

# Events en Tweens

# Waarom zijn events handig?

Je wilt bijvoorbeeld weten wanneer RoadRunner langskomt...

Zodat je een keer op tijd bent...  
Maar niet de hele tijd hoeft af te wachten

youtroep



# Events

- In je applicatie reageer je op gebeurtenissen waarvan je niet weet wanneer ze plaats gaan vinden
- Bijvoorbeeld een muis klik op een knop
- Of het afgaan van een timer

# Soorten events

- Veel soorten events:
  - Mouse events
  - Keyboard events
  - Timer events
  - Focus events
  - Error events

# Eventlisteners

- Door een eventlistener te registreren op iets geef je aan dat je interesse in dat even hebt

# Hoe werkt het?

Imports  
(bovenaan de file)

```
import flash.events.MouseEvent;
```

```
clip1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, doeIets);
```

MovieClip

Type event

Aan te roepen functie

# Aan te roepen functie

- De functie die aangeroepen wordt krijgt het event als argument mee:

Deze functie wordt aangeroepen



```
function doeIets(e:Event) {  
    trace("ik doe iets");  
}
```

# Tweens

- Eigenschappen van een MovieClip veranderen
  - Bijvoorbeeld een MovieClip van links naar rechts laten schuiven
  - Iedere eigenschap van een MovieClip kun je gebruiken
  - Bijvoorbeeld: rotation, scaleX, alpha et cetera

# Easing

- Je kunt bij een tween aangeven hoe een tween moet beginnen/eindigen
- Bijvoorbeeld langzaam op snelheid komen en afremmen
- Hierdoor worden de animaties realistischer
- Er zijn verschillende soorten easing

# Hoe werkt het?



Dit is een Tween die in 3 seconden de MovieClip van links naar rechts verschuift  
De easeOut zorgt er voor dat de MovieClip een beetje doorschiet,  
Elastic zorgt er voor dat de animatie elastisch verloopt (alsof je een blokje aan  
Een elastiekje heen en weer sleept)

# Easing

- Back
- Bounce
- Elastic
- None
- Regular
- Strong

# Easing

- easeIn: begint langzaam en versneld dan
- easeOut: vertraagd aan het einde
- easeInOut: combinatie van in en out
  
- Voorbeelden:
  - Elastic.easeIn
  - Bounce.easeOut
  - Strong.easeInOut