

# FLASH CS4 ActionScript 3.0 イベント処理の基本

イベントとはユーザー又はシステムから発せられた現象の総称です。

イベントには例えば、「マウスをクリックした」、「キーボードを押した」などがあります。

ここではActionScript 3.0によるボタン設置のための基本的なイベント処理プログラムを紹介します。

ActionScript3.0ではイベント処理のためにイベントリスナーを利用しなければなりません。

イベント処理の手順は「イベントリスナーの登録」、「イベントリスナーの定義」の二つの記述を行う必要があります。

- イベントリスナーの登録

- `bt_stop.addEventListener(MouseEvent.CLICK,StopBtHandler);`

- イベントリスナーの定義（イベント発生時の処理）

- `function StopBtHandler(MouseEvent) {`

- `this.stop();`

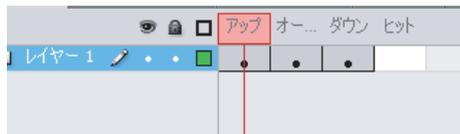
- `}`

- 不要になったイベントリスナーの削除

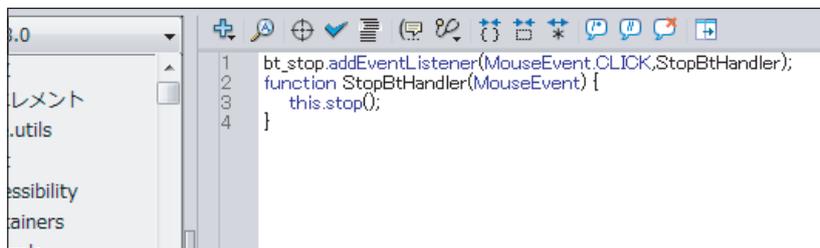
- `bt_stop.removeEventListener(MouseEvent.CLICK,StopBtHandler);`

例:ルートのタイムラインを停止させるボタンの設置

1. シェイプを描く
2. シンボル > タイプ「ボタン」に変更
3. プロパティウィンドウ > インスタンス名に「bt-stop」と名付ける
4. ボタンインスタンスをダブルクリックして アップ、オーバー、ダウン、ヒット を作成



5. F12を押して動作の確認
6. タイムラインにスクリプト用のレイヤーを作成しキーフレームを選ぶ
7. アクションウィンドウ > にスクリプトを記述



アクション ウィンドウへの記述

```
bt_stop.addEventListener(MouseEvent.CLICK,StopBtHandler);
function StopBtHandler(MouseEvent) {
    this.stop();
}
```