

Chào all :P. Hôm nay mình xin hướng dẫn các bạn làm 1 bài trắc nghiệm m đ n gi n b ng flash nhé. Hy vọng nó sẽ giúp các bạn có những giây phút lý thú và bổ ích.

Công việc đầu tiên chúng ta là thiết kế cho nó 1 hình nền theo đúng chuẩn của bạn, có thể dùng photoshop hay vẽ trên màn hình. Mình thì mình chọn cái này:



OK. giờ chúng ta bắt tay vào làm nhé.

Bước 1:

Tạo 1 file flash mới **Ctrl + N**, chọn loại **ActionScript 2.0** nhé. Sau đó bạn nhấn **Ctrl + J** để mở bảng

Document Setting

điều chỉnh các thông số cho file flash của bạn. Vì hình nền của mình có kích thước 450x320 nên mình thiết đặt luôn như vậy.

Bước 2:

Import bnc nh n n mà bn ch n vào flash bng cách vào: **File > Import > Import to Stage...**

Sau đó bn m bng **Window > Align** thì t đ t

Align:

(Ctrl + K)

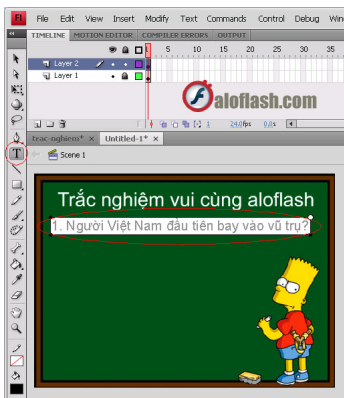
theo hình d i đ căn hình vào gĩa file flash.



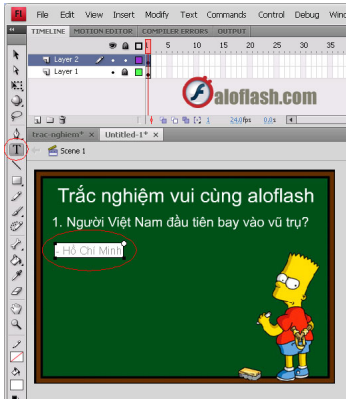
Làm xong bnc này bn khóa layer này i nhé.

Bnc 3:

Tài liệu 1 layer m i, s dng công c **Text Tool (T)** viết 1 đon text đây s là câu h i m n làm n i b t các bn có th ch n cho nó 1 font ch đ p đ p tùy theo ý mình.



Ti p t c v 1 đon text bên d i câu h i, đây s là tng câu tr i i tr c nghi m nh hình d i mình viết là - H **Chí Minh**



Sử dụng công cụ **Selection Tool (V)** click chọn vào chữ - **Hồ Chí Minh** và nhấn tổ hợp phím **Alt** và **Shift** kéo xuống để nhân nó ra là 4 đơn vị chữ.



Giữ chuột nhấn đúp vào từng Text để sắp xếp theo câu trả lời đúng và sai. Mình sau khi sắp xếp xong sẽ được như hình dưới đây:

Tạo 1 bài trắc nghiệm m đ n gi n b ng flash

Thứ bảy, 18 Tháng 12 2010 11:47



h n ch n t t c t ai l i: **Dynamic Text**

Và để làm được điều này bạn cần phải sử dụng **Variable** và nó tồn tại trên trục ngang đồ họa là: **score**, **percent** và **resultat** (Text

Như trong ảnh này là một bộ tên của các biến text để bạn có thể thay đổi nội dung trong đó.

Sau đó bạn chỉ cần tạo frame frame click và frame cho hình ảnh bên tay phải để có một ô là

Ok! Giờ bạn chỉ cần tải thêm hành vi F9 code cho **onFrameScript** và chèn vào đó những code sau:

```
if (score == 0) { resultat = "Bạn đã trả lời sai câu hỏi này, hãy cố gắng lần sau nhé!" }  
else { resultat = "Chúc mừng bạn đã trả lời đúng câu hỏi này, hãy tiếp tục nhé!" }  
_root.gotoAndPlay(0);
```

[Download](#)