

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

Align:

Window > Align

(Ctrl + K)

thit đt

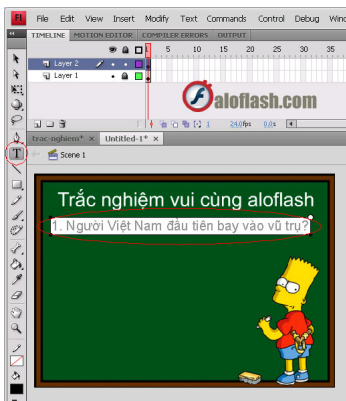
theo hình d i đ căn hình vào gi a file flash.



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)** vit 1 đon text đây s là câu h i mu 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 vit 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.



Giữ chuột nhấn đúp vào từng Text để sắp xếp theo câu trả lời đúng. Sau khi sắp xếp xong sẽ có hình như sau:

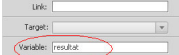
Tạo 1 bài trắc nghiệm m đ n gi n b ng flash

Thứ bảy, 18 Tháng 12 2010 11:47

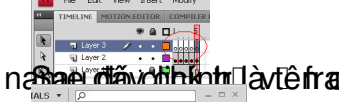


h n ch n t t c t ai l i: **Dynamic Text**

Và để làm được điều này cần phải có một **Variable** để lưu trữ điểm số trên xu ng d o i là: **score**, **percent** và **resultat** (Text)



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



Sau đó bạn cần tạo các frame frame click và frame cho số câu hỏi là 05 thì có một ô là



Ok! Bây giờ bạn cần thêm hành vi (Action) cho từng frame bằng ActionScript và chèn vào đó những code sau:
Action 1: `score = 0; percent = 0; resultat = 0; if (score == 0) resultat =`
Action 2: `score = 1; percent = 10; resultat = 100; if (score == 1) resultat =`
Action 3: `score = 2; percent = 20; resultat = 200; if (score == 2) resultat =`

[Download](#)