"初	〕始化窗口 "	

Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

③ 设置"背景"图标的内容,双击"背景"图标打开演示窗口。用文本工具在窗口 中输入提示用户输入信息的文字"请拖动游标上的滑杆:"和"游标的刻度为: {PathPosition@"slider"}",调整文字的大小、颜色以及在演示窗口中的位置,并将文字的显 示模式设置为透明模式,如图 49.3 所示。

请拖动游标上的滑杆;	
r≱	

图 49.3 设置"背景"图标

•	Kn	owledge Objects	
Cat	ego	ry	
[A	11]	▼ <u>Refr</u>	esh
	Q	Show or Hide RTF 0	
	Q	Single Choice Ques	
	Q	Slider	
ß	ഇ	TakePictures	
	Q	True-False Question	-
Des Cr Ma	cri eate cint	ption s a slider. Windows and osh compatible.	
			7

图 49.4 选择知识对象

② 当将知识对象拖动到流程线时会弹出如图 49.5 所示的知识对象向导,该对话框左边是知识对象的7个选项设置。

⑧ 设置游标样式。单击 Next 按钮,进入下一步的 Slider Layout 对话框,在此对话框中,系统提供了 27 种游标样式和 5 种游标形状供用户选择。单击 Orientation 下的 Horizontal 选项,在 Select a layout 列表框中选择 Red, rounded,这样就将游标设置成红色的椭圆形

第一篇 基础篇

游标,对话框设置如图 49.6 所示。

ent







图 49.6 设置游标格式

② 设置游标区间。单击 Next 按钮,进入下一步的 Slider Values 对话框,在此对话框中,可以设置游标刻度的起止区间。在 Minimum Value 文本框中输入"1",在 Maximum Value 文本框中输入"100",这样就将游标刻度的起止区间定义为1~100,对话框设置如图 49.7 所示。

🔷 Slider Knowledge Obj	est: Slider	Values		
Neoduction Sider Leyout Sider Vieco	Set the properti Minimum Valu Maximum Valu Monizental Si	es for this slider e: 1 as: 100 lidens. The user	control.	inimum value
Set Postion Beturn Value Finish	by dragging th value is select Vertical Silid dragging the k value is select	te knob to the far teal by skegging t ens. The user ca notir to the bottor teal by skegging t	i left of the sider he knob to the 1s in select the mini n at the sililer. Th he knob to the to	. The maximum ir right. num value by he maximum p.
	Help	<-Beck	Neid->	Done

图 49.7 设置游标区间

砂 设置游标尺寸。单击 Next 按钮,进入下一步的 Change Size 对话框,如图 49.8
 所示。

⑦ 设置游标位置。单击 Next 按钮,进入下一步的 Set Position 对话框,如图 49.9 所示。



Authorware 7.0 精彩设计百例	
Sider Knowledge Ob Introduction Sider Layoud Sider Values Change Side Set Position Return Value Finish	Jest: Change Size Change the sider's size on screen. Set sider Langth fo: W 300 provin W 300 provin W 100 % Help «-Back Next» Done 49.8 设置游标尺寸
Silder Knowledge Ub Infoduction Silder Layout Sil	Jest: Set Festition Set the location of the slider. Drag from here to some Click to position Final Participant Slider Position by value X Maxet Dejact Y Helo

图 49.9 设置游标位置

游标变量值介绍。单击 Next 按钮,进入下一步的 Return Value 对话框,如图 49.10
 所示。



图 49.10 游标变量值介绍





图 49.11 Finish 对话框

128

🕐 存盘,运行此实例,程序流程线如图 49.12 所示。



图 49.12 流程线





本例是一个制作"时间和日期显示"

本例是一个制作 的间和百期显示 效果的实例,运行后在屏幕的左边缓慢地 显示出当前系统的日期,然后再显示当前 系统的时间。

主要知识点:Authorware 函数、过渡 效果。 *1 *ス8745?Elty: 今天是2010年3月23日 現在的时间是19:04:11

操作步骤

🕖 新建文件,保存为"50时间和日期显示.a7p"。

2 执行命令 Modify File Properties, 打开属性设置窗口,设置 Size 为 Variable,
 选择 Center On Screen 复选框,取消选择 Menu Bar 复选框,如图 49.1 所示。

1	• Propert	ties: File					
ſ		File: 34E Scena: S	50时间和日期显示			۲	
I.		Vars: 0	Flayback	Interaction	CMI (
l	-	If en : 925, 9323	Calara: 📃 Back	zrous 🔜 Chrows	Options: Ditle Bar	Center on Screen	
			Size: Variabl	* •	Tunk Bur	E Stundard Appears	
					1 Descray Meno		

图 50.1 设置文件属性

③ 设计程序流程线。首先添加一个 Calculation(计算)图标,命名为"初始化窗口", 然后添加一个 Display(显示)图标,命名为"显示日期"。再添加一个 Wait(等待)图标, 命名为"等待"。最后再添加一个 Display(显示)图标,命名为"显示时间",程序流程线 如图 50.2 所示。

ENHRICES. or
(9) The second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second s
D 487000
□ 並用目期
🖞 🗤
國 重零时间
图 50.2 流程线
100
130

第· -篇 基础篇

④ 设置"初始化窗口"图标内容。双击"初始化窗口"图标,在打开的代码窗口中 输入 ResizeWindow(650, 430),如图 50.3 所示,其作用就是初始化演示窗口的大小。



图 50.3 设置"初始化窗口"



图 50.4 设置"背景"图标

 ⑥ 设置"显示日期"图标的内容。双击该图标,选择绘图工具箱中的文本工具,在

 图中输入如图 50.5 所示的文字,并对字体进行设置。



图 50.5 设置显示日期

② 设置 Wait (等待)图标的内容。单击该图标打开属性对话框,选择 Events 区域中的 Mouse Click 和 Key Press 复选框,在 Time 文本框中输入"0.5",如图 50.6 所示。



Authorware 7.0 *			
β. -	Properties: Tait Icon	』[等待]	
	ID:65546 Size:98 Mod:2002-5-1 Ref. byNo	等待 Events: ♥ Mouse Click ♥ Key Press Time .5 Options: ○ Show Countdown ○ Show Button	Seconds

⑧ 设置"显示时间"图标的内容。双击流程线上的"显示时间"图标,选择绘图工 具箱中的文本工具,在图中输入"现在的时间是{FullTime}",并对字体进行设置,如图 50.7 所示。

Tools 🛛	
► A	
0/	
Lines	
	•现在的时间是19:25:12
Modes	•
Fills	
None	

图 50.7 设置显示时间

② 设置文本的过渡效果。双击流程线上的"显示日期"图标,选中窗口中的文字, 按住 Ctrl+I 打开属性对话框,单击 Transition 选项右边的按钮...,弹出 Transition 对话框, 在 Catogor 分类列表中选取 Push,在转换列表中选取 Push Left,在 Duration 文本框中输入 "2",在 Smoothness 文本框中输入"16",在 Effects 游标中选择 Changing Area(s),单击 OK 按钮即可,如图 50.8 所示。

OK Jythor Ny Kenet Currel
Tight <u>Denst</u>
Lenst Cunted
Cancel
VATRASVOIRTRANS, X32
Securita
0-128)

图 50.8 设置过渡效果

꼔 在第9步中单击 OK 按钮后会出现 Properties:Display Icon 对话框,选中 Options



图 50.6 设置属性对话框



区域内的 Update Displayed Variable 选项前的复选框,如图 50.9 所示。

🗢 Propert		Icon [显示日期]			
	ID:65545	显示日期	Select		0
We want to sum	Size:459 Mod:2010-3-2	Layer:	sitioning:	No Change	
AND A DESCRIPTION OF	Ref. byNo	nsition: Push Left	Movable:	Never	
	_	Uptions: Update Displayed Variable Exclude Text from Search	C Base	X Y	
		Prevent Automatic Erase	C Initial		
	Open	Erase Previous Content Direct to Screen	C End	íi	
		图 50.9 更新变量	量的值		

🕧 存盘 , 运行此实例。











Properties, 打开属性对话框, 设置 Size 为 Variable, 取消选择 Menu Bar 复选框, 如图 51.1 所示。

File: 12E	51豪光描变			۲
For: 10 Her: 973.024	Tlayback Calara: Backa Size: Variable	Tateractica group Chrones e T	CHI Optimus: IF Title Bar Nerry Bar Tank Bar Overlay Nerry	Canter on Screen Netch Findor Col Standard Appears

图 51.1 设置文件属性

③ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,使用绘图工具箱中的圆角矩形工具 ○ 在顶部画出圆角矩形区域,双击圆角矩形工具 ○,打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具 ○,打开调色板,为填充图案着色。然后,使用文本工具 A 输入标题"条形渐变",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具 ↓ 设置文本的显示模式为 Transparent,如图 51.2 所示。

④ 在流程线上添加一个 Calculation (计算)图标,命名为"条形渐变",双击打开代码窗口,输入代码,如图 51.3 所示。

```
输入的代码如下:
h:=50
k:=160 --中心位置坐标,根据窗口大小设定
x:=h
b:=0
```



Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

repeat while x<=400 x1:=x+1if b>255 then b:=255 end if SetFrame(1,RGB(255,b,0)) Line(20,x,k,x1,k) x:=x+1b:=b+1 end repeat



图 51.2 设置背景



图 51.3 输入代码



第二篇 中级篇





图 51.4 获取颜色 RGB 值

🕑 存盘,运行,流程线如图51.5所示。



图 51.5 流程线



5 - Propert					
	711:12E	12径内南东			۲
	Vars: 9	Flaphack	Interaction.	an	
-	Wen: 972.1403	Calara: Back	arous Chrone	Options: 💌 Title Bar	Center on Screen
		Size: Variabl	• •	Tank Bar	Nutch Window Coll Standard Appears
				Dverlay Nerva	

图 52.1 设置文件属性

③ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,使用绘图工具箱中的圆角矩形工具 ○ 在顶部画出圆角矩形区域,双击圆角矩形工具 ○,打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具 ○,打开调色板,为填充图案着色。然后,使用文本工具 A 输入标题"径向渐变",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具 ↓ 设置文本的显示模式为 Transparent,如图 52.2 所示。

Tressition Take
任向渐变
图 52.2 设置背景
138


④ 在流程线上添加一个 Calculation (计算)图标,命名为"条形渐变",双击打开代码窗口,输入代码,如图 52.3 所示。

日 经内涵支	
④· 이의 권환대자 중종 분분 建하	
11=250	
kt=250	
p r= 0	1993, 1993
a t= 0	2010 D. 1
repeat while pc=100	
if cp=265 then	10.000
0[=255	
end if	0.000
SetFrame(1,R6B(255,0,0))	
Cincle(2,h-p,k-p,h+p,k+p)	100000
pt=p+1	
0=+2	
end repeat	
14: 1 Insert	ðe: //

图 52.3 输入代码

输入的代码如下: h:=250 k:=250 --中心位置坐标,根据窗口大小设定 p:=0 c:=0 repeat while p<=100 if c>=255 then c:=255 end if SetFrame(1,RGB(255,c,0)) Circle(2,h-p,k-p,h+p,k+p) p:=p+1 c:=c+2 end repeat

🗿 存盘,运行,流程线如图 52.4 所示。



图 52.4 流程线



- Properties: File			
File: 12E	53倍光滑支		Ð
Turs: 7	Tayback Interaction	an	
	Calars: 🔄 Backgroup 🚺 Chrows	Options: 🖂 Title Bar	Center on Screen
	Size: Variable	Tank Bar	Standard Appears
		C Overlay Men	11

图 53.1 设置文件属性

③ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,使用绘图工具箱中的圆角矩形工具 ○ 在顶部画出圆角矩形区域,双击圆角矩形工具 ○,打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具 ○,打开调色板,为填充图案着色。然后,使用文本工具 A 输入标题"扇形渐变",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具 ↓ 设置文本的显示模式为 Transparent,如图 53.2 所示。





④ 在流程线上添加一个 Calculation (计算)图标,命名为"扇形渐变",双击打开代码窗口,输入代码,如图 53.3 所示。

. .

□ 倉形准支	
 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
11-250	
k1=200	
KI=0	
b1=0	
x==100	
angle:=0	
repeat while anglessed*Pi	
ti=t*COS(angle)+h	
vi-r+SD9(engle)+k	
CALL APP 18	-
23: t Innert	Code: 000 Language: Aut

图 53.3 输入代码

输入的代码如下:

h:=250 k:=200 --中心位置坐标,根据窗口大小设定 x:=0 b:=0 r:=100 angle:=0 repeat while angle<=2*Pi x:=r*COS(angle)+h y:=r*SIN(angle)+k if b>255 then b:=255-(b-255) end if SetFrame(1,RGB(255,b,0)) Line(5,h,k,x,y) b := b+1x:=x+1angle:=angle+0.02 end repeat

🗿 存盘,运行,程序流程线如图 53.4 所示。

1 53扇形渐变. a7p	
GA 48	Level 1
🛛 📮 扇形渐变	
L	
<u> </u>	

图 53.4 流程线





该头例建立一个抢答题效果,用户单击 "按键答题"按钮,将在屏幕上循环显示题 号,直到用户按下 Ctrl 键才停止显示题号, 显示题目供用户做答。 主要知识点:判断图标。

Descentations Timber	<u>x</u>
推練茶販	
*	
超目 2	

毛 操作步骤)

🕖 新建文件 , 保存为 " 54 抢答题.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框,设置 Size 为 Variable, 取 消选择 Menu Bar 复选框,如图 54.1 所示。

🖓 Troperties: File 👘			
Fils: 17E (cms) 25 Fact 5	同絵首版 Texture	ar	۲
	Galara: Backgroun Chrone Size: Variable	Ostinus: ♥ Title Bar Manu Bar Tunk Bar Dearlay Manu	☐ Center on Screen ☐ Match Window Col ☐ Standard Appears

图 54.1 设置文件属性

④ 在流程线上添加一个 Interation (交互)图标,命名为"抢答题",在其右侧添加一个 Group (群组)图标,交互类型设置为 Button,并命名为"按键答题"。双击交互类型标记,打开其属性对话框,在 Response 选项卡内选择 Perpetual 复选框,如图 54.2 所示。

🗧 🔻 Properties: Respons	• [按键答题]	
	按键答题	Type: Button
按键答题	Button Response	L
	Scope: 🔽 Perpetual	
Buttons	Active If:	Status: Not Judged 💌
Duccous	Erase: Don't Erase 💌	Score:
Open	Branch: Try Again 💌	



 · 双击群组图标,打开二级窗口,添加两个 Decision(判断)图标,分别命名为

 "显示编号"和"显示题目",并分别在其右侧添加3个 Group(群组)图标。双击"显



示编号"图标,打开其属性对话框,在 Repeat 下拉菜单中选择 Until True,选项,在下面的文本框中输入 ControlDown,选择 Branch 下拉菜单中的 Sequentially 选项,如图 54.3 所示。

🗧 🔻 Properties: Decision	Icon [显示编号]		
ID:65545	显示编号		0
Mod:2003-4-1 Ref. byNo	epest: Until True ControlDown ranch: Seguentially	Time Show Time Remaining	Second:
Kŷ	Reset Paths on Entry		

图 54.3 设置分支图标属性

③ 双击"显示题目"图标,打开其属性对话框,选择 Branch 下拉菜单中的 To Calculated Path,在下面的文本框中输入 xd,如图 54.4 所示。

🗧 🔻 Properties: Decision	Icon [显示题目]		
ID:65558	显示题目		۲
Size:188 Mod:2003-4-1 Ref. byNo	epeat: Don't Repeat	Time Show Time Remaining	Second:
<u> </u>	ranch: To Calculated Path 💌 xd Esset Paths on Entry		

图 54.4 设置分支图标属性

🙆 " 按键答题 " 二级窗口的流程图如图 54.5 所示。

⑦ 双击"分支1"图标,在其窗口内分别添加 Calculation(计算)图标、Display(显示)图标和 Wait(等待)图标,如图 54.6 所示。双击"判断1"图标,在代码窗口中输入下列代码:

<mark>锤</mark> 按键答题	_ 🗆 🗵	<mark>``</mark> 分支1	_ 🗆 🗙
	Level 2	使 <mark>子</mark> 判断1 図 编号1 WM	Level 3
图 54.5 程序流法	王图	图 54.6	添加图标

xd:=1

if ce=1 then GoTo(IconID@"分支 2") end if

⑦ 双击"编号1"图标,在窗口中输入题目编号"1"。双击Wait(等待)图标,打 开其属性对话框,在Time Limit下拉菜单中输入"0.1",取消选择其他复选框,如图 54.7 所示。



Authorware 7.0 精彩	设计百例	
≯ Properties: Tait Ic. ID:85550 Size:86 Mod.2003-4-1 Ref. byNo	Events: Mouse Click Key Press Time 0.1 Options: Show Countdown Show Button	٢

图 54.7 设置等待图标属性

 ⑩ 回到"按键答题"二级窗口,双击"1 号题"群组图标,在三级窗口中分别添加

 Calculation(计算)和 Display(显示)图标,形成图 54.8 所示的流程线。

@1号题	
(学) 判断1 ③ 显示1	Level 3

图 54.8 在三级窗口中添加图标

双击"判断1"图标,在代码窗口中输入下列代码:
 cel:=1

双击"显示1"图标输入题目1的内容。

😰 使用和上述步骤同样的方法设置其他2个群组图标的内容。

😰 存盘,运行,流程线如图 54.9 所示。



图 54.9 流程线





消选择 Menu Bar 复选框, 如图 55.1 所示。

🖉 Troperties: File			
File: 21E	55至来6面後	j	Ð
Turs: 6 Hen: 967, 7603	Tinghank Interaction Colors: Backgroup Chrome Size: Variable	Options: 7 Jitle Bar Options: 7 Jitle Bar Many Bar Tank Bar Overlay Many	Center on Screen Watch Window Col Stundard Appears

图 55.1 设置文件属性

⑦ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,使用绘图工具箱中的圆角矩形工具○ 在顶部画出圆角矩形区域,双击圆角矩形工具○,打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具○,打开调色板,为填充图案着色。然后,使用文本工具 A 输入标题"打开控制面板",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具 ↓,设置文本的显示模式为 Transparent,如图 55.2 所示。



Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

④ 在流程线上添加一个 Interation (交互)图标,命名为"打开控制面板",在其右侧添加2个 Calculation (计算)图标,交互类型均设置为 Button,分别命名为"打开控制面板"和"退出",如图 55.3 所示。

〒 55投創画紙_ 47p		
	打井控制置概 退土	Level t
a		

图 55.3 流程线

③ 双击"打开控制面板"图标上面的交互类型标记,打开其属性对话框,在Button 选项卡内选择 Hide When Inactive 复选框,如图 55.4 所示。单击 Buttons 按钮,打开 Buttons 对话框,设置按钮的样式,如图 55.5 所示。

🗢 Prope		[打开控制面板]			
	_	打开控制面板		Type: Button	• ?
相可 vidE C		Button	Response		
		Size: X Size: 117	<u>¥</u> [33	Key(s):	
Buttons		Location: 39	228	Options: 🗌 Make 🔽 Hide	Default Cursor: 🙌
	Open	Label:		1	

图 55.4 设置按钮交互属性

Freview	Det:
打开控制回板	Standard Masintosh Dutton System 154 byte 🖬 🔨
打开控制图板	Standard Windows 3.1 Button System 154 byte A.4
打开控制面板	Standard Windows Dutton System 154 byte A
打开控制副板	Bative Platform Button System 154 byte A
Buttons: 👾 💌	10 T

图 55.5 设置按钮样式

🙆 设置光标的样式 , 如图 55.6 所示。重复步骤 5 和 6 设置 " 退出 " 按钮的属性。

⑦ 双击"打开控制面板"图标,打开代码窗口,输入代码 WinExec("rundll32.exe shell32.dll,Control_RunDLL",1),如图 55.7 所示。关闭代码窗口时,需要调用 Windows 系统的 Rundll32.exe 函数。





图 55.7 输入代码

🕖 双击"退出"图标,输入代码 Quit(0),如图 55.8 所示。



图 55.8 输入代码

👩 存盘,运行,单击程序画面上的按钮,打开控制面板,如图 55.9 所示。

Presentation Tinder 🗶	6 6946 Control 100		and the second	1000	24	1011
12 47 42 41 41 41	2HO MED 280 00	00 IAC 8 🜔 243	100 C			
Contraction and the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction of the contraction	183 (t) 🔂 20030				-	E HR
	Sansen and	Tatul R) Recall	Daturget its	Den Bal	HUNG SHR	
	in 10 M é	10000	- 3 45865	MEGREE	TELA	
	S ADDICH	*** #11	Exister Exister	🤔 esiiti		
17开控制000块. 送出		entern (Ø, regen	1	
		194	- 22	۲	(t)	

图 55.9 程序运行效果





该实例建立一个简单的 Web 浏览器,可以实现基本的网页浏览操作,例如:倒退、前进、停止、主页、刷新等。

主要知识点:Authorware ActiveX 控件。



🕖 新建文件 , 保存为 " 56 浏览器.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 640×480 VGA,Mac13,取消选择 Menu Bar 复选框,如图 56.1 所示。

🔻 Properties: File			
File: SIE	56215428		۲
iena: 9 Fara: 0 Hen: 999.8203	Tlayback Externation Galara: Bucharoun Chrone Size: 84Da480 (VGA, Mac13") 💌	Optiens: 🖓 Title Ber Manu Ber Tauk Ber Deerley Men	☐ Canter on Screen ☐ Match Finder Col ☐ Standard Appears 9

图 56.1 设置文件属性

③ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",打开演示窗口,使用文本工具在适当的位置输入"网页地址",并设置文本的属性。

④ 回到流程线,执行命令 Insert Control ActiveX,打开 Select ActiveX Control 对 话框,在列表中选择"Microsoft Web 浏览器",单击 OK 按钮插入控件,如图 56.2 所示。 插入控件后,流程线上自动添加图标,将其重新命名为 Browser,方便以后调用,如图 56.3 所示。

🕑 接下来,打开图 56.4 所示的属性配置窗口,单击 OK 按钮,选择默认配置即可。





图 56.2 选择插入控件

医 54剑能器 , 47g	
œ≩	Level i
N 112	
Browser Drowser	

图 56.3 插入控件后的流程线

elect ActiveI Centrel	×
Cantral Description:	
Microsoft Tabbed Dialog Cantol 6.0 (SP4) Microsoft Tabbed Dialog Cantol 6.0 (SP4) Microsoft Tabbig Cantol, version 5.0 (SP2) Microsoft Tobbe Cantol 6.0 (SP4) Microsoft Tobbe Cantol 6.0 (SP4) Microsoft Tobbe Cantol 6.0 (SP4) Microsoft Teel/New Control 6.0 (SP4) Microsoft Teel/New Control 6.0 (SP4) Microsoft UpDown Cantol, version 5.0 (SP2) Microsoft UpDown Cantol, version 5.0 (SP2)	OK Canoel
Ritopot WASHING AND Microsoft WinSock Control 6.0 (SP4) MMC LoonControl obso MMC Dat sheet MMC Dat sheet	
NS TV 和前在海 MSASCILco Control	1
Nacionedia Control 20a for ActiveX - Version 2.2	Help

图 56.4 控件属性配置

继续添加 5 个 Calculation (计算)图标,分别命名为"后退"、"前进"、"停止"、

 "刷新"、"主页",双击图标上面的交互类型标记,打开交互属性对话框,在 Type 下拉菜

单中选择 Button 选项,如图 56.6 所示。



图 56.5 输入代码

🗧 Properties: Response	(為進)	
	E2 Typ	e: Button 💌 🖲
2	Button Response	
	Scope: Terpstual	
Buttons	Active If: Statu	C Not Judged.
I-	Erane: After Next Entry 💌 Score	c
Dpen	Branch: Try Again.	

图 56.6 设置交互类型

⑧ 设置这 5 个按钮的样式,以"后退"按钮为例。单击 Properties: Response 对话框中的 Buttons 按钮,打开 Buttons 对话框,单击 Add...按钮,打开 Button Editor 对话框,单击 Graphic 后面的 Import..按钮导入按钮图像,其他选项不用设置,如图 56.7 所示。

Butteas				×
Freview	Den:			323
	Custom Upesi L	2	2856 bytes	
9 前进	Custom Usesi L	2	2793 bytes	
樂止	Custam Usesi L	2	2616 bytes	
Alter	Custom Usesi L		2589 bytes	-
System Buttons: System	• 10 •			
Add Belete Edit			DK C sa	1.1

图 56.7 自定义按钮样式

⑦ 打开 5 个 Calculation (计算)图标的代码窗口,分别在各自的窗口中输入下列 1.

代码:

- 后退: callsprite(@?browser?, # goback)
- 前进: callsprite(@?browser?, # goforward)
- 停止: callsprite(@?browser?, # stop)
- 刷新:callsprite(@?browser?, # refresh)
- 主页: callsprite(@?browser?, # gohome)

꼔 存盘,运行,程序流程图如图 56.8 所示。

.

. .



图 56.8 流程线





File: 16E	51进建业			۲
999 , 3163	Flagback Calara: Backs Size: Variable	Tateractiva group Chrome	CME Options: V Title Bar Menos Bar Tank Bar Overlay Menos	Center on Screen Netch Findor Col Standard Appears

图 57.1 设置文件属性

② 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",在演示窗口中输入提示文本"正在拷贝文件,请稍候…",并设置文本的属性。接着,使用绘图工具箱中的矩形工具绘出图 57.2 所示的矩形框,作为进度条的容器。

A freesestations Timber		2
正在持贝文件,情情后	ł	
<u> </u>	Ŧ	

图 57.2 绘制背景

④ 在流程线上添加两个 Calculation (计算) 图标 , 分别命名为 " 画线 " 和 " 动态画





if i<=300 then GoTo(IconID@"»-Ïß") --动态画线

🙆 存盘,运行,流程线如图 57.4 所示。



图 57.4 流程线



E fermanistation Trail

该实例建立一个插入幻灯片文件(.ppt) 的程序,运行后,可以对插入的幻灯片进行 显示、编辑和打开等操作。

主要知识点:OLE 技术。



① 新建文件,保存为"58 插入幻灯 片.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties,



打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取消选择 Menu Bar 复选框,如图 58.1 所示。

2 -		iet: File					
Г		Fils: 45E	585新入会对扩片			۲	
	٢	:enss: 6 'Fars: 0 Iffen: 968.2683	Flagback Colors: Buch Size: Variabl	Interaction group Chrome	Options: 17 Title Bar Mano Bar Tusk Bar Dearlar Mano	Center on Screen Match Window Col Standard Appears	

图 58.1 设置文件属性

③ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"幻灯片",双击该图标,打 开演示窗口,执行命令 Insert OLE Object,打开 Insert Object...对话框,选择由文件创建, 如图 58.2 所示。



图 58.2 Insert Object 对话框

④ 单击 " 浏览 " 按钮 , 选择要插入的 PPT 文件 , 然后单击对话框中的 " 打开 " 按钮 ,



第二篇 中级篇 - - - - - - -

如图 58.3 所示。此时 Insert Object...对话框中"由文件创建"后面的文本框中出现该文件 的路径,如图 58.4 所示。

词范		S					1×
推我范围(D):	CORNER			٠	+ 🖻 🖬	-	
RECONCE Sin Sin RECE RECE RECE RECE RECE RECE RECE REC		1 417258 N N N	 回忆泉之五1 回足泉 ヨシシがち ヨシシがち正立 日本職情況表 市販 雪等後全がや花4 当書後全がや花4 	*			
	文件名 (1):	34.3] . [打开(2)
	文件类型(1):	所有文	[]甲(*, *)]	Rini
							税助①

图 58.3 选择要插入的文件

Taxert Object		<u> ?</u> 2
(一新建切) 年由文件自識(5)	文件位): Marraraft Freezistat [1:14名名的第5mmm162美.ppt [2061年]	() () () () () () () () () ()
	+内容作为对象插入级的立档,以便用 109境序来启动它。	1 237548997-80

图 58.4 插入幻灯片

④ 单击"确定"按钮后,演示窗口中出现插入的幻灯片文件,此时可以拖动控制句 柄改变幻灯片的大小和位置,如图 58.5 所示。





Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

⑥ 选择幻灯片文件,执行命令"编辑""演示文稿 OLE Object" Attributes,打 开 Object Attributes 对话框,在 Activation Trigger 下拉菜单中选择 OLE 对象的激活事件 Single-click,在 Trigger Verb 下拉菜单中选择交互动作 Display(显示),同时选择 Package as OLE Object 复选框,否则无法控制该 OLE 对象,如图 58.6 所示。

Object Attributes	×
Activation Trigger:	
Single-click	-
Trigger Verb:	
显示	-
✓ Package as OLE Object	
ОК	Cancel

图 58.6 设置 OLE 对象属性

 在流程线上添加一个 Interation (交互)图标,命名为"控制 OLE 对象",在其右
 侧添加三个 Calculation(计算)图标,交互类型设置为 Button,分别命名为 Display(显示)

 "编辑"、"打开",形成图 58.7 所示的流程线。



图 58.7 流程线

🕖 双击 Display (显示) 图标 , 在代码窗口中输入下面的代码 :

OLEDoVerb(IconID@"幻灯片", "显示")

同理,在其他两个"Calculation"(计算)图标的代码窗口中输入下列代码:

编辑:OLEDoVerb(IconID@"幻灯片", "编辑")

打开:OLEDoVerb(IconID@"幻灯片", "打开")

🕐 重新定义按钮样式,并调整按钮和幻灯片的位置,程序画面如图 58.8 所示。

🕧 单击 " 编辑 " 按钮 , 在窗口中编辑该对象。

😰 单击"打开"按钮,将在 Microsoft PowerPoint 中打开该幻灯片。





图 58.8 程序画面





② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取 消选择 Title Bar 和 Menu Bar 复选框,如图 59.1 所示。

🔻 Properties: File				
File: 21E	59自定文材版社	j	۲	
 Fers: 0 Fers: 0 Fers: 0 	Rayback Interaction	an		
men. 272.4243	Calara: Backaroun Chross	Optinga: Title Bar Menya Bar	Cantar on Screen Match Window Col	
	Size: Variable 💌	Dank Bar	Standard Appears	
		i orazay ma		

图 59.1 设置文件属性

④ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,执行命令 File Import,导入背景图片,如图 59.2 所示。

🐻 Authorware :	自定义标题栏	. аТр 🔲 🔀
角定	又标题探示(PI

图 59.2 导入背景图片

该图片可以由图像编辑软件设计,也可由抓图软件抓下来。并把背景图像移动到窗口



顶部,作为标题栏的背景。为了防止该图片移动,在流程线上添加一个 Calculation (计算) 图标,输入下面的代码控制:

Movable@("背景"):=FALSE

④ 在流程线上添加一个 Interation (交互)图标,命名为"窗口控制",在其右侧添加两个 Calculation (计算)图标,交互类型均设置为 Button,分别命名为"最小化"和"关闭"。双击"最小化"图标上面的交互类型标记,打开其属性设置框,单击 Buttons 按钮, 打开 Buttons 对话框,单击该对话框中的 Add...按钮,添加自定义的按钮,如图 59.3 所示。 同理自定义"关闭"按钮,并将两个按钮移动到适当的位置,如图 59.4 所示。

Butten Editor	×
State Saraal Decked To S Jeen S Over S Lizabled	
Patter replic	Fire Imperted V Separt Fires V Dester V Fires V Separt Flag
Automatically Check	06 Cancel

图 59.3 自定义"最小化"按钮

Butten Editor	×
State Sumal Decked Ty Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control	X
Pattas. radia:	Tax Inparted Import .
Label	Jas V Cater V
Srat	Jess Depart. The
Mutomatically Check	OK Cancel

图 59.4 自定义"关闭"按钮

🙆 双击 " 最小化 " 图标 , 输入下面的代码 :

ShowWindowAsync(WindowHandle, 6)

Authorware 7.0精彩	设计百例		_و	
Buttons	(大)(日) 英語 Button Response Scope: ▽ Perpetual Active If: Erune: After Sect Entry 文 Branch: Baturn 文	Type: Button Statum: Set Judged Score:	* ®	

图 59.5 设置按钮交互属性

关闭代码窗口时系统提示选择函数的来源,选择 Authorware 安装目录下的 winapi.u32 即可。

双击"关闭"图标,输入下面的代码:

Quit(0)

在流程线上添加一个 Group (群组)图标,命名为"移动窗口",将实现窗口的移动控制。它默认的交互类型和前面的一样,即 Button,双击交互标记,打开属性对话框,在 Type 下拉菜单中选择 Hot Spot 选项,将整个标题栏设置为热区。该图标其他属性设置和前面一致,如图 59.6 所示。

· · riopercres. mesponse [4949/80→]	
移动窗口 Type: Hot Spot 🔽 🏵	
Hot Spot Response	
Scope: 🔽 Perpetual	
Active If: Status: Not Judged	
📴 Erase: After Next Entry 🔻 Score:	
Open Branch: Return	

图 59.6 设置群组图标交互属性

⑧ 双击 Group(群组)图标,打开二级窗口,添加一个 Interation(交互)图标,命 名为"移动控制",在其右侧添加一个 Calculation(计算)图标,交互类型为 Conditional, 命名为 MouseDown,打开其属性设置框,选择 Automatic 下拉菜单中的 When True 选项, 如图 59.7 所示。在 Response 选项卡内,选择 Branch 下拉菜单中的 Try Again,如图 59.8 所示。

🗧 🔻 Properties: Response	[Untitled]		
	MouseDown	Type: Conditional 💌 🎱	
	Conditional Response	1	
	Condition: MouseDown		
Ē	Automatic: When True 💌		
Open			

图 59.7 设置 MouseDown 交互属性 1

🗧 🔻 Properties: Response	[NouseDown]	
	MouseDown	Type: Conditional 💌 🤋
	Conditional Response	1
	Scope: 🔽 Perpetual	
·	Active If:	Status: Not Judged 🔽
무	Erase: After Next Entry	Score:
Open	Branch: Try Again 💌	

图 59.8 设置 MouseDown 交互属性 2



⑦ 双击 Calculation (计算)图标,输入下列代码: ReleaseCapture()

SendMessage(WindowHandle, 161, 2, 0)



图 59.9 流程线



🕧 新建文件,保存为"60文本闪烁.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取 消选择 Menu Bar 复选框,如图 60.1 所示。

 Propert 					
	Fils: 14E	60文本讨乐			۲
	Fars: 0	Hapback	Interaction	an	
-	Wen: 961.5083	Calars: Bada	moun 🔜 Chroma	Ostinas: 🖂 Title Bar	Center on Screen
		Size: Variabl	• •	Tank Bar	Standard Appears
				C Dverlay Menu	

图 60.1 设置文件属性

③ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,使用绘图工具箱中的圆角矩形工具 ○ 在顶部画出圆角矩形区域,双击圆角矩形工具 ○,打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具 ○,打开调色板,为填充图案着色。然后,使用文本工具 A 输入标题"文本闪烁",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具 ↓ 设置文本的显示模式为 Transparent,如图 60.2 所示。



④ 在流程线上添加一个 Decision (判断)图标,命名为"文本闪烁",选择 Repeat 下拉菜 单中的 Until Click/Keypress,选择 Branch 下拉菜单中的 Sequentially 选项,如图 60.3 所示。

🗧 🔻 Properties: Decision	Icon [文本闪烁]	
ID:65543	文本闪烁	۲
Mod:2003-4-1 Ref. byNo	epeat: Until Click/Keypress	Time Second:
	ranch: Sequentially	
	Reset Paths on Entry	

图 60.3 设置分支图标属性

 金分支图标右侧添加3个群组图标,分别命名为"显示1"、"显示2"和"显示3",
 双击"显示1"群组图标,在二级窗口中添加一个Display(显示)图标和Wait(等待)图
 标,如图 60.4 所示。

🔁 显示1	
	Level 2

图 60.4 添加图标

🗧 🕶 Properties: Tait Ico	n []	
ID:85546 Size:88 Mod:2003-4-1 Ref. byNo	Events: Mouse Click Key Press Time 0.3 Options: Show Countdown Show Button	۲

图 60.5 设置等待图标属性

⑦ 重复步骤 5 和 6,设置"显示 2"和"显示 3"图标的内容,将显示的文本设置为 其他的颜色,这些文本的位置要一致。

🕜 存盘,运行,流程线如图 60.6 所示。





该实例建立一个控制音量的应用程序, 在播放音乐的过程中,单击界面上的"控制 音量"按钮,将打开系统的声音控制面板, 调解音量的大小。

主要知识点:交互图标、系统函数。

Presentations Finder	-
(15 al 4 0	
视相音重	
(拉粉合量) (包集)	

操作步骤

🕧 新建文件 , 保存为 " 61 控制音量.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取 消选择 Menu Bar 复选框,如图 61.1 所示。

Properties: File			
Jile: 4,053E	61控制含量		۲
0 Fars: 0	Flayback Interaction	CMI	
men. 200.102	Calars: Backgroun Chrome	Options: 🔽 Title Bar	Center on Screen
	Size: Variable 💌	Tank Bar	Standard Appears
		1 Over 189 Merry	

图 61.1 设置文件属性

⑦ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,使用绘图工具箱中的圆角矩形工具 ○ 在顶部画出圆角矩形区域,双击圆角矩形工具 ○ ,打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具 ○ ,打开调色板,为填充图案着色。然后,使用文本工具 A 输入标题"控制音量",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具 ↓ 设置文本的显示模式为 Transparent,如图 61.2 所示。

④ 在流程线上添加一个 Sound (声音)图标,命名为"二泉映月",双击该图标,打 开其属性设置框,单击 Import 按钮导入音乐,如图 61.3 所示。导入音乐后,在属性对话框 中进行设置,在 Timing 选项卡内选择 Concurrency 下拉菜单中的 Prepetual,其他选项默认 即可,如图 61.4 所示。

	第二篇中级篇
■Presentation Tindor × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	
图 61.2 设置背景	
att和国口: ○ 实村 ▼ 中 宜 世 野・ 注Lastrices 回 国政政府 到 点面	
文件名 (g): 二原读月 Inport	

	图 61	.3 导	入音	乐	
(二泉映月)					
二豪映月					
Smal		Tining			
Constantency:	Perpetual			Bate: [100	

文件类型 (1): All available

ID:65543 Siza:4084444 Mod:2009-T-2 Baf. byllo

62 Inpurt.

0

. .

F Link To File Show Braview

Play: Fixed Suber of Tines

Inport

取消

Buzin: 🔽 Mait for Province Sound

œ

.

图 61.4	设置音乐文件属性

•

④ 在流程线上添加一个 Interation (交互)图标,命名为"控制",在其右侧添加2 个 Calculation (计算)图标, 交互类型均设置为 Button, 分别命名为"控制音量"和"退 出"。双击"控制音量"图标上面的交互类型标记,打开其属性设置框,单击 Buttons 按钮, 打开 Buttons 对话框,设置按钮的样式,如图 61.5 所示。

🙆 单击属性对话框中的 Cursor 按钮,打开 Cursors 对话框,设置光标的样式,如图 61.6 所示。重复步骤 5 和 6 设置"退出"按钮的属性。

🕜 双击" 控制音量 "图标 ,打开代码窗口 ,输入代码 ,在 Windows XP 中 , sndvol32.exe 位于 C:\WINDOWS\system32 目录下,如图 61.7 所示。

Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

Preview	Detc
控制音量	Standard Macintosh Dutton System 154 byte 🕺 🔨
控制音量	Standard Windows 3.1 Button System 154 byte A.4
控制音量	Standard Windows Dutton System 154 byte A.
控制音量	Bative Flatform Button System 154 byte At
Buttons: System	• 10 •

图 61.5 设置按钮样式



图 61.6 设置光标属性



图 61.7 输入代码

📧 双击 " 退出 " 图标,输入代码 Quit(0),如图 61.8 所示。



图 61.8 输入代码



👩 存盘,流程线如图 61.9 所示。



图 61.9 流程线

꼔 运行 , 单击程序画面上的 " 控制音量 " 按钮 , 打开声音控制面板 , 如图 61.10 所示。



图 61.10 程序运行效果





该实例建立一个相册应用程序,在相册 中有多个相片可以上下翻页,同时显示当前 相片的说明,同时还有音乐的伴奏 主要知识点:框架图标和导航。



第1字: 井子塚

🕧 新建文件,保存为 " 62 相册.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取 消选择 Menu Bar 复选框,如图 62.1 所示。

2	• Propert	ies: File				
Γ		File: 4,100E	6248B		I	۲
I.	0	Fars: 0 Hars: 0000 coord	Flaghack	Interaction.	CML	
		Well. 999.0203	Calara: Back	arous 🔜 Chrows	Ontinns: 🔽 Title Bar	Center on Screen
			Size: Variabl	la 💌	Taak Bar	Standard Appears
					I Overlay Nepo	

图 62.1 设置文件属性

③ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,使用绘图工具箱中的圆角矩形工具 ○ 在顶部画出圆角矩形区域,双击圆角矩形工具 ○,打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具 ○,打开调色板,为填充图案着色。然后,使用文本工具 A 输入标题"相册",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具 ↓,设置文本的显示模式为 Transparent,如图 62.2 所示。

④ 在流程线上添加一个 Sound (声音)图标,命名为"背景音乐",双击该图标,打 开其属性对话框,单击 Import 按钮导入音乐,如图 62.3 所示。导入音乐后,在属性对话框 中进行设置,在 Timing 选项卡内选择 Concurrency 下拉菜单中的 Prepetual,其他选项默认 即可,如图 62.4 所示。

第二篇 中级篇
Revenue address That Rev
40 AT
图 62.2 设置背景
Authorney X
Importing File: Recording Processing sound data
Cancel
图 62.3 导入音乐
(* Properties: Seand Leas (背景音乐) 10:05544 回:0:091000 (資景音乐)
Biol Swmat Timing Bef. bvHo Swmat Timing
Play: Fixed Supher of Times Pacin: It Play: Fixed Supher of Times
□ 相册 T Entry: Level 1
☞ - 导航链接 退出 第一页
Exit: Level 1
4
图 62.5 设置框架图标内容
④ 在 Framework (框架)图标的下面添加3个 Group (群组)图标,分别命名为"相

片 1 "、"相片 2 "、"相片 3 ",在 Group (群组)图标中分别添加 2 个 Display (显示)图标, 命名为"1"、"介绍1",如图 62.6 所示。



Authorware 7.0 精彩设计百例		
医相助 ● 】 ② 介绍1	lavel 2	Conversition frame
		第1號,共3號
图 62.6 在群组图标内添加[图标	图 62.7 设置"1"图标内容

 ⑦ 双击"1" Display (显示)图标,导入相片 1,并在相片下面输入导航信息"第 {CurrentPageNum}张,共{PageCount}张",并设置字体属性,如图 62.7 所示。

⑧ 双击"介绍1"图标,输入相片1的介绍性文字,并调整好它和相片的位置关系。 如果输入的文本较多,选择Text Scroling 命令,如图 62.8 所示。

🕐 重复步骤 7 和 8 设置其他 2 个 Group (群组) 图标的内容。

ወ 存盘,运行,程序流程图如图 62.9 所示。



图 62.8 输入相片介绍文本

图 62.9 流程线



🕖 新建文件 , 保存为 " 63 关于.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框, 设置 Size 为 Variable, 取 消选择 Menu Bar 复选框, 如图 63.1 所示。

4	• Propert	ies: File					
Г		File: LOE	63关于			۲	
	۲	.eens: 1 Warn: 0 Man: 998.9003	Flagback Calara: Back Size: Variabl	Interaction group Chrome e T	CHE Options: P Title Bar Menss Bar Tank Bar Overlay Mens	└── Center on Screen └── Mutch Window Col └── Stundard Appears	

图 63.1 设置文件属性

③ 执行命令 Windows Functions, 打开 Functions 对话框,在 Category 下拉菜单中选择该程序的文件名。

④ 单击 Load 按钮,打开 Load Functions 对话框,在 Windows 系统目录下的 System
 文件夹中找到 Shell32.dll,单击"打开"按钮,如图 63.2 所示。



图 63.2 载入函数



Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

④ 弹出对话框,在Function Name下面的文本框中输入ShellAboutA,在Arguments下方的文本框中输入"long,string,long",在Return下方的输入框中输入long,然后单击Load 按钮,如果函数被顺利导入,在对话框的下方给出相应的提示Successfully loaded "ShellAboutA()",如图 63.3 所示。单击Done 按钮,如果再次出现导入函数的对话框,单击"取消"按钮即可。

The DLL "shell32 dll" which you have selected does not have function definitions included in it.						
In order to load custom functions contained in this DLL, Authorware needs the following definitions (as referenced in your DLL documentation):						
Function Name:	Arguments:	Return:				
ShellAboutA	long,string,string,long	long				
Description:						
	~					
		Load				
	~	Done				
Successfully loaded "ShellAboutA()"						

图 63.3 成功导入函数

⑥ 在 Functions 对话框左侧的列表中出现刚才导入的函数,在流程线上添加一个
 Calculation(计算)图标,双击该图标,输入代码,如图 63.4 所示。



图 63.4 输入代码

🕜 存盘,运行,程序及其流程线如图 63.5 所示。

置 63关于. «Tp	
Contract and the extension	Level i
L HUH YET MISH	
4	

图 63.5 流程线





该实例建立一个音乐播放器程序,通过 按钮控制乐曲的选择、播放等。

操作步骤

主要知识点:交互图标、函数调用。



🕖 新建文件 , 保存为 " 64 音乐播放器.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取 消选择 Menu Bar 复选框,如图 64.1 所示。

• Propert	ties: File				
	711+:255	64音乐播信篇			۲
	Fars: 6	Rightak	Interaction.	280	
	Wen: 957.5163	Calara: Bucka	roup 🔜 Chrows	Ostinas: 🗹 Title Bar	Cantar on Screen
		Size: Variable		Tank Bar	Standard Appears
				Dverlay Menu	

图 64.1 设置文件属性

⑦ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,使用绘图工具箱中的圆角矩形工具 ○ 在顶部画出圆角矩形区域,双击圆角矩形工具 ○ ,打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具 ○ ,打开调色板,为填充图案着色。然后,使用文本工具 A 输入标题"音乐播放器",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具、,设置文本的显示模式为 Transparent,如图 64.2 所示。

④ 在流程线上添加一个 Interation (交互)图标,命名为"按钮",在其右侧添加 3 个 Calculation (计算)图标,交互类型设置为 Button,分别命名为"重放"、"选曲"和"退 出",分别设置 3 个按钮的交互属性,在 Response 选项卡内选择 Perpetual 复选框,如图 64.3 所示。在这 3 个 Calculation (计算)窗口中分别输入下列代码:

重放:GoTo(IconID@"play");

选曲:GoTo(IconID@"openfile");

退出:Quit()。

uthorware 7.0 精彩设计百例	-
■ Presentation Tindor × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	
图 64.2 设置背景	

5.▼ froperti	es: kesponse	「重成」		
		重放	Type: Button 💌 🥑	
重放		Button Response		
		Scope: 🔽 Perpetual		
Buttone	—	Active If:	Status: Not Judged 💌	
buccons	ļļ	Erase: After Next Entry 💌	Score:	
	Open	Branch: Try Again		

图 64.3 设置按钮属性

打开知识对象窗口,在流程线上添加一个 Open File Dialogue 知识对象,命名为"打开文件",打开的向导保持默认设置,选择打开文件类型时,选择 Audio 复选框即可,如图 64.4 所示。

🔶 less Hile Ridley Re	eleige Object: Hisley Der Settin		Olean Sile Risley Re-	aleb	or this e	t: Ris	Brance (1997)	
Firsterior Decision Schops First Taxes Intervision	beeck or resulty the descyclos addings here. Delay the Cyan the		Henderlan Diskytter bettep Henderlan	10000 10000 File 2	d is motify town many special of de Decograms	The catego of the disk legoritic	nei Si dispityti See pitos. 14. dec. ve 1/8, th	History History
T TTER	Cognoreasing from Cognoreasing from Cognoreasing the services and the file dealers instead of The second services instead of The second services in the second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second s	e Sait	The second second second second second second second second second second second second second second second se		Astro Countries Mareta Mareta Al	-	Harden (H., peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, br>peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peris, peri	C. ITAL Marx, II

图 64.4 知识对象设置向导

🙆 导入 A5wmme.u32, 引入外部函数 WavePlay、WavePause、WaveResume 三个函数。

施入一个计算图标,命名为 Play,写入代码 WavePlay(wzFileChosen),如图 64.5
 =

所示。

🕖 再拖入一个计算图标,命名为 Resume。双击写入: WaveResume()。

⑦ 在下面拖入一个等待图标,双击它,选择 Mouse click 或 Key press,其他选项默 认即可,如图 64.6 所示。

꼔 在流程线上再添加入一个计算图标,起名为 Pause,双击写入:WavePause()。

🕐 再添加一个等待图标 , 同上面第一个等待图标一样设置。




图 64.5 输入代码

🔻 Propert	ies: Tait Ico	n []	
	ID:65556 Size:64 Mod:2003-4-2 Ref. byNo	Events: 🔽 Mouse Click 🔽 Key Fress	
	HAT	Time Options: Show Countdown Show Button	Seconds

图 64.6 设置等待图标属性

28 最后,添加一个计算图标,起名为Goto,双击它,写入:GoTo(IconID@"resume")。
 29 存盘,运行,流程线如图 64.7 所示。



图 64.7 流程线



名 潮田

该实例建立一个掷骰子游戏,程序运行 后,模拟骰子效果,随机显示骰子的点数, 单击鼠标或按键后停止。

主要知识点:判断图标。



① 新建文件,保存为"65掷骰子游戏.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框, 设置 Size 为 Variable, 取 消选择 Menu Bar 复选框, 如图 65.1 所示。

2	• Propert	ies: File				
Г		File: 12E	66期最子的比			Ð
I.		Fars: 0	Flaghack	Interaction	an	
	-	Wen: 955.0723	Calara: 🔄 Back	zrous 📃 Chrows	Options: 🔽 Title Bar	Center on Screen
			Size: Variabl	* *	Tank Bar	Standard Appears
					Overlay Meno	

图 65.1 设置文件属性

③ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,使用绘图工具箱中的圆角矩形工具 ○ 在顶部画出圆角矩形区域,双击圆角矩形工具 ○,打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具 ○,打开调色板,为填充图案着色。然后,使用文本工具 A 输入标题"掷骰子游戏",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具、,设置文本的显示模式为 Transparent,如图 65.2 所示。

④ 在流程线上添加一个 Decisior (判断)图标,命名为"掷骰子",在其右侧添加6
 个 Display (显示)图标,分别命名为"6、5、4、…"。

③ 双击 Decision (判断)图标,打开其属性对话框,选择 Repeat 下拉菜单中的 Until Click/Keypress,选择 Branch 下拉菜单中的 Randomly to Any Path,如图 65.3 所示。

Eero.		第二篇 中级篇
	图 65.2 设直肖景	
<pre>> Properties: Decision ID:85543 Size:52 Mod.2003-4-2 Ref. byNo</pre>	Icon [導版子] 伊股子 epeat: Until Click/Keypress ▼ ranch: Randomly to Any Path Reset Paths on Entry	© Second:
	图 65.3 设置分支图标属性	
	Presentation Tinder	

图 65.4 导入骰子图片

⑦ 同理在其他演示窗口中导入对应点数的骰子图片。
 ⑧ 存盘,运行,流程线如图 65.5 所示。

置65非世子弟兆、ご。	
@~}	Level 1
64 mm	
* 様根子	6
	9
	2
9	

图 65.5 流程线





② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取 消选择 Menu Bar 复选框,如图 66.1 所示。

(▼ Properties: File			
File: 25E	66是示文件编码		Ð
Wars: 2 Hen: 953.0983	Flaphack Interaction Colors: Backgroup Chrone	Options: 🔽 Title Bur	Cantar on Screen
	Size: Variable 💌	Tank Bar	■ Nutch Findor Col ■ Standard Appears
		I OWLED BY MIER	

图 66.1 设置文件属性

③ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,使用绘图工具箱中的圆角矩形工具 ○ 在顶部画出圆角矩形区域,双击圆角矩形工具 ○,打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具 ○,打开调色板,为填充图案着色。然后,使用文本工具 ▲ 输入标题"显示文件路径",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具 ▲ ,设置文本的显示模式为 Transparent,如图 66.2 所示。

④ 执行命令 Windows Knowledge Objects,打开 Knowledge Objects(知识对象)对话框,在 Category 下拉菜单中选择 All,并在下面的列表中选择 Browser Folder Dialog 对象,如图 66.3 所示。

多 将选择的知识对象拖放到流程线上。打开知识对象设计向导,第一个对话框是介绍性的,不予理睬,单击 Next 按钮进入下一个对话框,在两个文本框中分别输入标题和提示信息,并选择 FileLocation 单选按钮,如图 66.4 所示。



Equip.		第二篇 中级篇
	Presentation Tinder	×
	图 66.2 设置背景	
	 Knowledge Objects Category [All] Application Methods Authorware Web Pla Description Description Displays a dialog box for selecting a directory. Stores the absolute path to the selected directory in a variable. Windows 32-bit only. 	
Provence Policies Binding Exceptioning Material Provide States Provide State	图 66.3 选择知识对象	a Los Massierdes Malester Betwee Males (10) (1) (1) Deve Ma path in the metalog that he user develop Malerty vanishe betwee (1)

图 66.4	对话框设置
H 00.1	

Here --Back Here'- Cone

图 66.5 设置返回值

role --Beck Herd-* Cone

② 单击 Done 按钮退出向导,在流程线上出现知识对象图标,重新命名为"浏览文件夹对话框"。





图 66.6 设置显示文本

🕜 存盘,运行,流程线如图 66.7 所示。



图 66.7 流程线





该实例建立一个屏幕保护程序,在设定 的时间之内用户如果不操作计算机则运行该 程序,当用户激活计算机时该程序自行退出。 主要知识点:判断图标。





🕖 新建文件,保存为 " 67 屏幕保护程序.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 800 × 600 SVGA,取消选择 Title Bar 和 Menu Bar 复选框,如图 67.1 所示。

🔻 Properties: File				
Fils: 4985	61屏幕保护程序		Ð	
Wars: 0 Hen: 954.1048	Tiaphack Ia Calara: Backaroun Size: B00x500 (SVGA)	teraction CH Chroms Options:	tt Title Bar Center on Screen Menzo Bar Metch Findor Col Tunk Bar Standard Appears Deerlay Menzo	

图 67.1 设置文件属性

 金流程线上添加一个 Decision (判断)图标,命名为"屏幕保护",在其右侧添加

 2 个 Display (显示)图标,分别命名为"图1"和"图2",双击 Interation (交互)图标,

 打开其属性对话框, Repeat 设置为 Until Click/keypress, Branch 设置为 Sequentially,如图

 67.2 所示。

🔻 Properties: Decision	Icon [屏幕保护]		
ID:65543	屏幕保护		۲
Mod:2003-4-3 Ref. byNo	epeat: Until Click/Keypress	Time Show Time Remaining	Second:
$\overline{\diamondsuit}$	ranch: Sequentially		

图 67.2 设置分支图标属性

④ 双击"图1"显示图标上面的分支标记,打开其属性对话框,选择 Erase 下拉菜单中的 Before Next Selection 选项,如图 67.3 所示。

Authorware 7.	0 精彩设计百例				
	🔻 Properties: Decision	Path [21]			
		图1 Erase Be	fore Next Selection Fause Before Branching	T	
	0pen				

图 67.3 设置分支属性

⑦ 双击打开"图1"显示图标,执行命令 File Import,导入图片,如图 67.4 所示。 双击导入的图片,打开图片属性对话框,切换到 Layout, Display 设置为 Scaled, Position 和 Size 分别设置为"0,0"和"800,600",使得图片充满整个屏幕,如图 67.5 所示。注 意此时的分辨率是"800×600"。

anang: Orie		• • • • • • • •		
	1000	H (MC)4		
0000	1000	M int IN		
0004	100.0	1 000.00		
0000	0001.	 (a) (b) (b) 		
000	1 100.0	N I A A A A A A A A A A A A A A A A A A		
0001	200 ,000	1 000,00		
100000				
na or 👔		8 8	Desire	
nna (r. f.	di endiadia		100	
C s	air 16 800			

图 67.4 导入图片

ID:65544	田 1.	Salact		
Mod:2008-4-5	Lawer :	sitioning:	Si Charp	
Bef. byllo	muition: Discolve, Bits	Movable:	Server	-
	Detions: Tydate Bigglayed Fariable	Class	phane pha	
1	Trevent katematic Braze			
Doep 1	Trase Freeiras Cantest	C see		

图 67.5 设置图片属性

reacitica		
ategori All Internal] Terr Honokee Deher Peak Areak Ereak Ereak	Transiti Issuice, Fits Issuice, Sits Fast Issuice, Ser Settag Issuice, Ser Settag Issuice, Parteras Issuice, Piteras Issuice, Piteras	OK Jytisur Rezet Cancel
(iye) (trus file: D:\Frogram -ation: D esthness: D feets: C Batire Wir	Files)VITRAS/ODRTRAMS : Seconds 0-1280 (* Changing Area I	Apply Apply
图 67.6	设置图片的过渡方	式

🕜 重复步骤 4~6,设置"图2"的属性和内容。

. .

- end a

■ 混出程序						
. 2 6.	NERX	a 4	# ##	建体	0	0 🔥
Quit(0)						
8 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	Transit			1		0-4-6-001
[2 .]	THUCK			- 1444-144 		0000.00 ₂

图 67.7 输入代码

🕜 存盘 , 流程线如图 67.8 所示。



图 67.8 流程线





该实例将上例创建的屏保程序进行 打包,并设置为系统的屏幕保护程序。 主要知识点:文件打包。



接上例,程序设计完毕后,执行
 命令 File Publish Package,打开



Package File 对话框,在下拉菜单中选择 For Windows 9x and NT variant,并选择 Package All Libraries internal 复选框,然后单击we File(s) & Package. 按钮,如图 68.1 所示。

Fackage File 🔀
Tadage Sile:
For linkers IP, 3T and 98 year -
🗖 Benolve Broken Links et Bust
🔽 Packapa All Librarian Intern
📄 Fackage External Hedia Inter
🗌 Une Default Hamen Flor Packagi
we File(s) & Fackage Eancel

图 68.1 打包文件

接着,打开 Package File As 对话框,选择保存文件的目录,在"保存类型"下拉菜单中选择 All Files,将其保存为"屏幕保护程序.scr"(.scr 是 Windows 的屏幕保护文件)单击"保存"按钮,如图 68.2 所示。

(3) 将"屏幕保护程序.scr"和 xtras 文件夹一同拷贝到 C:\WINDOWS 目录下。

④ 返回系统桌面,右键单击,选择"属性"命令,打开"显示属性"对话框,切换到"屏幕保护程序"栏,在下拉菜单中找到刚才保存的屏保程序,在下面的 Wait(等待)栏中设定时间,

184

🗿 单击 " 设定 " 按钮即可 , 如图 68.3 所示。



图 68.2 保存文件



图 68.3 设置屏幕保护程序



主要知识点:交互图标、按钮属性。

操作步骤

群今夏欧洲城市?	
口伦教	
口东市	
口华盛顿	
□⊕ ₽	
	 年小具政判成等? 〇化教 〇京京 〇字編版 〇四教

🕧 新建文件,保存为"69复选框.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取 消选择 Menu Bar 复选框,如图 69.1 所示。

🗧 🕶 Propert	tiet: File				
	711s: 1178 (ress) 7	60MULTI			۲
0	Fars: 0	Rightak	Interaction.	an	
-	Men. 951.0433	Calara: 🔄 Backs	zroun 🔜 Chrows	Options: 🔽 Title Bar	Center on Screen
		Size: Variabl	• •	Tank Bar	Standard Appears
				C Overlay Menu	

图 69.1 设置文件属性

③ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,使用绘图工具箱中的圆角矩形工具 ○ 在顶部画出圆角矩形区域,双击圆角矩形工具 ○,打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具 ○,打开调色板,为填充图案着色。然后,使用文本工具 A 输入标题"复选框示例",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具 ↓,设置文本的显示模式为 Transparent,如图 69.2 所示。

Freesaltations Tracker 复选推示例	
图 69.2 设置背景	
186	

④ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"题目",双击打开演示窗口,
 输入题目"下列哪些是欧洲城市?"并设置文本的属性,如图 69.3 所示。

B ferreratation Timbe	
下面群本是放例或第2	

图 69.3 添加题目

🗢 Properti	es: Response	[伦敦]			
		伦敦		Type: Button	
口伦敦		Button	Response		
		X Inc	Y		
· · · · ·		Size: 90	25	Key(s):	
Buttons	<u></u>	Location: 171	137	Options: Make Default Cursor: N/A	
	Open	Label:		, hide men inact:	

图 69.4 设置交互属性

② 单击按钮交互属性对话框中的 Buttons 按钮,打开 Buttons 对话框,选择复选框形式,如图 69.5 所示。

Frevier	Dettx
■枪數	Standard Windows Checkbox System 154 bytes 📓 📣
□ 伦敦	Bative Flatform Checkbox System 154 bytes M A
○伦敦	Standard Nacintosh Nadio-Dutton System 154 bytes A
○ 伦敦	Standard Windows 3.1 Radio-Butto System 154 bytes A
e Buttons: Systee	• 10
Incodence 1	

图 69.5 设置按钮属性



Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

🕜 同理设置其他几个按钮属性。

⑦ 双击 Interation (交互)图标,按住 Shift 键同时选择 4 个按钮,然后选择命令 Text Align,打开 Align 面板,对齐 4 个按钮,如图 69.6 所示。



图 69.6 对齐按钮

꼔 存盘 , 运行 , 程序流程线如图 69.7 所示。



图 69.7 设置文件属性



该实例建立一个超文本链接,单击界面 上的文本,将打开与之对应的图片。 主要知识点:框架图标、链接导航。



が 新建文件,保存为 "70 超文本链
接.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框, 设置 Size 为 Variable, 取 消选择 Menu Bar 复选框, 如图 70.1 所示。

- Proper	tiet: File				
	711+: 50K	10個文本植態			۲
	Vara: 0	Tightck	Interaction.	110	
-	#en: 950.2523	Calara: Bucharro	un 🔜 Chrowa	Options: 🗹 Title Bar	Center on Screen
		Size: Variable		Tank Bar	Netch Findow Col Standard Appears
				Dverlay Menu	

图 70.1 设置文件属性

④ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口, 使用绘图工具箱中的圆角矩形工具 〇 在顶部画出圆角矩形区域,双击圆角矩形工具 〇, 打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具 〇,打开调色板,为填充图案着色。 然后,使用文本工具 A 输入标题"链接示例",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行 楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具 ,设置文本的显示模式为 Transparent,如图 70.2 所示。

④ 在流程线上添加一个 Group(群组)图标,命名为"返回",双击打开二级窗口,添加一个 Interation(交互)图标,并在其右侧添加一个 Calculation(计算)图标,交互类型设置为 Button,双击交互类型标记,打开属性对话框,在 Button选项卡内填入 Size 和 Location 的数值,选择 Hide When Inactive 复选框,设置光标形状为小手状;在 Response 选项卡内选择 Prepetual 复选框,如图 70.3 和图 70.4 所示。

⑦ 双击 Calculation (计算)图标,输入代码 GoTo(IconID@"主页面"),此二级窗口的流程图如图 70.4 所示。

Authorware 7.0 精彩设	设计百例	
	Nerveliden Tinte 截文章 鼓徒亦伊	II.
	图 70.2 设置背景	

p rroperties. Kesponse	[返回]		Type: Button	• ?
返回 Buttons Open	Button Size: 71 Location: 394 Label:	Response 1 25 306	Key(s): Options: ☐ Make Default Cursor ☞ Hide When Inact:	

图 70.3 设置交互属性的 Button 选项卡

🗧 🕶 Properti	es: Response	[返回]	
		返回 Type: Button 💌 ②	
返回		Button Response	
		Scope: 🔽 Perpetual	
Putting 1		Active If: Status: Not Judged 💌	
buttons	P	Erase: After Next Entry Score:	
	Open	Branch: Try Again	

图 70.4 设置交互属性的 Response 选项卡

@ 返回		
	EE J J J J J J J J J J J J J J J J J J J	Level 2
	图 70.5 " 返回 " 流程	

⑥ 回到主程序,添加一个 Framework (框架)图标,命名为"主页面",双击打开该图标,删除其中的所有图标来自定义链接,如图 70.6 所示。



 在主程序的 Framework (框架)图标下面添加 4 个 Display (显示)图标,分别命 名为"目录"、"苹果"、"蘑菇"和"红叶",如图 70.7 所示。双击"目录"图标,打开演示 窗口,分别输入文本(注意,不是一个文本的3行,而是3行文本),如图 70.8 所示。





图 70.7 添加显示图标

图 70.8 输入文本

⑧ 执行命令 Text Define Styles,打开 Define Styles 对话框,新建一个"超文本链接"的样式,设置好字体相关属性,选择 Single Click 单选按钮,并选择 Cursor 复选框,如图 70.9 所示。

fine Styles		
Default Style) 開始 学校的著作 (学文的著 D4 Color)	マ 単立行橋 ・ マ 13 ・ マ 5ald	Sample
	Italia Underline Underline Tournerigt P Text Dol B0,980.TT Zorner.	Interactivity C Sus C Single Cli C Joshla Cli C Carter Sita E kets Sighligh
STAR	Tana	F Carto

图 70.9 自定义文本样式

⑦ 在"目录"演示窗口中,选中文本"苹果",执行命令 Text Apply Style,给文本 套用样式,如图 70.10 所示。



Authorware 7.0 精彩设计百例	
I Presentation	Traine Z
8	F. 4 Contra Station III
	fx +†
	图 70.10 套用文本样式
Tapart Thick 相线范围①:[/11-7 × ×
文件名 (8): 文件完璧 (2): [7712 Import 11 weileble E
F	ink To File how (review)
	图 70.11 导入图片
Transition Categori HIL Universitä Cover Disselw Other Peak Bread Shardyte Tr Strips Nige Etrus file: 	Transiti Fris In Brasit Brasit
<u>종</u>	70.12 设置图片过渡方式
	Tabe Z 超文章鼓提示例
	**
	5 JL
	fa +t
	图 70.13 程序演示窗口

Troperties: 1	lavigation						
I. Sie	1:03543	Berigation Lin	k .	orisioopoori	rtinution:	Anywhere	• @
	1:2010-9-4	Тури:	○ Jump to Fage ○ Call and Bet		Page:	圖 紅叶	
		Francescele	Retire file			図 厳菇	

图 70.14 导航属性对话框

2 重复步骤 9~11,设置其他两个文本的属性和超链接。
 2 存盘,运行,流程线如图 70.7 所示。





该实例建立一个页面查询的应用程序, 类似于其他软件的查找功能,输入关键字, 可以查到与之相关的内容。

主要知识点:框架图标、交互结构、导 航结构。

For each start	(
	Find Sodiffrom	
	Page	
	Tist & o has feed faed	
	重技 通由	



🕖 新建文件 , 保存为 " 71 页面查询 (1) .a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框, 设置 Size 为 Variable, 取 消选择 Menu Bar 复选框, 如图 71.1 所示。

2	🔻 Properties: File 👘			
	File: 337E	「江京直通別(1)	l	۲
	951.09	71 syback Externation Colors: Budaroun Chrome Size: Variable 💌	Options: 7 Jitle Bar Meroy Bar Jank Bar Dverlay Meroy	Center on Screen Match Mindow Col Standard Appears

图 71.1 设置文件属性

④ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,使用绘图工具箱中的圆角矩形工具 〇 在顶部画出圆角矩形区域,双击圆角矩形工具 〇,打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具 〇,打开调色板,为填充图案着色。然后,使用文本工具 A 输入标题"页面查询",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具 ,设置文本的显示模式为 Transparent,如图 71.2 所示。

④ 在流程线上添加一个 Interation (交互)图标,命名为"交互",在其右侧添加一个 Navigation (导航)图标和 Calculation (计算)图标,交互类型均设置为 Button,分别命名为"查找"和"退出"。双击"查找"图标上面的交互类型标记,打开属性对话框,将属性框切换到 Button 选项卡,在 Cursor 栏设置光标形状为小手,如图 71.3 所示。在 Response 选项卡内选择 Perpetual 复选框,其他选项默认,如图 71.4 所示。





图 71.3 设置光标属性

Label:

Open

Options: E

🗢 Propert:	ies: Response	[查找]				
		查找		Type: H	Button 💌 🤇)
查找		Button	Response			
		Scope: 🔽 Per	petual			
Putting 1	—	Active If:		Status: N	lot Judged 💌	
Buttons	1	Erase: After	Next Entry 💌	Score:		
	Open	Branch: Try A	gain 💌			

图 71.4 设置按钮属性

② 双击"查找"导航图标,打开属性对话框,选择 Destination 下拉菜单中的 Search 选项,其他选项默认,如图71.5所示。同理,设置"退出"按钮的属性。

🗧 🔻 Properti	es: Navigate	Icon	[查找]				
	ID:65544 Size:156	查找			(tination)	Search	• ?
	Mod:2003-4-4 Ref. byNo		Type: 💽 Jump to Pag 🔿 Call and Ret	Preset			
	2		Search: O Current Frames © Entire I	Consider:	 ✓ Keyword: ✓ Words 	Options:	

图 71.5 设置"查找"导航图标属性

Ø 双击"退出"计算图标,输入代码 Quit(0),单击此按钮将退出程序,如图 71.6 所示。

🚱 - 어떤 귀화면서 📾學 특는 指令 🗆
0mit(0)
2:1 Insert
图 71 6 屋州 伊可
图 / 1.0 周注1.0 周

Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

🕜 此时的流程线如图 71.7 所示。



图 71.7 流程线



图 71.8 在显示图标中输入内容

🕐 存盘,运行,程序最终流程线如图 71.9 所示。





1 执行命令 File Open,打开"71页面查询(1).a7p",执行命令 File Save as, 将其保存为"72页面查询(2).a7p",如图 72.1 所示。

lere Fille da	5 N 10	ny ka k	35 S.	÷.,					1121
1977-02	😂 विषय			-	+ 81	ð)	•		
E CONTRACTOR	Burte Belia C Birl C C MB C C	Þ							
	大井台 40- 第四章第125	and the DID	•			-		913 11	

图 72.1 另存文件

- Window Title:设置窗口标题;
- Word Prompt:设置关键字标题;
- List Heading:设置列表标题;
- Find Button:设置查找按钮;
- Go to Button:设置跳转按钮;
- Cancel Button:设置取消按钮;
- Pause/Resume Button:设置暂停/继续按钮;



Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

- Highlight Found Word:设置文字高亮显示颜色;
- Maximum Pages to:设置可查询的最大页面数。

Navigation Setup	x
Navigate Icons Set to Search	Navigate Icons Set to Recent
▽ ^v indow Title: 査技	77
Word Prompt: 关键字	Window
List Heading: 页面列表	Recent Pages
Find Button: 查找	Maximum Pages to 999
Go To Button: 跳转	
Cancel Button: 取消	_
Pause/Resume Button 哲停 继续	✓ Close When Page Is Select
🔽 Highlight Found Word: 📕	
	OK Cancel

图 72.2 Navigation Setup 对话框

③ 了解对话框的用法之后,对它进行设置,设置高亮显示颜色为红色,并选择 Close When Page is Selected 复选框,如图 72.3 所示。

Navigation Setup	x
Navigate Icons Set to Search	Navigate Icons Set to Recent
▼ indow Title: 查找	7
Word Prompt: 关键字	Window
List Heading: 页面列表	Recent Pages
Find Button: 查找	Maximum Pages to 999
Go To Button: 跳转	
Cancel Button: 取消	
Pause/Resume Button 哲停 继续	🔽 Close When Page Is Select
🔽 Highlight Found Word: 📃	
	OK Cancel

图 72.3 设置 Navigation Setup 对话框

⑦ 存盘,运行,可以看到,程序的界面完全是中文的,而且查找到的文字用红色高
 亮显示,如图 72.4 所示。

Tesentation Tinder	<u>,</u>
	_
第 一 <mark>新</mark> 」 泉 重換 关键手	A# #
百 西州来 第一章	1008
第三篇 第三篇 [图形]	9178 REM

图 72.4 程序运行效果





该实例建立一个标尺程序,在标尺上拖 动游标,显示游标在标尺中的位置,单击鼠 标或按键,程序退出。

主要知识点:显示图标、等待图标、群 组图标、计算图标。



🌌 操作步骤)

🕧 新建文件,保存为" 73 标尺.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框, 设置 Size 为 Variable, 取 消选择 Menu Bar 复选框, 如图 73.1 所示。

File: 27E	[13載尺			۲
949.224	Flaghack Calera: Back Size: Variabl	Tateractica group Chrones e T	CHE Optiens: 7 Title Bar Henny Bar Tank Bar Overlay Henn	Center on Screen Mutch Kindor Col Stundard Appears

图 73.1 设置文件属性

③ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,使用绘图工具箱中的圆角矩形工具 ○ 在顶部画出圆角矩形区域,双击圆角矩形工具 ○,打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具 ○,打开调色板,为填充图案着色。然后,使用文本工具 A 输入标题"标尺程序",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具 ↓ 设置文本的显示模式为 Transparent,如图 73.2 所示。

④ 在流程线上添加一个 Group (群组)图标,命名为"游标刻度",双击打开二级窗口,添加如图 73.3 所示的图标。

Authorware 7.0 精彩设计百例	
图 73.2 设置背景	图 73.3 添加图标
■ ¥X Novable B [*] 43 尺 [*] (=0)	

图 73.4 添加代码

Insert

3: 1



图 73.5 绘制标尺

⑦ 双击"游标"图标,使用绘图工具箱中的直线工具绘制游标,并设置游标为红色, 如图 73.6 所示。

 按住 Ctrl 键双击"游标"图标,打开其属性对话框,在 Positioning 和 Movable下 拉菜单中均选择 On Path 选项,在 Base 和 Initial 中输入"0",在 End 文本框中输入"50", 如图 73.7 所示。此时,在窗口中拖动游标到适当的位置,出现控制线,控制线的首尾和标 尺首尾相对应,如图 73.8 所示。

👩 双击"位置显示"图标,输入文本"当前游标的位置是 PathPosition@"游标"",

第二篇 中级篇



并设置文本的属性,如图73.9所示。



图 73.6 绘制游标

🗧 🔻 Properties: Display	Icon [游标]		
ID: 85547 Size:285 Med:2003-4-4 Ref. byYe	游标 Laver: nsition: None Options: 「Update Displayed Variable 「Exclude Text from Search 「Prevent Automatic Erase 「Prase Frevious Content 」 Direct to Screen	Drag object to sitioning: On Path Movable: On Path Base: O Initial: O End: 50 Delete	0

图 73.7 设置游标属性

Presentation Tinder	Presentations Trades
	当篇前标的如言是(FachFosi Lissed"武权")
图 73.8 设置游标位置	图 73.9 设置"位置显示"文本



Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

2 双击"退出"计算图标,输入代码 Quit(0),如图 73.11 所示。



· · · · ·

图 73.11 输入代码

😰 存盘,运行,程序流程线如图73.12所示。

征 734起来	L sTp	
œ≩	-	Level i
말파	×	
🎯	标刻页	
	<mark>洒</mark> 驼萑朝殿	
	🛱 定义	Level 2
	📓 标尺	
	Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter Alter	
	📓 位置显示	
	- ê	
	ф жы	
	L	

图 73.12 流程线





该实例建立一个判断网络连接的应用 程序,程序运行后,自动判断是否连接网络, 并显示相应的提示,单击按钮,重新测试网 络连接状态。

主要知识点:调用函数、判断图标、交 互图标。

Freedolation Tinte	
CALIFORNIA	
	重新因素

崎 操作步骤

🕧 新建文件,保存为"74 判断网络连接.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取 消选择 Menu Bar 复选框,如图 74.1 所示。

8 - 1	roport	ies: File					
	_	File: 12E (cons: 6	14步数1何站体数				۲
	0	Ters: 1	Flayback		Interaction.	CINE	
1	-	Wen: 948.6123	Calars:	Backagroup	Chrows	Options: 🔽 Title Bar	Center on Screen
			Size: V	Amiable	-	Tunk Bar	Standard Appears
						Dverlay Manz	4

图 74.1 设置文件属性

② 在流程线上添加一个 Calculation (计算)图标,命名为"网络",打开代码窗口, 输入下列代码:

net:=InternetGetConnectedState(0,0)

..... 函数 InternetGetConnectedState 在 C:\windows\system\wininet.dll 中。 若返回值 net=0,则未连接; net=1,则已连接。 说明

关闭代码窗口时,选择函数来源,根据上述说明选择,如图74.2所示。

④ 在流程线上添加一个 Decision (判断)图标
 → ,双击打开其属性对话框,Branch
 设置为 To Calculated Path,并在下面的文本框中输入"net+1",如图 74.3 所示。



Authorware 7.0 精彩	彩设计百例	
	Image: Second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second condition of the second	

图 74.2 输入代码

🗧 🕶 Propert	ies: Decision	Icon [分支]		
	ID:65546 Size:132 Mod:2003-4-4 Ref. byNo	分支 epeat: Don't Repeat ▼ ranch: To Calculated Path ▼ net+1	Time Show Time Remaining	ک Second:
		Reset Paths on Entry		

图 74.3 设置分支图标属性

 ① 在 Decision (判断)图标右侧添加2个 Display (显示)图标,分别命名为"未连接"和"已连接",分别双击2个图标上面的 Decision (判断)标记令,打开属性对话框,在 Erase Contents 下拉菜单中选择 Before Next Selection 选项,如图 74.4 所示。

「未连接	🔻 Properti
Free D. C. W. & G. D. V.	
Tase Before Next Selection	
Pause Before Branching	
「」 「」	
Open	

图 74.4 设置分支属性

⑦ 按住 Ctrl 键双击"未连接"显示图标,打开属性对话框,选择 Prevent Automatic Erase 复选框,如图 74.5 所示。按照同样的方法设置"已连接"图标的属性。

	🔻 Propert	ies: Display	Icon [未连接]			
ſ		ID:65545	未连接	Select		0
		Mod:2003-4-4	Laver:	sitioning:	No Change 💌	
		Ref. byNo	nsition: None	Movable:	Never 💌	
1			Uptions: Update Displayed Variable	C Barro I	X Y	
			Prevent Automatic Erase	C Dase		
			Erase Previous Content	C Initial		
		Upen	Direct to Screen	C End		

图 74.5 设置显示图标属性

⑧ 在 Decision (判断)图标下面添加1个 Interation (交互)图标,命名为"按钮", 在其右侧添加一个 Calculation (计算)图标,命名为"重新测试",双击打开,输入代码 Restart(),如图 74.6 所示。



En o		 第二篇 中级篇
	■ 2. 1 Insert	

图 74.6 输入代码

🕜 存盘,运行,程序流程线如图74.7所示。



图 74.7 流程线



该实例建立一个绘制星形线的应用程 序,在界面上移动鼠标,绘制星形的任意效 果,颜色随即产生,五彩斑斓。

主要知识点:交互图标、分支图标、计 算图标、等待图标、热区交互。



操作步骤

🕖 新建文件 , 保存为 " 75 星形线.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取 消选择 Menu Bar 复选框,如图 75.1 所示。

🔻 Properties: File			
File: LIE	丙酮光线	j	۲
Tars: 7	Flagback Exteraction	CMI	
men: 990, 9963	Calara: 🔄 Backgroup 🔂 Chrows	Options: 🔽 Title Bar	Center on Screen
	Size: Variable 💌	Tank Bar	Standard Appears
		🗆 Overlay Mer	20

图 75.1 设置文件属性

④ 在流程线上添加一个 Interation (交互)图标,命名为"绘图区域",在其右侧添加一个 Group (群组)图标,交互类型设置为 Hot Spot,命名为"开始绘图",双击交互类型标记,打开交互属性对话框,Match设置为 Single-click,如图 75.2 所示。

🗧 🕶 Properties: Response	[开始绘图]	
	开始绘图 Type: Hot Spot ▼ ②	
	Hot Spot Response X Y Size: 352 290 Match: Single-click Cursor: N/A	
Open	Key(s):	

图 75.2 设置交互属性

 双击 Group(群组)图标,打开二级窗口,在流程线中添加图标,形成图 75.3 所 示的流程线。

躗 双击"鼠标"图标,打开代码窗口,输入代码:





SetCursor(2) Line(1,CursorX,CursorY,CursorX,CursorY)



图 75.3 二级窗口流程图

🗧 🔻 Properties: Decision	Icon [分支]		
ID:65546	分支		0
Mod:2003-4-5	epeat: Until True	Time	Second:
Kef. byNo	~MouseDown	🔲 Show Time Remaining	
(A)	ranch: Sequentially		
	Reset Paths on Entry		

图 75.4 设置分支图标属性

② 双击 Decision (判断) 图标右侧的 Calculation (计算) 图标, 输入代码, 如图 75.5 所示。



图 75.5 设置判断图标属性

输入的代码如下:

R:=Random(0,255,1) G:=Random(0,255,1) B:=Random(0,255,1)--随机产生颜色 SetFrame(1,RGB(R,G,B))--设置星形线的颜色 Line(2,CursorX-5,CursorY+5,CursorX+5,CursorY-5) Line(2,CursorX-5,CursorY-5,CursorX+5,CursorY+5) Line(2,CursorX-5,CursorY,CursorX+5,CursorY) Line(2,CursorX,CursorY-5,CursorX,CursorY+5)

Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

⑦ 双击 Decision(判断)图标右侧的 Wait(等待)图标,打开其属性对话框,在 Time Limit 文本框中输入 "0.05",取消选择复选框,如图 75.6 所示。

....

🔻 Properties: Tait Ico	n []	
ID:65548 Size:88		
Mod:2003-4-5 Ref. byNo	Events: 🔽 Mouse Click 🔲 Key Press	
	Time 0.05	Seconds
	Options: 🔲 Show Countdown 🔲 Show Button	

图 75.6 设置等待图标属性

🕐 存盘,运行,程序流程线如图75.7所示。











该实例建立一个调色板程序, 拖动红绿蓝3个滑块改变色值,矩 形的颜色也随之而变,并显示当前 色值。

主要知识点:交互图标、判断 图标、Authorware 变量和函数。



 が 新建文件,保存为"76调

 色板.a7p 。



2	▼ Propert	ties: File					
		File: ISE (const 13	16调色板			۲	
I	0	Fars: 0	Flagback	Interaction	CINE		
J	-	Wen: 949.2203	Calara: Bucks	roup Chrone	Options: 🔽 Title Bar Marza Bar	Center on Screen	
			Size: Variable	• •	Dear Jack Bar	Standard Appears	
					1 010.249 0003		



② 在流程线上添加一个 Group (群组)图标,命名为"滑块",用于绘制滑块和滑杆。
 双击 Group (群组)图标,打开二级窗口,在其中添加1个 Calculation (计算)图标和6
 个 Display (显示)图标,并命名,如图76.2 所示。


双击"定义"计算图标,在代码窗口中输入下列代码:
 Movable@"红色滑杆":=FALSE
 Movable@"绿色滑杆":=FALSE
 Movable@"蓝色滑杆":=FALSE

🕑 双击 " 红色滑杆 " , 在窗口中绘制滑杆 , 如图 76.3 所示。



图 76.3 "红色滑杆"内容

图 76.4 "红色滑块"内容

② 单击"红色滑块"图标,打开其属性对话框,在 Positioning 和 Movable 下拉菜单 中均选择 On Path,并设置滑块的运动轨迹为图 76.3 中所绘制的滑杆,如图 76.5 所示。

🗧 🔻 Properties: Display	Icon [紅色滑块]		
ID:65547 Size:319 Mod:2003-12- Ref. byTe	第1色:清枝 Laver: nsition: Mone Options: □ Update Displayed Variable □ Exclude Text from Search □ Prevent Automatic Erase	Drag object to sitioning: On Path Movable: On Path Base: O Thitig] O Undo	©
Open	Erase Previous Content Direct to Screen	End: 255	

图 76.5 设置红色滑块属性

🕖 重复步骤 5~7 设置其他几个显示图标的内容。

👩 双击 " 显示色值 " 图标 , 在演示窗口中输入下列文本 , 并设置文本的属性。

红色是{PathPosition@"红色滑块"}

绿色是{PathPosition@"绿色滑块"}

蓝色是{PathPosition@"蓝色滑块"}

应 按住 Ctrl 键双击"显示色值"图标,打开属性对话框,选择 Update Displayed
Variables 复选框,如图 76.6 所示。

@ 回到主程序线,添加一个 Interaction (交互)图标,在其右侧添加一个 Group (群组)图标,交互类型设置为 Conditional,单击交互类型标记,打开属性对话框,在名称栏内输入"Dragging@"红色滑块"|Dragging@"绿色滑块"|Dragging@"蓝色滑块"",也就是执行分支的条件,即拖动红色滑块、绿色滑块或蓝色滑块时执行该分支。同时,在 Response 选



Aut hor ware 7.0 精彩设计百例



项卡内选择 Perpetual 复选框, Erase 设置为 Don't Erase, Branch 设置为 Exit Interaction, 如 图 76.7 和图 76.8 所示。

ID:85552 Size:518 显示色值 Select Nod:2003-4-5 Ref. byNo Laver: Options: V Update Displayed Variable sitioning: No Change No Displayed Variable Moveable: Never V Dpen Prevent Automatic Brase C Initial Open Direct to Screen C End	▼ Properties: Display Icon [显示色值]					
	<u>1</u> 7.:	ID:65552 Size:518 Mod:2003-4-5 Ref. byNo	□ 显示色值 Layer: nsition: Wone Options: ☞ Update Displayed Variable Exclude Text from Search Prevent Automatic Erase Erase Previous Content Direct to Screen	Select sitioning: Movable: O Base O Initial O End	No Change	٢

图 76.6 设置"显示色值"图标属性

🗧 🕶 Properties: Response	[Untitled]		
	Dragging@"红色滑块" Dragging@"绿色滑块	t" Drag Type: Conditional	• ?
	Conditional Response	e	
	Condition: Dragging@"紅色滑块" Dr	aggi	
(a)	Automatic: On False to True		
Open			

图 76.7 交互图标属性的 Conditional 选项卡

🗧 🔻 Properties: Response	[Vntitled]	
	Dragging@"红色滑块" Dragging@"绿色滑块" Drag Type: Conditional 🔽 🕐	
	Conditional Response	
	Scope: 🔽 Perpetual	
·	Active If: Status: Not Judged 💌	
(p)	Erase: Don't Erase 💌 Score:	
Open	Branch: Exit Interaction	

图 76.8 交互图标属性的 Response 选项卡

2 双击 Group (群组)图标,打开二级窗口,添加一个 Decision (判断)图标,命 名为"循环",在其右侧添加一个 Calculation(计算)图标,命名为"绘制矩形"。单击 Decision (判断)图标,进行属性设置,Repeat 设置为 Until True,在下面的文本框中输入 "~Dragging@"红色滑块"&~Dragging@"蓝色滑块"&~Dragging@"绿色滑块"",Branch 设置 为 Sequentially,如图 76.9 所示。

🗦 🔻 Properties: Decision	Icon [循环]		
D165553 Size:192 Mod:2003-4-E Ref. byNo	循环 epeat: Until True → Egeing@"蓝色清块"&"Dragging@"绿色清块" ranch: Sequentially 「Reset Faths on Entry	Time Show Time Remaining	③ Second:

图 76.9 设置 Decision (判断) 图标属性

(3) 单击 Calculation(计算)图标上面的 Decision(判断)标记,打开 Decision(判断)
 属性对话框,选择 Don't Erase 选项,如图 76.10 所示。

输入的代码如下:

SetFill(1,RGB(PathPosition@"红色滑块",PathPosition@"蓝色滑块",PathPosition@"绿色滑块"))



Eques.	第三篇	高级篇
Box(1,20,20,200,200)		
3 ▼ Properties: Decision	Path [绘制矩形] ②	
	Erase Don't Erase V Pause Before Branching	
Open		





图 76.11 输入代码



👩 存盘,运行,程序流程线如图76.12所示。



图 76.12 流程线

Aut hor ware 7.0 精彩设计百例	
交例 77 文本输入框	

该实例建立一个文本输入框效果,程序 运行后,弹出输入框,提示用户输入姓名, 然后将用户输入的内容显示在演示窗口中。 主要知识点:函数调用、计算图标。

输入框		×
诸输入你的姓名:		
ov	Correct 1	
	Cancel	

上操作步骤

🔧 实例说明 🔵

🕖 新建文件,保存为"77文本输入框.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框, 设置 Size 为 Variable, 取 消选择 Menu Bar 复选框, 如图 77.1 所示。

🔻 Properties: File			
File: 15E Jona 12	和文本输入报	۲	
Vers: 2 Hen: 944.0003	Flagback Interaction Colors: Backgroup Chrone Sine: Variable 💌	Ontinna: 17 Jitle Bur Conter on Screen Menu Bur Mutch Mindow Col Junk Bur Standard Appears Dearlay Menu	

图 77.1 设置文件属性

② 在流程线中添加一个 Calculation (计算)图标,命名为"定义",双击打开代码窗口,输入代码,如图 77.2 所示。

■ 定文			
3. 90	XDEX	S 🐐 📰 :	
nanet-RojoEnpr	ntBox ("BRA-HL")	"请输入外的线	(\$I")
200 B (1996)	Insert		

图 77.2 输入代码

214

④ 关闭代码窗口,系统提示选择函数来源,选择 MInputBox 函数,如图 77.3 所示。



图 77.3 选择函数来源

🙆 存盘,程序流程线如图 77.5 所示。

Presentation Tinder	×	<mark>個</mark> 77文本输入框. a7p	
∲你的姓名是: 0		足 定义 優 显示	Level 1
图 77.4 输入显示内容		图 77.5 流程线	
🕜 运行,程序效果如图 77	.6 所示。		
输入框	×	Presentation Tinder	×
请输入你的姓名: zhangting OK Cance	1	你的姓名是: zhangting	
	图 77.6	程序效果	



🔩 实例说明)

该实例建立一个不规则窗口效果,单击 程序界面上的"椭圆窗体"按钮,窗体将变 为椭圆形。

主要知识点:调用函数、交互图标、按 钮交互。



<u> 操作步骤</u>

🕖 新建文件,保存为"78不规则窗口.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,设置背景色为浅绿色,取消选择 Menu Bar 复选框,如图 78.1 所示。

🔻 Properties: File			
File: 12E	市家不規則實口		۲
.ceas:5 Year:10 #ee:936.3941	Flayback Externation Colors: Buckgroup Chrone Size: Variable -	Options: 🔽 Jitle Bar Manus Bar Tauk Bar Dearlay Manu	☐ Center on Screen ☐ Nutch Window Col ☐ Standard Appears a

图 78.1 设置文件属性

③ 执行命令 Windows Panels Functions, 打开 Functions 对话框, 如图 78.2 所示, 在 Category 下拉菜单中选择本例子的名称。

🔻 Functions	
Categor	
All 🔻	
Target Time Video Xtras (All) Xtra ActiveX Xtra fileio Xtra Mui Xtra PWInt Xtra PWInt Xtra Quicktis Xtra SpeechX Xtra XIPars TOTAL AND AND AND AND AND AND AND AND AND AND	Referenced By

图 78.2 Functions 对话框



④ 单击 Functions 对话框中的 Load 按钮,在 C:/Windows/Syetem32 目录下选择 gdi32.dll,单击"打开"按钮,如图 78.3 所示。

ad function	1 S S S S S S S S S S S S S S S S S S S	S No. 1 St	S 28 11 11		7
查线范围(1):	C system 32		-	+ 🗈 💣 🖻	•
	Seventels. dll		S Gnifs. dll	3	gekery. dll
	🛐 eventing, dil		💁 featest. 411	S	givers 41
网络加纳文档	🛐 exparv. dll		🛐 fantrah, dll	S	gytest. dll
-	💽 seetrass. 413		💁 fransbuf, dil		\$323ecp. 411
	💽 esta, el l		🛐 Erezé. dl.l		bal. dll
18	💽 El alorras. 413		💁 fty. dl1		herein 411
	🚺 fælltreg, dli		🛐 Բերութն2. մեն		heestils. dl
	💽 Feachdil . dil		🛐 ftarah. 🕮		33a. dl1
3693245	🚺 6 da . dl.l.		🔊 GAFE32. BLL	S	Master, dll
-	💽 filigil oy. dil		🛐 godat. dll		314.411
	💽 foelient. dli		💽 gdi 32. dl l		blink dll
30394838	🛐 filmgst. dll		🛐 getuane. dll		31.F77.25.311
2	💽 El ér el sor . el l		🛐 gl= 632. dll		hastefg. dll
	9820.111		🛐 g1-a32. d11		kastara. 411
用上標層	RM20CKS. BLL		🕥 gradit. dll		hastvir. 411
	1				
	文件名(8):	-		-	打开侧
	文件类型(①):	kil stail		-	服約

图 78.3 选择函数

- Function Name: 输入函数名称 CreateEllipticRgn;
- Arguments:输入参数 long,long,long,long;
- Return:输入返回值 long。

The DLL "gdS2.df" which yo ncluded in it	w have celected does not have t	function definitions
n order to land custom functi	one contained in this DLL, Autho	review results free
allowing definitions (as refere	ncedin your DLL documentation	
function Name:	Arguments:	Return
) escripéon:		
		 Done

图 78.4 函数设置

🙆 参数设置完毕,单击 Load 按钮载入函数。

② 单击 Done 按钮,系统打开 Load Functions 对话框,提示选择函数,选择
 C:/Windows/Syetem32 目录下的 user32.dll,如图 78.5 所示。

⑧ 打开图 78.3 所示的函数设置对话框,在次对话框中设置如下:

• Function Name: 输入函数名称 SetWindowRgn;



- Arguments:输入参数 long,long,long;
- Return:输入返回值 long。

查线范围(g):	C system 32	• ÷ 6	a 🗗 🖬 -
	Supergine. 411	Suardten dll	9 VBA8332. BLL
	11 apag. dl1	Surface. dll	💁 vbuchu. dll
KNEID913245	🔊 ngagdorst. dll	🧕 aarlbys. dll	🧕 obseript. dll
	Supapui. dll	Superstaga 411	Svedse. dll
<u> </u>	🔊 ur eg. áll	🔄 azrədyis. dll	🧕 տահո մերջ. մեն
48	S w1. 411	Surreyis 41	💁 where dir. dil
	🛐 erlass. éll	😒 aar#42a. dll	🔊 ver. dll
	Suthers. 411	Sance 20 a. 11	💁 verifier. (11
86913076	💽 undrei . dll	🔊 aareei ca. dll	💽 versies, dll
-	auer 32. 411	💽 uzropa. dll	S 17753. 111.
100	Susrey, dll	🔊 atildll. dll	VFPGBCKS. BLI
3039-648	arp10. 411	Sugthens. dll	TYPESSEE
	Sareatra all	VBCKS. JILL	🛐 vfandbe, dll
	Surresian 411	S vbajet32. 411	¥ vgs54k. 411
FLEAR	Surdys. dll	S VENNE . 011.	💽 vga256. dll
	1		1
	文件名 (2) mar %		• 打开@)
	文件选择(7): [41.47	ailable.	- 10M

图 78.5 选择函数

② 单击 Load 按钮载入函数,然后单击 Done 按钮结束加载函数,系统仍然打开对话框,单击"取消"按钮即可。

 他时,在Functions对话框的列表中列出了刚才加载的2个函数,单击Done 按钮 退出该对话框。

 ① 在流程线中添加一个 Calculation (计算)图标,命名为"定义变量",打开代码窗

 口,输入代码,如图 78.6 所示。



图 78.6 定义变量



在流程线上添加一个 Interaction (交互)图标,并在其右侧添加一个 Calculation
 (计算)图标,交互类型设置为 Button,命名为"椭圆窗体",双击该图标上面的交互类型





标记,打开属性对话框, Erase 设置为 After Next Entry, Branch 设置为 Try Again, 如图 78.7 所示。

🗢 Propert	ies: Response	[椭圆窗体]				
		椭圆窗体		Ty	pe: Button	• ?
和国家体		Button	Response			
		Scope:	🗌 Perpetual			
Buttong	E	Active If:		Statu	s: Not Judged	▼
baccons	P	Erase:	After Next Entry	 Scor 	e:	
	Open	Br anch :	Try Again	•		

图 78.7 设置交互属性

🕑 双击 " 椭圆窗体 " 计算图标,打开代码窗口,输入代码,如图 78.8 所示。



图 78.8 定义椭圆窗体

输入的代码如下:

Rgn:=CreateEllipticRgn(Left,Top,Right,Bottom) SetWindowRgn(W,Rgn,Bool)

2.		
18	如果要生成圆形窗口,则需令 Left=Top, Right=Bottom。	
技巧		

🕐 存盘,运行,程序流程线如图 78.9 所示。



图 78.9 流程线



该实例建立一个不规则窗口效果,单击 程序界面上的"圆角矩形"按钮,窗体将变 为圆角矩形。

主要知识点:调用函数、交互图标、按 钮交互。

□ 不規則窗口. a7p		<u>_ </u>
(F)		Level 1
	椭圆窗体	
	圆角矩形	
	退出	
-		



⑦ 同上例,单击 Functions 对话框中的 Load 按钮,载入 C:/Windows/System32 目录下的 gdi32.dll,单击"打开"按钮,打开函数设置对话框,在该对话框中设置如下:

- Function Name: 输入函数名称 CreateRoundRectRgn;
- Arguments:输入参数 long,long,long,long;
- Return:输入返回值 long。

如图 79.1 所示。

The DLL "gdB2.dt" which ye included in it In order to load custom funct following definitions (as refer	ou have selected does not have run fans contained in this DLL, Authorive enced in your DLL documentation?	otion definitio are needs the
Function Name:	Arguments:	Return
CleateRoundRectPgn	long.long.long.long.long	long
Description		
		<u>*</u>
		Los

图 79.1 设置函数参数

② 参数设置完毕,单击 Load 按钮载入函数,如果加载成功,则在窗口下面给出成功载入函数的提示。单击 Done 按钮,系统打开 Load Functions 对话框,因为前面已经导入了 user32.dll,所以这里单击"取消"按钮即可。

③ 此时,在 Functions 对话框的列表中列出了加载的个函数,如图 79.2 所示,单击 Done 按钮退出该对话框。



تر	第三篇高级篇
	▼ Functions
	Category Export CreateEllipticRgn 不规则窗口.g C:\WINDOWS\system32\gdi32.d
	CreateElliptici Referenced By CreateRoundRectSetWindowRgn 捕風窗体
	Description
	Load jename Unload Paste Done

图 79.2 已加载的函数

④ 接上例,在流程线中的Interaction(交互)图标右侧再添加一个Calculation(计算)

图标,命名为"圆角矩形",打开代码窗口,输入代码,如图 79.3 所示。

输入的代码如下:

Rgn:=CreateRoundRectRgn(Left,Top,Right,Bottom,Width,Height) SetWindowRgn(W,Rgn,Bool)



图 79.3 输入代码

🙆 存盘,运行,程序流程线如图 79.4 所示。

四76不規則實口、s7p	
使う まり.死量 ・ 交互 ・ ・ 、 ・ ・ 、 で ・ ・ 、 の ・ の 一 ・ ・ の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の 一 の の の の の の の の の の の の の	Level i
a	
图 79.4 流程线	
221	



该实例建立一个右键菜单效果,程序 运行后,不仅可以从菜单栏执行菜单,单 击右键,也可以执行菜单,菜单可以显示 多级。



主要知识点:交互图标、函数调用。



实例说明

🕖 新建文件 , 保存为 " 80 右键菜单.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,如
 图 80.1 所示。

🔻 Properties: File			
Fils: 14E lesss: 16	80石橡菜单		۲
Fars: 6 Iten: 934.2963	Flayback Interaction Colora: Buckgroup Chrone	Ostinus: 🗹 Title Bur	Center on Screen
	Size: Variable 💌	☐ Junis Bar ☐ Junis Bar ☐ Overlay Menu	I Match Kandow Col. □ Standard Appears

图 80.1 设置文件属性

③ 这里可以采用和 78、79 例中相同的方法导入 AppendMenu、DrawmenuBar、
 GelMenu、GclsubMenu、InsertMenu、RemoveMenu 和 TrackPopupMenu 函数。

④ 在流程线中添加一个 Interaction (交互)图标,命名为"编辑",在其右侧添加 2 个 Group (群组)图标,交互类型设置为 Pull-Down Menu,分别命名为"复制"和"粘贴", 单击"复制"群组图标上面的交互类型标记 ,打开属性对话框,在 Key(s)栏中输入快捷 键 Ctrl+C,切换到 Response 选项卡内,选择 Perpetual 复选框, Branch 设置为 Return,其 他选项默认,如图 80.2 和图 80.3 所示。

💭 🔻 Properties: Response	[复制]		
	复制	Type: Pull-Down Menu 💌 🏵	
	Menu Response		
	Menu: 編辑		
E	Menu Item:		
्यम्	Key(s): C		
Open			

图 80.2 设置"复制"交互属性的 Menu 选项卡

Equip.		第 • • • • • • • • •	三篇 高级篇
🗧 🔻 Properties: Response	[复制]		
Open	复制 Menu Response Scope: ▽ Perpetual Active If: Erase: After Next Entry Branch: Return ▼	Type: Full-Down Menu 💌 @ Status: Not Judged 💌 Score:	,
B	图 80.3 设置"复制"交互属性	的 Response 选项卡	

🜀 同理 , 设置 " 粘贴 " 的交互属性 , 如图 80.4 和图 80.5 所示。

🗧 🕶 Properties: Response	[粘點]						
	粘贴			Type:	Pull-Down Menu	• ?	
	Menu		Response	1			
	Menu:	编辑					
·	Menu Item:						
	Key(s):	v					
Open							

图 80.4 设置"粘贴"交互属性的 Menu 选项卡

🗧 🔻 Properties: Response	[粘贴]			
	粘贴		Type: Pull-Down Menu	• 💿
	Menu	Response	٦	
	Scope:	🔽 Perpetual		
·	Active If:		Status: Not Judged	-
(in the second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second s	Erase:	After Next Entry 💌	Score:	
Open	Branch:	Return 💌		

图 80.5 设置"粘贴"交互属性的 Response 选项卡

🙆 此时程序流程线如图 80.6 所示。



图 80.6 流程线

⑦ 双击"复制"图标,打开二级窗口,添加一个Display(显示)图标,在其中输入 文本:你选择了"复制"命令,如图 80.7 所示。

📧 同理 , 设置 " 粘贴 " 图标的内容 , 输入的文本为 : 你选择了 " 粘贴 " 命令。

⑦ 在主流程线中添加一个 Interaction (交互)图标,并在其右侧添加一个 Group (群组)图标,命名为"子菜单一",其属性设置方法和内容与前面相似,其中,群组图标中显示图标的内容如图 80.8 所示,完成后流程图如图 80.9 所示。





图 80.7 输入交互文本



图 80.8 输入内容



ወ 依照同样的方法建立 " 子菜单二 " 和 " 子菜单三 ", 如图 80.10 所示。



图 80.10 建立"子菜单二"和"子菜单三"



运兵 所建立 一石 健果 单 双来, 程序 运行后,不仅可以从菜单栏执行菜单,单 击右键,也可以执行菜单,菜单可以显示 多级。



主要知识点:交互图标、函数调用。



彼主例,在主流程图中添加一个 Calculation(计算)图标,命名为"创建子菜单",
 双击打开代码窗口,输入下列代码:

--获取菜单的句柄 subhandle1:=GetSubMenu(menuhandle,1) subhandle2:=GetSubMenu(menuhandle,2) subhandle3:=GetSubMenu(menuhandle,3) RemoveMenu(menuhandle,3, 1024) RemoveMenu(menuhandle,2, 1024) --从菜单栏上删除子菜单 DrawMenuBar(WindowHandle) --重画菜单栏 --追加或插入子菜单 AppendMenu(subhandle1, 16, subhandle2, "一级子菜单") InsertMenu(subhandle2,0,1040,subhandle3,"二级子菜单")

函数 GetSubMenu(HMENU hMenu, int nPos)的作用是获取各菜 单的句柄,其中:参数 HMENU hMenu 是上级菜单的句柄;参数 int nPos 是条目在菜单中的位置,第一个条目的编号为 0。 AppendMenu 是追加,InsertMenu 是插入,可以根据需要将子菜 单设定在任意位置。 InsertMenu 中的第二个参数是插入的位置。 使用 RemoveMenu 函数时,删除顺序不能颠倒。与 DeleteMenu 函数不同的是:RemoveMenu 函数并不能将菜单清除,只是不显示。



Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

② 在流程线中添加一个 Interaction (交互)图标,在其右侧添加一个 Calculation (计算)图标,交互类型设置为 Conditional,双击交互类型标记,打开属性对话框,在 Condition 栏中输入 RightMouseDown,并选择 Automatic 下拉菜单中的 When True 选项,在 Response 选项卡内设置 Branch 为 Try Again,如图 81.1 和图 81.2 所示。

🗢 Properties: Response	[Untitled]	
	RightMouseDown	Type: Conditional 💌 🌒
	Conditional Response	<u>]</u>
	Condition: RightMouseDown	
Ē	Automatic: When True	
Open		

图 81.1 设置交互属性的 Conditional 选项卡

🗧 🔻 Properties: Response	[Untitled]	
	RightMouseDown	Type: Conditional 💌 🅐
	Conditional Response	
	Scope: 🔽 Perpetual	
·	Active If:	Status: Not Judged 💌
Г	Erase: After Next Entry 💌	Score:
Open	Branch: Try Again	

图 81.2 设置交互属性的 Response 选项卡

③ 双击 Calculation (计算)图标输入下列代码:

 $X{:=}CursorX+WindowLeft$

Y:=CursorY + WindowTop

TrackPopupMenu(subhandle1, 0, X, Y, 0, WindowHandle,0)

关闭代码窗口时,系统弹出窗口,要求选择函数 TrackPopupMenu()的来源,选择 C:/Windows/System32 目录下的 user32.dll,如图 81.3 所示。

Load function					<u> Y</u> ×
查线范围(I):	C system 32		-	+ 🗈 💣 🗄	.
未登200111218 (1) 未登 あ911218 (1) あ911218 (1) あ911218 (1) あ911218 (1) あ911218 (1) あ911218 (1) あ911218	termar. 41 termar. 41 termar. 41 termar. 41 termar. 41 terlisiz. 41	L L L L	 tefler, ill typstib. fli tystib. fli tet. fli tet. fli tet. fli tet. fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli weinig, fli 		yupanis. dll yupan. dll yupani. dll yupani. dll yupani. dll yulani. dll yulani. dll yulani. dll yupan. dll yupani. dll yuranis. dll yuranis. dll yuranis. dll
	文件名 (2)	mar 32			打开侧
	文件类型(D):	All scaled	1.	•	取得

图 81.3 选择函数来源

- ④ 单击" 打开 " 按钮 , 弹出图 81.4 所示的函数设置对话框 , 在该对话框中设置如下:
- Function Name: 输入 TrackPopupMenu;





- Arguments: 输入 Long,Long,Long,Long,Long,Long;
- Return:输入Long。

included in it.	ich you have relected does not h	eve function detrificion
In order to load custom fr following definitions (as n	unctions contained in this DLL, Au elerenced in your DLL, documenta	discovers needs the film(
Function Name:	Arguments:	Return
Dennister		
a national de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la característica de la caracter		*
		(China)
		r Dane

图 81.4 函数设置对话框

输入完成后,单击 Load 按钮和 Done 按钮完成函数加载。

⑤ 该程序中的右键菜单只有打包后才能看到效果,下面我们将它打包。执行命令 File Publish Package,打开 Package File 对话框,按照图 81.5 所示设置,单击 Save File(s)&Package 按钮打包。

Fackage File
hangi hite 🚡 🔕
Tithest Instine
Benolve Broken Links et Runt Fackage All Libraries Inter Fackage External Bedia Inte Use Default Mases Then Fackagi re File(s) & Fackage Eancel

图 81.5 打包文件

🙆 存盘,运行,程序流程线如图 81.6 所示。

🚾 n i date 🕮 🗤 🗤	-101 2 1
1	real d -
and these	1.11
N. T. 1985	1.11
- 字玉玉 - 「爾」	11111
	1.1.1
	1.11.11
	1.00
- 「「「「「」」」「「「「「「「」」」」	1111
[14] [Signation of the second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second seco	1.1.1
The state of the second second second second second second second second second second second second second se	1.11
	1.1.1
	10.00
- 以上 宇一戸 法書語日	10.00
- 「蘭南」、「「「「「「「」」、	11.11
I TT T I I I I I I I I I I I I I I I I	11. A.
(素) (新聞)(本)	
「「大学業業」	1000
10-1-1-1 Carabanatin	
TTD EXTERNOL	1.1.1.1
	1.1.1.1
	1.1.1.1
CHEAN CONTRACTOR CONTRACTOR CONTRACTOR	1.1.1.1

图 81.6 流程线





🔩 实例说明

操作步骤

该实例建立一个简单的绘图程序,单 击界面上的按钮,在矩形区域中移动鼠 标,可以绘制对应的图形,图形的颜色随 机产生。

主要知识点:交互图标、热区交互、 调用函数。



🕖 新建文件,保存为 " 82 绘图程序.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框, 设置 Size 为 Variable, 取 消选择 Menu Bar 复选框, 如图 82.1 所示。

🔻 Properties: File				
711s: 14E (const 12	民族的程序			۲
Turs: 3	Flagback	Interaction.	380	
#en: 925.3523	Calars: Backs Size: Variable	roun Chrone	Options: 🔽 Title Bar Menu Bar Tank Bar	Center on Screen Match Window Col
		_	Dverlay Nerva	1 Drained Hypere

图 82.1 设置文件属性

⑦ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",打开演示窗口,使用文本工具 A 输入标题"绘图程序",并双击椭圆形工具 ○,打开调色板,为文本着色。然后,执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,双击箭头工具 、,设置文本的显示模式为 Transparent。使用绘图工具箱中的矩形工具 □ 在窗口中绘出一个矩形区域,作为绘图区域,如图 82.2 所示。

④ 为了防止背景移动 需要添加代码予以控制 右键单击"背景"图标 选择 Caculation 命令,在代码窗口中输入代码:Movable:=False,如图 82.3 所示。

🙆 双击 Group (群组) 图标上面的交互类型标记 , 打开属性对话框 , Erase 设置为

第三篇 高级篇

Don't Erase, Branch 设置为 Continue, 在 Button 选项卡内设置光标形状, 如图 82.4 和图

82.5 所示。

Presentation Tinder X 绘图程序 ₹ A 0 + 0 4 Coon A Lines

图 82.2 设置背景

□ 背景			
Service - Shiar	利亚 P ×		192
IN PRICE PLACE			
2:1 T	avert		

图 82.3 输入代码控制背景

🔻 Properties: Respons	e [绘制矩形]		
	绘制矩形		Type: Button 💌 🕐
绘制矩形	Button	Response]
Buttons	X Size: 88 Location: 311 Label:	Y 25 134	Key(s): Options: TMake Default Cursor: 10 Hide When Inact:



[绘制矩形]	
绘制矩形	Type: Button 💌 🥐
Button Response	1
Scope: Perpetual	
Active If:	Status: Not Judged 💌
Erase: Don't Erase 💌	Score:
Branch: Continue	
	社会教授形 参執授 形 Button Response Scope: Perpetual Active If: Erase: Don't Erase Branch: Continue

图 82.5 设置按钮交互属性的 Response 选项卡

🕜 按照同样的方法设置其他 2 个 Group (群组) 图标的交互属性。双击 Calculation (计算)图标上面的交互类型标记,打开属性对话框, Erase 设置为 Don't Erase, Branch 设置为 Exit Interaction,在 Button 选项卡内设置光标形状,此时的流程图如图 82.6 所示。

Authorware 7.0 精彩	设计百例			_و
		绘制使E形 邮件制度 建出程序	Level t	

图 82.6 流程图

📧 双击"退出程序"图标,在代码窗口中输入代码,如图 82.7 所示。

□ 混出程序						JON
3. na	光間間×	8 de	= =	律保		<u>A</u>
Quit (0)						
2:1	Issert			2 200 Q	Ca	da: 00 🎊

图 82.7 输入代码

👩 双击"绘制矩形"图标,打开二级窗口,添加图标,并命名,如图 82.8 所示。

ល 双击图 82.8 中 Calculation (计算)图标上面的交互类型标记,打开属性对话框, 在 Type 下拉菜单中选择 Hot Spot,将"背景"中的矩形区域作为热区,如图 82.9 和图 82.10

 所示。在 Response 选项卡内将 Erase 设置为 Don't Erase, Branch 设置为 Exit Interaction, 如图 82.11 所示。



图 82.8 添加图标

图 82.9 定义热区

🗧 🔻 Properties: Response	[绘制矩形]			
	绘制矩形		Type: Hot Spot	• ?
	Hot Spot	Response	<u> </u>	
	X Size: 205	Y 178 Matcl	h: Single-click 🔻	Cursor: The
庫	cation: 24	89	Highlight on Match	
Open	Key (s):) mark on match	

图 82.10 设置交互属性的 Hot Spot 选项卡



Eened.			第三篇 高级篇
<pre>% * Properties: Response</pre>	I全部矩形)	Type: Not Spot Status: Not Judged Score:	

图 82.11 设置交互属性的 Response 选项卡

R:=Random(0,255,1) G:=Random(0,255,1) B:=Random(0,255,1) SetFrame(1,RGB(R,G,B)) DrawBox(2)

 · 2 重复步骤 9~11,设置 " 绘制圆 " 和 " 绘制直线 " 图标的内容。其中,绘制圆的函数是 DrawCricle(2),绘制直线的函数是 DrawLine(2),括号中的数字表示线的宽度。

 · 2 存盘,运行,程序流程线如图 82.12 所示。



图 82.12 流程线



取消选择 Menu Bar 复选框, 如图 83.1 所示。

🔻 Properties: File			
Fils: 21E	10時我大服		Ð
Tars: 4	Playback Externetion	on	
#es: 931.2989	Calars: Deckeroum Chrome Size: Variable	Options: 🔽 Title Bar Menso Bar Tusk Bar Dverlay Mens	Center on Screen Mutch Window Col Standard Appears

图 83.1 设置文件属性

③ 如果没有打开知识对象,执行命令 Windows Knowledge Objects 将其打开,在 Category 下拉菜单中选择 File,在下面的列表中可以发现 Find CD Drive 知识对象,双击该 对象,打开向导,第一个界面是该对象的说明介绍,如图 83.2 所示。



图 83.2 知识对象向导 1

④ 点击 Next 按钮进入第二个界面,要求输入一个变量作为返回值,输入 cd,同时选择 Drive Path 单选按钮,如图 83.3 所示。

⑤ 点击 next 按钮进入本向导的结束界面,提示将 winapi.ucd 和 winapi.u32 拷贝到指



定目录,单击 Done 按钮结束向导,如图 83.4 所示。

. .

-



图 83.3 知识对象向导 2



图 83.4 知识对象向导 3

🙆 此时,流程线中出现知识对象图标,将其重命名为 " 寻找光驱 "。

🕜 在流程线中添加一个 Display (显示) 图标 , 命名为 " 显示光驱 ", 打开演示窗口 ,

使用文本工具输入:"你的光驱是:{cd}",并设置文本属性,如图 83.5 所示。

⑧ 存盘,运行,程序流程线如图 83.6 所示。



图 83.5 显示光驱



图 83.6 流程线



该实例演示如何将 WAV 格式的音乐转 换为 SWA 格式,并播放转换后的音乐。 主要知识点:转换音乐格式、声音图标。



が 新建文件,保存为 "84 转换音乐

 格式.a7p "。



② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取 消选择 Menu Bar 复选框,如图 84.1 所示。

🖛 Propertie	su: File					
	File: 31X const 1	[34時損音乐格式			۲	
a	Fars: 0 Man: 854,8323	Hayback	Interaction.	an	Fa	
		Calars: Back	moun Chrome	Ostinus: 🗭 Title Bar Menu Bar	Center on Screen Netch Window Col	
		Stew: Variabl	• •	Dverlay Meno	E Standard Appears	

图 84.1 设置文件属性

③ 执行命令 Xtras Other Convert WAV to SWA, 打开文件转换对话框, 在 Bit Rate 中选择 "64", Accuracy 设置为 High, 选择 Convert Stereo To Mono 和 Prompt before overwriting files 复选框, 如图 84.2 所示。

Files To Convert	Compension Set	ings
	Bit Rate:	64 💌
	Accuracyc	C Normal
		🧟 High
	Corvert S	Nereo To Mono
	Prompt before	overwiking files
Folder for Converted Files:	Select N	ew Folder
ENT T BODKER Gode AUTHORWARE	い現代現ら	
Add Filez. Berezve	Convert	Close

图 84.2 转换音乐文件对话框



Select an Output Folder for SWA F	iles	×
Eolders		
[⊖ e\		
P 1 BOOKER		
AUTHORWARE		
▶ 进代码		
Déar	Cancel	
	Nebarrk	
Durantle Salacted Folder		
e \f t booker/code/us/horwar/@PC9914	Select Folder	r.

图 84.3 选择输出文件的路径

⑤ 再单击对话框中的_AddFiles... 按钮,打开对话框,选择要转换的 WAV 文件,选择 后单击"打开"按钮,如图 84.4 所示。

latest (TRT) i	ites in he essential in 196	1997 - 1897 - 1897 - 1897 - 1897 - 1897 - 1897 - 1897 - 1897 - 1897 - 1897 - 1897 - 1897 - 1897 - 1897 - 1897	and in the state
antes pr	😂 fang	2 🗰 🛍 👌	🗖 🗖 🗖 🗖 🗖
	LINES. DO FILE FILE FILE FILE FILE FILE FILE FILE		
PLEIN	1776 KD 2016 KB (2): [.707 Tuba		т <u>ПП-QI</u> т ХЭ

图 84.4 选择要转换的音乐文件

 金 在如图 84.5 所示对话框的 Files to Convert 列表中显示要转换的文件,确认后,单击 Convert 按钮进行转换,转换后,单击 Close 按钮,退出对话框。

Convert . NY Files to .998 Gile			20
Rei fa Gover			
di di ser	Compression S-06		
	Be Prove	M •	
	damages .	C lineal	
		(Filips	
	E ConvetiS	www.Tre Mene	
	Prompt before a	reading the	
Publics for Exercision Price	Televi Pe	er Faide	
EN 1 BOOKER AND ANTROPAGE	UD CENT		
Juid Piles	Convent	Date	
图 84.5 转	换音乐文	件	
2	35		
2	55		

Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

在流程线中添加一个 Sound (声音)图标,双击该图标,打开其属性设置框,单击
 Import 按钮导入刚才转换生成的 SWA 文件,如图 84.6 所示。



图 84.6 导入 SWA 声音文件

⑧ 将声音属性对话框切换到 Timing 选项卡内, Concurrency 设置为 Wait Until Done, Play 设置为 Until True,在下面的文本框中输入 False 或"0",表示循环播放该声音文件, 其他选项默认,如图 84.7 所示。

🔻 Propert	ies: Sound Ic	on [攝放STA声音文件]			
	ID:65543	播放SWA声音文件		۲	
	Mod:2003-12-	Sound	Timing		
	Ref. byNo	Concurrency: Wait 1	Jntil Done 💌	Rate: 100 %	
		Play: Until	True 💌	Begin:	
	103.	0		🕅 Wait for Previous Sound	
	Import				

图 84.7 设置声音图标属性

🕐 存盘,运行,播放 SWA 声音文件,程序流程线如图 84.8 所示。



图 84.8 流程线



该实例建立一个移动打靶的效果, 输入靶位号,靶移动到靶位处,子弹击 中靶位。

主要知识点:交互图标、热区交互、 动画图标。

崎 操作步骤

⑦ 新建文件,保存为"85移动打
 靶.a7p"。



② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框, 设置 Size 为 Variable, 取 消选择 Menu Bar 复选框, 如图 85.1 所示。

🔻 Properties: File					
File: 24E	85條功打絕			۲	
Tara: 0	Flaphack	Interaction.	an		
	Calara: 🔄 Back	zroun 📘 Chrows	Options: 🔽 Title Bar	Center on Screen	
	Size: Variabl	a 💌	Tank Bar	Standard Appears	
			C Dverlay Menu		

图 85.1 设置文件属性

② 在流程线中添加 2 个 Display (显示)图标,分别命名为"靶"和"靶位",双击
 "靶"图标,使用绘图工具箱在演示窗口中绘制靶,如图 85.2 所示。

Preventialize Traffer	
图 85.2 绘制靶	
237	

Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

⑦ 双击"靶位"图标,打开演示窗口,首先绘制一条直线,并在直线上标明靶位号
 "1~8",如图 85.3 所示。

 (多 在流程线中添加一个 Interaction (交互)图标,命名为 Interaction (交互),在其 右侧添加一个 Group (群组)图标,交互类型设置为 TextEntry,命名为"*",表示可以接 受任何字符。在 Interaction (交互)图标右侧添加一个 Calculation (计算)图标,交互类型 设置为 Button,并命名为"退出",流程线如图 85.4 所示。



图 85.3 绘制靶位

图 85.4 流程线

⑥ 单击"*"图标上面的交互类型标记,打开其属性对话框,选择 Space 复选框,这
 样就可以忽略输入字符的空格、大小写、顺序等,如图 85.5 所示。

1.1.1	🔻 Propert	ies: Response	[*]	
			*	Type: Text Entry 💌 🏵
	▶ abc		Text Entry Response	1
			Pattern:	Ignore: 🔽 Capitalization
		质	Match at Words	I♥ Spaces ▼ Extra Words
			Incremental Matching	 Extra Punctuation Word Order
		Upen		



② 单击"退出"按钮,打开其属性对话框, Branch 设置为 Exit Interaction,其他选项默认,如图 85.6 所示。

Ž▼ Properties: Response [退出]							
	退出	Type: Button 💌 🕐					
退出	Button Response Scope: Perpetual	٦					
Buttons	Active If:	Status: Not Judged					
	Erase: After Next Entry	Score:					
Open	Branch: Exit Interaction						

图 85.6 设置"退出"交互属性



该实例建立一个移动打靶的效果, 输入靶位号,靶移动到靶位处,子弹击 中靶位。

主要知识点:交互图标、热区交互、 动画图标。





② 双击"子弹"图标,打开演示窗口,使用绘图工具箱中的椭圆工具绘制子弹,并 设置填充色,如图 86.2 所示。

Erennetstein Date



④ 单击"靶移动"图标,打开动画属性对话框,在演示窗口中单击靶,将靶作为移动对象,在Type下拉菜单中选择Direct to Line,在Timing下拉菜单中选择Time(sec),并在下面的文本框中输入"1",表示在1秒内完成该运动。Concurrency设置为Wait Until Done, Beyond Range设置为Stop at Ends,如图 86.3 所示。

④ 选择 Base 单选按钮 , 在 X 栏中输入 " 1 " , 将靶移动到 1 号靶位处 ; 选择 End 单

Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

选按钮,在X栏中输入"8",将靶移动到8号靶位处;选择 Destination 单选按钮,在X 栏中输入 NumEntry,如图 86.3 所示。

- Properties: ∎otion Icon [梶広动]							
ID:85548 IE:85548 Size:216 Mod:2003-4-6 Mod:2003-4-6 Ref. byNo Image: Size:	Drag object to #E Laver: Type: Timing: Time (sec) I C Base I C Destinati Beyond Stop at Ends						

图 86.3 设置"靶"运动属性

(5) 双击"子弹移动"图标,打开运动属性对话框,在演示窗口中单击子弹,将子弹 作为移动对象,在 Type 下拉菜单中选择 Direct to Line,在 Timing 下拉菜单中选择 Time (sec),并在下面的文本框中输入"1",表示在 1 秒内完成该运动。Concurrency 设置为 Wait Until Done, Beyond Range 设置为 Stop at Ends,如图 86.4 所示。

⑥ 选择 Base 单选按钮,在 X 栏中输入"1",将子弹移动到1号靶位处;选择 End
 单选按钮,在 X 栏中输入"8",将子弹移动到8号靶位处;选择 Destination 单选按钮,在
 X 栏中输入 NumEntry,如图 86.4 所示。

🗧 🔻 Properties: Notion I	con [子弹运动]	
II:65549 Size:216 Mod:2003-4-E Ref. byNo	子弾运动 Laver: Timing: Time (sec) マ I Concurrency: Wait Until Done マ	Drag object to F# ⑦ Type: Direct to Line X C Base 1 © DestinatifWmEntry C Red 2
Preview	Beyond Stop at Ends	

图 86.4 设置"子弹"运动属性

⑦ 双击"恭喜"图标,打开演示窗口,使用文本工具输入"恭喜你,击中靶心",并 设置文本的属性,如图 86.5 所示。右键单击该图标,选择 Properties 目录,打开其属性对 话框,单击 Transition 后面的按钮,选择过渡方式,增加文字的动态效果,如图 86.6 所示。 用户击中靶心后,将显示该文本。



图 86.5 输入恭喜文本

Eeged.			第	三篇 高级篇
Froperties: Bisplay In:65551 Size:284 Mod:2003-4-6 Ref. byNo Image: Size:284 Dpen	Icon [恭喜] 林春 Laver: nsition: Barn Door Close Options: Update Displayed Variable Exclude Text from Search Prevent Automatic Erase Erase Previous Content Direct to Screen	Select sitioning: No Change Movable: Never C Base C Initial C End	* * *	

图 86.6 设置过渡显示属性

🕖 回到主程序窗口中,双击"退出"计算图标,输入代码 Quit(0),如图 86.7 所示。



图 86.7 输入代码

🕜 存盘,运行,程序流程线如图 86.8 所示。



图 86.8 流程线





全委 实例说明 该实例建立一个控制电影播放的

应用程序,单击界面上的控制按钮,可 以实现电影的播放、暂停、前进、后退 等操作。

主要知识点:电影图标、交互图标、 按钮交互、Authorware 变量和函数。

崎 操作步骤

控制电影播放



前进) [后退

退出)

1 f

① 新建文件,保存为"87控制电 影播放.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取 消选择 Menu Bar 复选框,如图 87.1 所示。

[播放][暫停][

🗢 Properties: File				
Fils: 13E (cons) 9	81控制电影播放		۲	
7473:5 Men: 926.7483	Tisybaak Tat Calara: Backarous (Size: Variable	wrastian CMM Chroma Optimus: 🖓	Title Bar Center on Screen Menz Bar Match Findor Col Tank Bar Standard Appears Dverlay Menz	

图 87.1 设置文件属性

③ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",打开演示窗口,使用文本工具 ▲ 输入标题"控制电影播放",并双击椭圆形工具 ○ ,打开调色板,为文本着色。然后,执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,双击箭头工具 ▲ ,设置文本的显示模式为 Transparent,如图 87.2 所示。

④ 在流程线上添加一个 Calculation (计算)图标,命名为"初始化",双击打开代码 窗口,输入代码,如图 87.3 所示。



设置为 startframe, EndFrame 设置为 endframe, 如图 87.4 所示。



图 87.2 设置背景

■ 初始化			
 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	1× 94	二日 (単)	200
startframe:=1 endframe:=1			
4: 1 Issert		000000000	oda: //

图 87.3 初始化变量

2	/ * Properties: Nevie Ican (电影)							
1		ID:65544 Size:354	电影		_		۲	
	0	Mod:2003-4-5 Bef. byTe	Berts	Tining	_	Layrat		
J			Concurrency:	Ciararriat	-	Late:	fys .	
1	8 F 4 F	77	Play:	Fixed Surder of Tines	-	Start startframe		
	of 0395	Inpart	'	L		Ind Franci sudfrance		
	01 0383	any in sec.						

图 87.4 设置电影图标属性

⑥ 在流程线中添加一个 Interaction (交互)图标,在其右侧添加5个 Calculation (计) 算)图标,交互属性均设置为Button,并命名,如图87.5所示。

置 07 控制电影播放_sTp	
3° Å N#	level i
📫 atale	
ue 电影	
└──└──└── │ ^Ж Ж	
a	
图 87.5 流程线	
243	

Aut hor ware 7.0 精彩设计百例

② 双击"播放"按钮上面的交互类型标记,打开属性对话框,在 Response 选项卡内 Erase 设置为 After Next Entry, Branch 设置为 Try Again。在 Button 选项卡内设置光标形状 为小手状,如图 87.6 和图 87.7 所示。同理设置其他 4 个图标的交互属性。

🗧 🔻 Properties: Response	[播放]	
T播放 Buttons	播放 Button Response Scope: Perpetual Active If: Erase: After Next Entry	Type: Button
Upen	branch. Iry Again	
	图 87.6 设置按钮交互属性	的 Response 属性

I	🗧 🔻 Properti	es: Response	[播放]			
			播放		Type: Button 💌 🅐	
	播放		Button	Response		
			Size: 82	<u>т</u> [33	Kev(s)	
	Buttons	ō	Location: 42	313	Options: Make Default Cursor:	
		Open	Label:		Hide When Inact: V C	

图 87.7 设置按钮交互属性的 Button 属性

⑧ 在按钮交互属性对话框中,单击 Buttons 按钮,打开 Buttons 对话框,设置按钮的
样式,如图 87.8 所示,同理设置其他 4 个按钮的样式。

Standard Nacintosh Button System 154 bytes 📓 📣
Standard Windows 3.1 Dutton System 154 bytes A
Standard Windows Dutton System 154 bytes M .A
Bative Platform Button System 154 bytes 24
10 •

图 87.8 设置按钮样式

偧 双击 " 播放 " 图标 , 输入下列代码:

startframe:=MediaPosition@"电影"

endframe:=MediaLength@"电影"

MediaPlay(IconID@"电影")

꼔 双击 " 暂停 " 图标 , 输入下列代码:

MediaPause (IconID@"电影",TRUE)

🕖 双击 " 前进 " 图标 , 输入下列代码:



startframe:=MediaPosition@"电影"

endframe:= MediaPosition@"电影"+1 MediaPlay(IconID@"电影")

😰 双击 " 后退 " 图标 , 输入下列代码:

startframe:=MediaPosition@"电影"

endframe:= MediaPosition@"电影"-1

MediaPlay(IconID@"电影")

🕑 双击"退出"图标,输入代码 Quit(0)。

2 双击 Interaction (交互)图标,打开其演示窗口,按住 Shift 键选择 5 个按钮,执行命令 Modify Align,打开 Align 面板,排列这 5 个按钮,如图 87.9 所示。



图 87.9 排列按钮

📧 存盘,运行,程序流程线如图 87.10 所示。



图 87.10 流程线





该实例使用 Authorware 知识对象建 立一个应用程序,用于控制电影的播放, 如有图所示。

主要知识点:Movie Controller 知识 对象。





🕧 新建文件 , 保存为 " 88 控制电影播放.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取 消选择 Menu Bar 复选框,如图 88.1 所示。

1.a: 258 aa: 10	66控制电影:潘仿			۲
ers: t	Flagback	Interaction	on	
fem: 925.7903	Calara: Bucks	roup Chrone	Options: 🔽 Title Bar	Center on Screen
	Size: Variabl	• •	Tunk Bar	E Standard Appears
			L OWELNY WEN	
	: 711+ 1+:255 ca:10 er:1 fen:925.7403	1. a. 2714 1. a. 2715 cont 10 crait 10 crait 1 ben: 925.7403 Collerat Backs Size: Variable	1 F. 214 1 s. 255 1 s. 10 srs: 10 srs: 1 Ve: 925.7403 Calars: Backgroup Chrone Size: Variable	: File Is:255 roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll: roll:

图 88.1 设置文件属性

③ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,使用绘图工具箱中的圆角矩形工具 ○ 在左侧画出圆角矩形区域,双击圆角矩形工具 ○,打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具 ○,打开调色板,为填充图案着色。然后,使用文本工具 A 输入标题"控制电影播放",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具 ↓,设置文本的显示模式为 Transparent,如图 88.2 所示。

④ 执行命令 Windows Knowledge Objects,打开知识对象窗口,在 Category 下拉菜 单中选择 All,双击下面列表中的 Movie Controller 知识对象,如图 88.3 所示。

打开知识对象向导,首先是该对象的介绍画面,如图 88.4 所示,直接单击 Next
 按钮进入下一个画面。


E	. هي				• •					第三篇	高级篇
授制史影務数	inine Trains							Category [All] [Ø] [Ø] [Ø] [Ø] [Ø] [Ø] [Ø] [Ø] [Ø] [Ø	<pre>eledge Object Message Box Move Cursor Movie Control Multiple Choi Open File Dis Quiz Radio Buttone ion a control pane acvies Mindo a control pane acvies Mindo actional pane acvies Mindo</pre>	Le Le Ce Qu	
Serie Gatziller Re Finisier Sterie Sjit Mart De	Letter Okinets Receive Tribe Pay The Never Code paralities for Nev you Receive and	图 88.2	设置 ties de Reconstantes fai fai reconst fai fai reconst reconst fai reconst	背景 。に) Chect in Contro in Contro in Contro in Contro in Contro in Contro		Conversion	atraliar Der 1 pischer Ar	 88.3 1 adapt (Main 2 adapt (Main 2 adapt (Main 2 adapt (Main 2 adapt (Main 	3 选择	知识对象	₹
Debroi Hierkaus Optiera Compe Gae Del Postier Fresh	instens, instants Toppotent ite ture	ngilta põataa	463 100-0176 26, 288, MOV #	i Bolil. ni MPED		Compete Compete Do Form	tane Opeara ee	T Path in Sela	6410/06309	л ч	
	198	1.3.6	Next-	Ourse .				1984	beck	Herbit	Osne

图 88.4 向导 1

图 88.5 向导 2

② 单击 Next 按钮进入第 3 个画面,这里设置控制电影的按钮,选择这些复选框,如 图 88.6 所示。

④ 单击 Next 按钮进入第 4 个画面,这里设置电影的尺寸,在 Set Size to 下面的文本 框中输入电影屏幕的大小,这些选项可以不用设置,等会运行程序后,根据实际情况,可 以更方便地进行调整。在 Resize By 下面的文本框中输入"100";1000",并选择 Proportional 复选框,电影等比例进行缩放,右侧窗口中的 Adjust 可以对屏幕的尺寸大小进行微调,如 图 88.7 所示。

② 单击 Next 按钮进入第 5 个画面,这里设置电影的位置,这些选项可以不用设置, 等会运行程序后,根据实际情况,可以更方便地进行调整,如图 88.8 所示。

			100 March 100
The second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second	e-dyteres into the or	BOHMO.	
🛊 Leinen Right Marie File ı Seinen Right Marie File - Seinen		ARM	
Color History Spinor If Craster Part Marrie Spinor If Craster Parts Story	picaly picals		<u>:</u>
Exception Points Fait forward Dates			
KORDETS E Disks for few foldution States			
110 Press 900 Ottom 110	3. 3.		
HiteBeck Heck- Date	- Back	Nector 1	: Constant

图 88.6 向导 3

图 88.7 向导 4



命名为"控制电影",如图 88.10 所示。







该实例使用知识对象建立一个登录界 面程序,当用户输入正确的登录信息,允许 用户进入下一步操作,并给出信息提示。 主要知识点:Login 知识对象。



🍯 操作步骤)

🕖 新建文件,保存为 " 89 登录程序.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取 消选择 Menu Bar 复选框,如图 89.1 所示。

	File: 905	10個計程序			T
۲	Vars: 2 Hen: 923.8403	Playback Calara: Bucke	Taterastisa rom Chroma	Ontinna: 🔽 Title Bar Manya Bar	Center on Screen
		Size: Variable	· 1	Tunk Bar Overlay Menu	Standard Appears

图 89.1 设置文件属性

③ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口, 使用绘图工具箱中的圆角矩形工具 — 在顶部画出圆角矩形区域,双击圆角矩形工具 , 打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具 , 打开调色板,为填充图案着色。 然后,使用文本工具 A 输入标题"登录程序",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行 楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具 ,设置文本的显示模式为 Transparent,如图 89.2 所示。

④ 执行命令 Windows Knowledge Objects,打开知识对象窗口,在 Category 下拉菜 单中选择 All,双击下面列表中的 Login 知识对象,如图 89.3 所示。

打开知识对象向导,首先是该对象的介绍画面,如图 89.4 所示,直接单击 Next
 按钮进入下一个画面。

② 单击 Next 按钮进入第 3 个画面,这里设置记录属性,单击____按钮选择存放记录信息的路径。选择下面的几个复选框,设置用户输入 ID、密码、接受新用户注册,并在

Maxium Logins 文本框重输入最大登录次数,如图 89.6 所示。







第三篇高级篇



图 89.9 输入欢迎信息

🕖 存盘,程序流程图如图 89.10 所示。

福 881	t录程序, vīp	
œ₿	¥⊉	Level i
凾	login	
ġ.	velcome	
-		

图 89.10 流程线

(2) 运行,如果是第一次登录,系统提示注册为新用户,并将注册信息存储在指定路径下,如图 89.11 所示。如果输入密码错误,显示错误提示,如图 89.12 所示。

Preventitions Trailer States	B Free estature Trater 参省指本)
Find name AS Width name ASO Dervers ASO Law D A resear for you was not fourwhin the same Hand their instance A Dervers A A Arrested for you was not fourwhin the same Dervers A Dervers A Bane Bane Dervers A Bane Bane	Final scenes AS Constitute of personage of Constant of personage of Constant of personage of Constant of personage of the office office of the office office office office office office
图 89.11 新用户注册	图 89.12 登录失败



主要知识点:创建艺术字、动画图标。

Intherman 7 1. 75000000000 5 . V



🕖 新建文件,保存为"90文本对接.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框, 设置 Size 为 Variable, 取 消选择 Menu Bar 复选框, 如图 90.1 所示。

🗧 Trapart	ies: File				
	Fils: 34E Jonat 4	80文字对撤			Ð
۲	Vers: 0 Hen: 923, 3723	Flagback Calara: Back	Internetion group Chrome	Ontinus: 🗹 Title Bur	Cantar on Screen
		Size: Variabi	• I	☐ Nenvi Bar ☐ Junk Bar ☐ Overlay Nenvi	□ Nutch Window Col □ Stundard Appears

图 90.1 设置文件属性

④ 在 Microsoft Word 2002 中完成艺术字,并粘贴在图像编辑软件中,如图 90.2 所示。

140 140 1420 210	× **© ∎∎∎
Authorward	7.0
	80 8A

图 90.2 在 Word 中编辑艺术字

- ④ 在图像编辑软件中,将艺术字切割成上下两部分,分别保存。
- ④ 在 Authorware 流程线中添加 2 个 Display(显示)图标,分别命名为"图1"和"图



2"。双击"图1"图标,打开演示窗口,执行命令 File Import,导入艺术字图像的上半部分,并将图像移动到窗口的右上角,如图 90.3 所示;同理,在"图2"图标中导入上艺术 字图像的下半部分,并将图像移动到窗口的左下角,如图 90.4 所示。



图 90.3 在"图 1"中导入图像

Presentation Tinder	x
TOMORPHISONS 1. V.	
1 and and and a set	

图 90.4 在"图 2"中导入图像

 ⑥ 在 Authorware 流程线中添加 2 个 Motion(动画)图标☑,分别命名为"移动图 1"
 和 "移动图 2",单击"移动图 1"图标,打开运动属性对话框,单击图 1 作为运动对象, 在 Type 下拉菜单中选择 Direct to Point, Timing 设置为 Time (sec),并在下面的文本框中 输入 "0.5", Concurrency 设置为 Concurrent,如图 90.5 所示,并在演示窗口中将图移动到 适当的位置。同理,设置"移动图 2"的运动属性,如图 90.6 所示,移动图 2 的位置,将 图 2 和图 1 拼接成完整的艺术字。

2	• Properti	ies: ∎etien I	(移动图1)						
Г		1D:65546 Size:150	移动图t		Iraz object to	围		0	6
	Adver 20	Mod:2008-4-5	Lapar:		Type: 1	lirest to 3	'sint	-	
I.		Bef. byllo	Timing:	Time (sec)	C	1	7	_	
1		123		0.5	G Dartinut	*2.	127	- 1	
		1 Mar	Carerrenzy:	Concurrent.	Cox E		-	- 11	
		Travia			t inc [1		

图 90.5 设置"移动图 1"运动属性



Authorwar	e 7.0 精彩	设计百倍	例	
	ID:6554T Size:150 Nod:2009-4-7 Bef. byllo	BRANES BRANES Larar: Tining:	er: Time (nec)	
	Train.	Concurrency:	0.5 Concurrent C End	

图 90.6 设置"移动图 2"运动属性

🕐 存盘,运行,程序流程线如图 90.7 所示,运动结束后,拼接成完整的艺术字。



图 90.7 流程线



该实例建立一个简单的网址簿应用程 序,单击界面上网站的名称,将链接到相 应的网站。

主要知识点:交互图标、热区交互、知 识对象。

Freesestation Trailer	
/	

	e de la constante 👎 en 👎 en constante e
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Ohinakan
いたのないの法律理由時代でので	·····································
·····································	

上 操作步骤

🕖 新建文件 , 保存为 " 91 网址簿.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取 消选择 Menu Bar 复选框,如图 91.1 所示。

* Properties: File File: 01E Sector 25	01002238		۲
Turs 2 Hen: 925.2163	Tlayback Esterartiza Calera: Backaroun Chrone Size: Variable 💌	Options: 🖓 Title Bar Mono Bar Tunk Bar Deerlay Mano	Center on Screen Match Kindor Col Standard Appears

图 91.1 设置文件属性

③ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,使用绘图工具箱中的圆角矩形工具 ○ 在顶部画出圆角矩形区域,双击圆角矩形工具 ○,打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具 ○,打开调色板,为填充图案着色。然后,使用文本工具 A 输入标题"网址簿",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具 ↓,设置文本的显示模式为 Transparent,如图 91.2 所示。

④ 在 Microsoft Word 中创建表格,并在表格中输入网站名称,如图 91.3 所示,将其 复制在剪贴板中。





图 91.2 设置背景

搜狐	网易
新 浪	ChinaRen
太平洋电脑	中关村在线
清华大学	北京邮电大学

图 91.3 在 Microsoft Word 中创建表格

Presentation Finder	2
K &	R 8
新法	ChingRen
太平洋电脑	中关村在线
清华大学	米京邮电大学

图 91.4 粘贴表格

⑥ 为了防止"网址"图标中的表格发生移动,输入代码予以控制。右键单击图标,
 选择 Caculation 命令,输入代码 Movable:=False,如图 91.5 所示。

 用量 								x
4. n P	「大声」	\mathbb{R}^{\times}	-	=	10	創建	0	
Novable I - FAL	Œ							
E: 1	Insert	6 000	1000	2222		1999	1999	1.4

图 91.5 输入控制代码

250		256	
-----	--	-----	--



该实例建立一个简单的网址簿应用程 序,单击界面上网站的名称,将链接到相应 的网站。

主要知识点:交互图标、热区交互、知 识对象。

E Presentation Tinter	A CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF
611111111111111	
<i></i>	contraction of the second second second second second second second second second second second second second s
H H	Second Col B : Accorde
**	Oniversitien
1000年の日本市理由語 1000日	中关射直线
诸华大学	法常辩电大学

🛃 操作步骤

1 接上例,在流程线上添加一个 Interaction (交互)图标,命名为"打开网址"。

② 执行命令 Window Knowledge Objects,打开知识对象窗口,在 Category 下拉菜 单中选择 All,然后双击下面列表中的 Launch Default Browser 知识对象,如图 92.1 所示。

③ 打开知识对象向导,首先是介绍画面,如图 92.2 所示,直接单击 Next 按钮进入下一个画面。

i 🔻 Kn	owledge Objects
Catego	ry
[A11]	▼ <u>Refresh</u>
Ko	Jump to Authorware 🔺
KQ	Launch Default Bro 🔤
KQ	LMS (Initialize)
KQ	LMS (Send Data)
Descri	ption
Launch the sy browse	tes the specified URL with <u>stands</u> rstem's default web rr.

图 92.1 双击选择的知识对象

④ 打开第 2 个画面,选择 Absolute 单选按钮,在上面的 URL 文本框中输入网址 http://www.sohu.cn,如图 92.3 所示。

④ 单击 Next 按钮进入第 3 个画面,设置当打开链接时是否退出 Authorware,不需要选择 Quit Authorware on Jump 复选框,如图 92.4 所示。单击 Next 按钮进入最后一个画面,



单击 Done 按钮结束向导,如图 92.5 所示。



图 92.4 知识对象向导

图 92.5 结束向导

⑥ 此时,在流程线上自动添加了知识对象图标,重新命名为 sohu,并将此图标拖到Interaction(交互)图标的右侧,交互类型设置为 Hot Spot,如图 92.6 所示。

(2) 月前方、170		Free relation Tinks
S THE	Level i	
ND Launch Default Browser Knowled;	pe Object	
Ger + 打井两社 rohu 関		(1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) 日本 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)
a		
图 92.6 流程图		图 92.7 定义热区

② 单击知识对象图标上面的交互类型标记,打开属性对话框,在演示窗口中拖动虚线框定义交互区域,如图 92.7 所示。在属性对话框中,Erase 设置为 After Next Selection, Branch 设置为 Try Again,在 Button 选项卡内设置光标形状,如图 92.8 和图 92.9 所示。

🗢 Properties: Response	[sohu]	
	sohu	Type: Hot Spot 💌 🅑
	Hot Spot Response]
	Scope: 🔽 Perpetual	
·	Active If:	Status: Not Judged 💌
Ko	Erase: After Next Entry	Score:
Open	Branch: Try Again	
	图 92 8 设置交互属性的 I	Response 洗顶卡

Eened.			第三篇 高纲	及篇
Ş ▼ Properties: Response	X Y Size: 221 'cation: 24 Key(s): 121	Type: Hot Spot Match: Single-click V C Nighlight on Match Mark on Match	ی ک	

图 92.9 设置交互属性 Button 选项卡

👩 存盘,运行,程序流程线如图 92.10 所示。



图 92.10 流程线



🚤 实例说明

该实例建立一个播放 Flash 影片的应用 程序,单击界面上的"打开"按钮,打开文 件目录选择 Flash 影片,单击其他按钮对影 片的播放进行控制。

主要知识点:交互图标、知识对象、 ActiveX 控件。

Presentation Tinfor		a)
	Plash the the the	
	141 100	
	1.6	
	110	
	The second second second second second second second second second second second second second second second se	
	Contraction of the second second second second second second second second second second second second second s	
有开	播放 停止 退出	

操作步骤

🕖 新建文件,保存为"93Flash 播放器.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框, 设置 Size 为 Variable, 取 消选择 Menu Bar 复选框, 如图 93.1 所示。

* Properties: File File: 21E (rest: 12)	Planh 10 100	_	۲
Yers: 3 Hen: 1.025.56	71.aphark Inter Calara: Backaroun Ca Size: Variable	atian Off own Optimum Parlie Dar Marco Bar Tack Bar Dvarlay B	Denter on Screen Natch Finder Co. Standard Appears ann

图 93.1 设置文件属性

③ 在流程线上添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,使用绘图工具箱中的椭圆工具 ○ 在顶部画出椭圆形区域,双击圆角矩形工具 ○ ,打开填充面板,设置填充方案,并双击椭圆形工具 ○ ,打开调色板,为填充图案着色。然后,使用文本工具 A 输入标题"Flash 播放器",执行命令 Text Font 设置字体为"华文行楷",执行命令 Text Size,设置字体大小为"24"磅,同时设置字体颜色,双击箭头工具 ↓,设置文本的显示模式为 Transparent,如图 93.2 所示。

④ 在流程线上添加一个 Interaction (交互)图标,命名为"按钮控制",并在其右侧添加一个 Group (群组)图标,交互类型设置为 Button,并命名为"打开",双击该图标上面的交互类型标记,打开属性对话框,选择 Perpetual 复选框, Erase 设置为 Don't Erase, Branch 设置为 Return,如图 93.3 所示。

⑦ 双击"打开"图标,打开二级窗口。执行命令 Window Knowledge Objects,打 开知识对象窗口,选择 Category 下拉菜单中的 All 选项,在下面的列表中查找并双击 Open

File Dialog 对象,如图 93.4 所示。

...



图 93.2 设置背景

🗢 Properti		[打开]				
		打开			Type: Button	• ?
打开		Button		Response	1	
		Scope: 🔽	Perpetual			
Buttone	—	Active If:			Status: Not Judged	▼
buccoust	<u>(</u>	Erase: Do	n't Erase	•	Score:	
	Open	Branch: Re	turn	•		

图 93.3 设置按钮交互属性

🗧 🗷 Kn	owledge Objects
Catego	ry
[A11]	✓ Refresh
Ko	Multiple Choice Qu 📥
Ko	Open File Dialog 🥃
Descrip Displa select Stores select Window	ption wys a dialog box for ing a file to open. : the absolute path to the ied file in a variable. s 32-bit only.

图 93.4 选择知识对象

打开知识对象向导,首先是该对象的介绍画面,如图 93.5 所示,直接单击 Next
 按钮进入下一个画面,在 Dialog Title 文本框中输入对话框的标题,如图 93.6 所示。

Øden Hile Ridieg Kee	alaiga Ohiact: Terrelaction 🛛 🔝 🗷	Open tile Kideg Desteige Object: Bidley Des Settings 👘 🗐 🖉
Prosenti Discycles Soffrei Fei Tarre Mexer cose Treat	The Open PRODuce provedge Object Leaders a designor to difference interveniend and network districtive and plact are the Outcom goodly a variable to starsfreepelintoine its that the open advise. For this variable take is your place to other to the take.	Productive Procycles instance Procycles instance Procycles instance Procycles instance Procycles instance Procycles instance Procycles Procycles
	Hite 2.5.2 Herder Optie	HereBack Here's Cone
图	93.5 知识对象向导	图 93.6 输入对话框标题



② 单击 Next 按钮进入第 3 个画面,这里设置打开的文件类型,选择 Flash 前面的复选框,如图 93.7 所示。

⑧ 单击 Next 按钮进入第 4 个画面,在等号的后面输入 swffile,将打开的 swf 文件的路径信息储存在此变量中,如图 93.8 所示。

Orbers Hile Hisberg Ko	exterior Object: Tille based or mostly the catego painteen many of the day	neer to deploy in the Theo of Tapar bolton.
T precipient pegalate	The Special of Callsgored	ectedary (
The Travel	C Designation	14, 66, 571/2, 66, 109
The second second second second second second second second second second second second second second second se	Asilo	WW/W/1948.005
TOP	E Coaties	tere, isolane, gi, fi, ma
	E Marsh	111, No. 70, No. 10, 1003, 1007, 10
	E Hite,	100, 105
	문 시	12
	E	
	Hite Adapt	t Herd-1 Cone

Presentative Software	
Entryphy. Solings Reduct Variation Land	
The haves a second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second seco	
🖕 Beneri vener 🔰 🕹 🖓 👘 🖓 👘 🖓 👘	
🖹 ma	
	5
TRALBack Paulse Option	

....

图 93.7 选择文件类型

图 93.8 输入变量名称



图 93.9 向导结束画面

④ 单击 Next 按钮进入最后一个画面,提示将 tMscontrols.u32 拷贝到程序所在目录, 单击 Done 按钮结束向导,如图 93.9 所示。

砂 此时,流程图中自动添加一个知识对象图标,重命名为"打开 SWF 文件",如图
 93.10 所示。



图 93.10 重命名图标





实例说明

该实例建立一个播放 Flash 影片的应用 程序,单击界面上的"打开"按钮,打开文 件目录选择 Flash 影片,单击其他按钮对影 片的播放进行控制。

主要知识点:交互图标、知识对象、 ActiveX 控件。

freeseisten Tiele	Flash the	线 晋		
		4/		
	1	5		
armit.	1611	108710	100 HT	
	18.01	11.4.	1010	

操作步骤

① 接上例,在"打开"二级窗口中,执行命令 Insert Control ActiveX,打开 Select ActiveX Control 对话框,在列表中选择 Shockwave Flash Object,单击 Ok 按钮,插入控件, 如图 94.1 所示。在流程线中自动添加控件图标,重命名为 flash。

② 打开图 94.2 所示的控件属性对话框 , 选择默认设置即可 , 单击 OK 按钮退出对话框。

her Artival Gatral	N	[res]	(Research Harrows)	Presid Cathood Deer
amat Beacliption		-	No. of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of Contract of	count cannot com
a Niderland Renderate Control	IK I		Maritode	0
1 Video Luit Plen Thing Earthol	And and a design of the local division of th		Alber Gould Cole	(Brint)
Contra Can	 Farrel		Balgoord de	4
Christophilia Indea			Ben	
kingka Dan			KLAN	
diane Oas			Departure .	Fair
ddar Janukai Davied Inclusivel (Endersteinen	144
plitation/Data Control			Factorial	
deExplosionV Control			Fundian	1
a Canital			1.000	Tue
3444 PagarOenaContol			Manu	Tue
MAMORCIA:			Harp	
DDBCarteri Class			MoreOute	
ANTIN CARL ANTINAM DISA			Plans	Tue
invest all'hit Danied	 3 2 3 3 3 4 3 3 5 3 5 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5		D-skiy	1
			6.4652	1105
Search			Ready/state	0
	1 mm	and the second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second s	Lips	
Macromedia Elematrima ha Activetti - Vension 2.2	+ 0µ	Solect	Wards.	511

图 94.1 选择插入控件

	High	
d-	0	
	/i	-
		-

图 94.2 控件属性对话框

② 在"打开"二级窗口中添加一个Calculation(计算)图标,命名为SetFile,双击打 开代码窗口,输入代码 SetSpriteProperty(@"flash", #movie, swffile),如图 94.3 所示。



④ 回到主流程图,在 Group(群组)图标右侧添加3个 Calculation(计算)图标, 交互类型和属性均与 Group(群组)图标相同,如图 94.4 所示。

. .

钮 9471 asb新放器. aTp		
α ² β κ#		Level i
	打型 一種 一種 一種 一種 一種	

图 94.4 流程线

🗿 双击 " 播放 " 计算图标 , 打开代码窗口 , 输入下列代码 :

CallSprite(@"flash", #play)

🙆 双击 " 停止 " 计算图标 , 打开代码窗口 , 输入下列代码:

CallSprite(@"flash", #stop)

🕜 双击"退出"计算图标,打开代码窗口,输入代码 Quit(0)。

⑧ 双击 Interaction (交互)图标,打开演示窗口,按住 Shift 键选择 4 个按钮,执行 命令 Modify Align,打开 Align 面板,排列这 4 个按钮,如图 94.5 所示。

A freesisters Tealer	a)
n de la construcción de la construcción 🐺 🛌 d	
[[] 이 가슴이 이 이 가슴이 있다. 이 가슴이 나슴이 🖉 🗮 🖉	
C 1800	
i de la companya de la companya Line (現) (現)	
និសាក ខ្លីរសៀល ខ្លី សេខ ខ្លីរដែម ខ្លី	

图 94.5 排列按钮



② 执行命令 Modify File Properties,打开属性对话框,设置 Size 为 Variable,取 消选择 Menu Bar 复选框,如图 95.1 所示。

🔻 Properties: File 👘					
File: 21E	96111230			۲	
Tara: 4	Flagback	Interaction.	CHI		
Iten: 919.644	Calara: Back	arous 🚺 Chrone	Options: 🔽 Title Bar	Center on Screen	
	Size: Variabl	• •	Tank Bar	Standard Appears	
			I Overlay Nets		

图 95.1 设置文件属性

③ 在流程线中添加一个 Display (显示)图标,命名为"背景",双击打开演示窗口,执行命令 File Import 导入实现准备好的计算器背景图案,并调整窗口的大小,如图 95.2 所示。

Fresentation Tinder	

图 95.2 导入背景图案

④ 右键单击" 背景 "图标,选择命令 Caculation,打开代码窗口,输入代码 Movable:

=False,防止背景发生移动。

⑦ 双击"背景"图标,打开演示窗口,在背景中显示数字结果的地方输入变量{X}, 并设置文本的属性,执行命令 Text Alignment Right,设置文本为右对齐,如图 95.3 所示。



图 95.3 输入变量

< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< </p>
< <

▼ Properties: Display Icon [青景]						
ID:65543 背景 Select @	9					
Mod:2003-12- Layer: sitioning: No Change						
Ref. byNo nsition: Mone Movable: Never						
Exclude Text from Search C Base						
Prevent Automatic Erase						
Open Direct to Screen C End						

图 95.4 设置显示图标属性

 で 在流程线中添加一个 Interaction (交互)图标,命名为"按钮",在其右侧添加20

 个 Calculation (计算)图标,交互类型均设置为 Button,分别命名为"0、1、2、3、4、5、

 6、7、8、9、.、+、-、*、/、=、Clr、Del、Exp、Sqt",如图 95.5 所示。



图 95.5 添加 20 个计算图标



该实例建立一个计算器应用程序,界面 上有 20 个功能按钮,可以进行简单的加减 乘除、乘方、开方运算。

主要知识点:交互图标、按钮交互、变 量和函数。

					(1993) (1993)	0
(9	•	=	+	Cir	
	6	7	8	-	Del	
	3	4	5	•	Exp	
	0	1	Ż	1	Set	





图 96.1 输入代码



② 使用同样的方法在 "0、1、2、3、4、5、6、7、8、9、.、+、-、*、/"等图标对应的窗口中输入代码,代码和前面相似。

例如在"*"图标中输入代码"X:=X^{*}"。
双击"="计算图标,在代码窗口中输入下列代码: X1:=Replace("[^],"**",X)
X1:=Eval(X1)
if ABS(X1>9999999999) then X1:="Error"
X1:=Replace(",","",X1)

X:=X1

🕢 双击 Clr 计算图标,在代码窗口中输入代码"X:="""。

(5) 双击 Del 计算图标,在代码窗口中输入代码"X:=SubStr(X,1,CharCount(X)-1)"。

🙆 双击 Exp 计算图标,在代码窗口中输入代码"X:=X^"^""。

🕜 双击 Sqt 计算图标,在代码窗口中输入代码"X:="SQRT("^X^")""。

② 双击1图标上面的交互类型标记,打开交互属性对话框,在 Button 选项卡内,设

置 Size 为 "25, 25", 在 Keys 栏中设置键值 "1", 就是说, 按键盘上的 "1"键也可以达 到同样的效果, 如图 96.2 所示。同理, 设置其他 19 个按钮的属性。

;▼ Properties: Response			Type: Button
Buttons	Button X Size: 25 Location: 74 Label:	Response 1 25 151	Key(s): 1 Options: Make Default Cursor: NMA Hide When Inact:

图 96.2 设置按钮属性

⑦ 双击"背景"图标,再按住 Shift 键双击 Interaction (交互)图标,打开演示窗口, 按住 Shift 键选择 20 个按钮,选择命令 Modify Align,打开 Align 面板,排列 20 个按钮, 如图 96.3 所示。



图 96.3 排列按钮

꼔 存盘 , 运行 , 程序流程线如图 96.4 所示。

<mark>198</mark> 96计算器. a7p	
② □ 背景 □	Level 1
•	

图 96.4 流程线





程序,拖动窗口边缘,改变窗口大小,程序 显示的当前窗口的宽度和高度。

主要知识点:交互图标、热区交互、系 统变量。 霄口寛度 = 323 霄口高度 = 185



🕖 新建文件 , 保存为 " 97 检测窗口大小.a7p "。

② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框, 设置 Size 为 Variable, 取 消选择 Menu Bar 复选框, 如图 97.1 所示。

🔻 Properties: File			
File: 21E lenns: 10 Vers: 4	列始前館口大小	on	۲
🦉 🕷 1920, 9923	Calars: Backgroup Chrons Size: Variable	Optiens: 🔽 Title Bar Mana Bar Tunk Bar Dearlay Mana	☐ Center on Screen Mutch Minder Col ☐ Standard Appears

图 97.1 设置文件属性

② 在流程线中添加一个 Interaction (交互)图标,命名为"调整窗口大小",在其右侧添加3个 Group(群组)图标,交互类型均设置为 Hot Spot,分别命名为 Y resize、X resize和 XY resize, 如图 97.2 所示。

<mark>囫 97检测窗口大小. a7</mark> p		
	Y resize X resize XY resize	Level 1

图 97.2 添加图标

④ 右键单击 Interaction (交互)图标,从快捷菜单中选择命令 Calculations,打开代



码窗口,输入代码:SetCursor(0),如图 97.3 所示。



图 97.3 输入代码

 双击 Y resize 图标上面的交互类型标记,打开属性对话框,选择 Perpetual 复选框,

 如图 97.4 所示。将对话框切换到 Hot Spot 选项卡内,在 Size 栏设置为 WindowWidth-20 和

 20, Location 设置为 0 和 WindowWidth-20,如图 97.5 所示。

🗧 🔻 Properties: Response		
	Y resize	Type: Hot Spot 💌 🕐
	Hot Spot Response	٦
	Scope: 🔽 Perpetual	
	Active If:	Status: Not Judged 💌
(m)	Erase: After Next Entry	Score:
Open	Branch: Try Again	

图 97.4 定义交互区域

	🔻 Properties: Response	[Y resize]	
		Y resize Type:	Hot Spot 💌 🕐
		Hot Spot Response	
ļ		X Y Size: ndowWidth=20 20 Match: Single=c	lick 💌 Cursor: 🚹
	(m)	-cation: 0 dowHeight=20 Highl	ight on Match
	Open	Key(s):	AT INTECCT

图 97.5 设置热区属性

 征 Hot Spot 选项卡内, Match 设置为 Single-click,单击 Cursor 后面的按钮,打开 Cursors 对话框,选择光标形状,如图 97.6 所示。如果想要的光标不在列表中,单击 Add 按钮,从 Windows 系统目录下的 Cursors 文件夹中加载光标,如图 97.7 所示。

Cursers		×	Leaf Carser			1.1.1.1.		11
	Freview	Dencer	STORE OF	0.40		-	+ 20 🗇 🖽	000000
X	Standard Cursor SetCursor(5)	-		146442 14642 14647	時子後期 時半期日 9月1日			
*5	Standard Cursor SetCursor(6)			##6007	他们 時代な打 全打 中間			
5	Curton Cursor SetCursor(51)L Uses		Futores.		***			
t	Curton Cursor SetCursor(52)L Uses		North Land					
	Curton Cursor SetCursor (53)0 Uses		FLE ION					
Add	Lata Bdit OK	Cancel		2048 85 20488 65	Curson		-	IRQI RR
	图 97.6 设置光标				图 97.7 力	□载光	标	





选择 Perpetual 复选框,如图 97.8 所示。在 Hot Spot 选项卡内,在 Size 栏设置为 20 和 WindowWidth-20, Location 设置为 WindowWidth-20 和 0, Match 设置为 Single-click,并设置光标形状,如图 97.9 所示。。

🗢 Properties: Response	[X resize]	
	X resize	Type: Hot Spot 💌 🏾
	Hot Spot Response	
	Scope: 🔽 Perpetual	
	Active If:	Status: Not Judged 💌
(m)	Erase: After Next Entry 💌	Score:
Open	Branch: Try Again 💌	
	图 97.8 定义交到	互区域
🗧 🔻 Properties: Response	[X resize]	
	X resize	Type: Hot Spot
	Hot Spot Besponse	
	X Y	
	Size: 20 dowHeight=20 Mat	tch: Single-click 🔽 Cursor: \leftrightarrow
(BB)	<pre>cation: ndowWidth=20 0</pre>	Highlight on Match
Open	Key(s):	j mark on match

图 97.9 设置热区属性

双击 XY resize 图标上面的交互类型标记,打开属性对话框,在 Response 选项卡内选择 Perpetual 复选框,如图 97.10 所示。在 Hot Spot 选项卡内,在 Size 栏设置为 20 和 20, Location 设置为 WindowWidth-20 和 WindowWidth-20, Match 设置为 Single-click,并设置光标形状,如图 97.11 所示。

🗧 🔻 Properties: Response	[II resize]	
	XY resize Type: Hot Spot	• 🔊
	Hot Spot Response	
	Scope: 🔽 Perpetual	
·	Active If: Status: Not Judged	
(m)	Erase: After Next Entry 💌 Score:	
Open	Branch: Try Again	

图 97.10 定义交互区域

🗧 🔻 Properties: Response	[II resize]		
	XY resize	Type: Hot Spot	• ?
(13) Open	Kot Spot Response X Y Size: 20 'cation: ndowWidth=20 Key(s):	Match: Single-click 💌 Highlight on Match Mark on Match	Cursor: 💦 🗆

图 97.11 设置热区属性



该实例建立一个检测窗口大小的应用 程序,拖动窗口边缘,改变窗口大小,程序 显示当前窗口的宽度和高度。

主要知识点:交互图标、热区交互、系 统变量。 ■Presentation Finder 3 常口寛度 = 323 常口高度 = 185







② 双击 Y resize 群组图标,打开二级窗口,在二级窗口中添加一个 Decision (判断) 图标,并在在其右侧添加一个 Calculation (计算)图标,命名为 resize,如图 98.2 所示。



图 98.2 添加图标

③ 双击 Decision (判断)图标,打开属性对话框, Repeat 设置为 Until True,在下面的文本框中输入"~MouseDown", Branch 设置为 Sequentially,如图 98.3 所示。

🗢 Properties: Decision	Icon [loop mouse down]	
ID:65578 Size:116	loop mouse down	۲
Mod:2003-4-8 Ref. byNo	epeat: Until True Time	Show Time Remaining
	MouseJown	Show time newaliting
\odot	ranch. Sequentially	
	Reset Paths on Entry	

图 98.3 设置分支图标属性

双击 Decision (判断)图标下面的 Calculation (计算)图标,打开代码窗口,输
 入下列代码:

ResizeWindow(WindowWidth, CursorY) SetCursor(52)

⑤ 重复步骤 3~4,在X resize 和 XY resize 群组图标中添加图标,并设置其属性。

在 X resize 图标中的 Calculation (计算)图标中输入下列代码:

ResizeWindow(CursorX, WindowHeight) SetCursor(53)

在 XY resize, Calculation (计算)图标中输入下列代码: ResizeWindow(CursorX, CursorY)

SetCursor(51)

🙆 存盘,运行,程序流程图如图 98.4 所示。



图 98.4 流程线



该实例演示数据库操作,不仅可以显示 数据库中的记录,而且可以从数据库中查询 到需要的记录。

主要知识点:函数和变量、交互图标、 交互类型。

Trensmitting	Tinte	
	数据库操作	
	A76422	
· 新田田田		
45.815		
ELER		
2569 2462 2462 2623	\$5x22	

<u> 操作步骤</u>

🕖 新建文件,保存为"99数据库操作.a7p"。

② 执行命令 Modify File Properties, 打开属性对话框, 设置 Size 为 Variable, 取 消选择 Menu Bar 复选框, 如图 99.1 所示。

🖗 🖛 Propert	ties: File				
	File: 87E	16数据库操作			Ð
	Vara: 98	Raphack	Interaction	an	
-	Wen: 918, 1723	Calara: 🔄 Back	zroun 🚺 Chrone	Options: 🖂 Title Bar	Center on Screen
		Size: Variabl	4 T	Tank Bar	Standard Appears
				Dverlay Manu	1

图 99.1 设置文件属性

③ 打开 Microsoft Access,新建一个空白数据库,保存为 Data,打开数据表设计向导, 定义 id、name、sex、year 等字段 将 id 设置为主键,如图 99.2 所示,将数据表保存为 user.mdb。

🖬 user : 🐱		
字最名称	設備満起	説明 ▲
8113	自动编号	
DIMI	文本	
1046	文本	
year.	文本	-
	字段履性	_
常焼 査局		
学校大小	长整型	
新酉	迷境	
格式		
板観		
(\$P.5)	高(洗測炉)	
规制标记	PE COMPANY	
		r ia
图 99	.2 可建数据	厍

② 回到 Authorware 设计环境中,执行命令 Window Functions,打开 Functions 对话框,在 Category 下拉菜单中选择"99数据库操作.a7p",单击 Load 按钮,打开 Load Functions 对话框,选择 Authorware 安装目录下的 ODBC.u32,如图 99.3 所示。单击"打开"按钮,打开图 99.4 所示的对话框,按住 Ctrl 键选择 3 个函数,单击 Load 按钮。

a.

. .

Loui fearitie	S. 2001 - 200	10 10 1 10 10 1 0 10	
SHEER (2)	😂 uput sa 😂	-	- NO - NO
1850 00000	Californi, del	artimo 🤐	1111
100 100	L 101	i Kang	<u>io</u> na 🔡
Statistics in	1.000 C	Colliner C	🔄 kei satsi Masha
1000	<u>a</u> 108.	Contract and the second	Caletters 👘
	<u>ia</u> 1800	😂 ang ar t	📥 MICENT
22	<u></u> 1.007	i i i i i i i i i i i i i i i i i i i	California 👘
1000	C. 198.	Control 😳	Containten 👘
The Albert	<u>in 1962</u>	<u></u> 260	😂 qual. 👘
Holizotta	C 1994	😂 instant	😂 unit. 👘
Sector Sector	C. 2252	Cast Clea	😋 rban 👘
1000	<u>in 2078</u>	🛄 🖉 na serie a statistica de la constatistica	🛄 ri tat
100400	Carles 👘 👘	CAleman P	Catron 3
STATE OF STREET, STATE	Cale Sec.		States II.
1000	👝 Continues 👘	i and a second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second second s	S 250, 201
FLE MA	line -	Cores	S mayon, 61
	10		E
10000	1998 ID		· IBHQ
100000000	2016/01/201	C1 eventedes	<u> </u>

图 99.3 导入函数

DDB DC lose ODB DE secute ODB DHandleCount ODB DOpen ODB DOpenDynamic	OC6CClose(0DBCHandle) Closes an 0DBC database given the	-
	This DLL is the copyrighted property of Moromedia. Inc. Detribution without permission from the overer is pohibited.	
		-

图 99.4 函数对话框

doType:-"Historoft Acress Driver (*.mdb)"	14
Description="Description=用户部科管理:" 一數總證據這 Fil="Fil="Bi-kocess" 一意思知道是的故意是意思	
dblisti-DBW-"FileLocation" Dete.mb)"	
9: 1 Tasset Co	da: 00 🦟

图 99.5 输入代码



输入的代码如下:

dbType:="Microsoft Access Driver (*.mdb)" --ODBC 数据源驱动程序 DSN:="DSN=D;" --指定数据源名 Description:="Description=用户信息;" --数据源描述 FIL:="FIL=MS Access;" --指定数据源的数据库类型 DBQ:="DBQ="^FileLocation^"Data.mdb;" --指定数据库文件 dbList:=DSN^Description^FIL^DBQ Result:=tMsDBRegister(4, dbType, dbList) --配置数据源

关闭代码窗口时,系统提示选择函数 tMsDBRegister ()的来源,选择 Authorware 安装目录下的 tMsDSN.u32。

ODBCHandle:=ODBCOpen(WindowHandle, "", "D", "", "") getRecord:="Select count(id) from user;" record:=ODBCExecute(ODBCHandle, getRecord)

⑦ 在流程线中添加一个 Interaction (交互)图标,命名为"数据库操作",在其右侧 添加2个Group (群组)图标和1个Calculation (计算)图标,并命名,如图 99.6 所示。



图 99.6 添加图标



该实例演示数据库操作,不仅可以显示 数据库中的记录,而且可以从数据库中查询 到需要的记录。

主要知识点:函数和变量、交互图标、 交互类型。

E freesalation F	ata
	#8n#2#
8968	
45.016	
8159	



1 接上例,此时的流程图如图 100.1 所示,双击流程图中的 Interaction(交互)按钮,

 打开演示窗口,输入文本标题"数据库操作",并设置文本的属性,调整按钮的位置。在窗口的右上角,输入文本"共有{record}条记录",如图 100.2 所示。

100股基件操作、v7p			R freesestation Tinks	2
で 配置教授源 打开教授库 教授序条作 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	星宗记录: 完成了一条 一条 一条 一条 一条 一条 一条 一条 一条 一条 一条 一条 一条 一	Lavel i	数 務 库 操作 NE home (18/22) 20022 20022	•
图	100.1 流程线		图 100.2 设置交互图标内容	

② 双击"显示记录"图标,打开二级窗口,在窗口中添加图标,并命名,如图 100.3 所示。

② 在"显示记录"二级窗口中,双击"擦除"图标,将界面上的按钮设置为擦除对象,如图 100.4 所示。

④ 在 " 显示记录 " 二级窗口中 , 双击 " 读取记录 " 图标 , 输入下列代码:

SQLstring1:="Select id from user order by id"

SQLstring2:="Select name from user order by id"

SQLstring3:="Select sex from user order by id"

SQLstring4:="Select year from user order by id"



ODBCData1:=ODBCExecute(ODBCHandle, SQLstring1) ODBCData2:=ODBCExecute(ODBCHandle, SQLstring2) ODBCData3:=ODBCExecute(ODBCHandle, SQLstring3) ODBCData4:=ODBCExecute(ODBCHandle, SQLstring4) ODBCClose(ODBCHandle)

🔁 显示记录		
♀ 擦除 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●		Level 2
back	返回	

图 100.3 "显示记录"二级窗口

ID:65544 游除 Click object(s) ② Mod:2003-4-E isition: None isit: ○ 查询记录 Ref. byNo Prevent Cross Fade ○ Icons to Free ○ 退出程序	🗧 🔻 Properties: Erase I	:on [據除]		
□ 显示记录 Preview	ID:65544 Size:68 Mod:2003-4-6 Ref. byNo	邪P朱 sition: None 「 Frevent Cross Fade	Click object(s) ist: C Icons to Ere C Icons to Pres Remove	 查询记录 返出程序 显示记录

图 100.4 设置擦除属性

E Presentat	ion Tindo	a			x
	補号	姓名	性别	出生年份	
	a	D	a	a	

图 100.5 显示记录

 金 (显示记录 " 二级窗口中,双击 Interaction (交互) 图标下面的 Calculation (计算) 图标,输入代码 GoTo(IconID@"打开数据库")。

⑦ 回到主流程图中,双击"查询记录"图标,打开二级窗口,添加图标,并命名, 如图 100.6 所示。

📧 在 " 查询记录 " 二级窗口中 , " 擦除 " 图标的设置方法和前面一样 , 不再赘述。 双



击"背景"图标,打开演示窗口,输入文本,如图100.7所示。

<mark>``</mark> 查询记录		Treessisten Tinte
♀ ♀ ♀ ♀ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ☆ 除	Level 2	NA A INTERNIS -
↓ 輸入 ?→* 適		
چT		
图 100.6 " 杳谄		图 100.7 输入文本

⑦ 在"查询记录"二级窗口中,设置 Interaction(交互)图标下的 Group(群组)图标的交互类型为 Text Entry,命名为"*",双击该图标,打开三级窗口,添加图标,并命名,如图 100.8 所示。



图 100.8 "*" 三级窗口

@ 在 "*" 三级窗口中,双击 Erase (擦除)图标,将背景和输入框中的内容设置为
 擦除对象,如图 100.9 所示。

∮▼ Properties: Erase Icon [腹隙]							
ID:65559 Size:64	擦除	Click object(s)	0				
Mod:2003-4-8 Ref. byNo	isition: Mone Prevent Cross Fade	⊂ Icons to Ers C Icons to Pres					
Preview		Remove					

图 100.9 设置擦除对象

꼔 在"*"三级窗口中,双击"查询记录"图标,输入下列代码:

X:=EntryText

SQL1:="select id from user where name="" $X^{"}$ "

SQL2:="Select name from user where name=""^X^""

SQL3:="Select sex from user where name="" $X^{""}$

SQL4:="Select year from user where name="" $X^{"}$



```
record1:=ODBCExecute(ODBCHandle, SQL1)
record2:=ODBCExecute(ODBCHandle, SQL2)
record3:=ODBCExecute(ODBCHandle, SQL3)
record4:=ODBCExecute(ODBCHandle, SQL4)
ODBCClose(ODBCHandle)
if record2="" then
```

hint:="没有与"^X^"相关的记录!" MessageBox(WindowHandle, hint, title, 16) GoTo(IconID@"打开数据库")

end if

企 "*"三级窗口中,双击"显示查询结果"图标,使用绘图工具绘制表格,并输入文本,将数据库中查询的字段添加到表格中对应的地方。例如,在"姓名"下面的单元格中输入{record2},如图 100.10 所示。

下面是与用户	"0" RMRA/TU	1
推名	性别	出生年皆
a	Inscord31	D
	F100最与用户 社名 a	F面是 ¹⁴ 用户 "D" 的地元而J

图 100.10 显示查询结果

😰 "*"三级窗口中的交互结构和前面的一样 , 不再赘述。

伊盘,运行,程序流程线如图 100.11 所示。感兴趣的读者可以扩展该程序,实现
 添加记录和删除记录的功能板块,这里不再赘述。

100数据库操作. a7」	2		<u> </u>
♀ ■ 配置数据源		ြ 查询记录	
↓ 打开数据库	 - 显示记录 查询记录 退出程F		Level 2
数据库操作		日 191 191	
@ 显示记录			*
	Level 2	ीक रिक	
		Ţ	Level 3
圆 显示记录			_
t back			∃求 €询结果
		A TRUE	2199476

图 100.11 流程线

