

Herkansing - “Showcase”

MME2 - Winter 2007/2008

Met deze herkansing kun je een onvoldoende (1 t/m 5) of NB herkansen, behaald voor de module CMDMME2W07.

Te toetsen competenties, indicatoren en leerdoelen:

Het definiëren van de benodigde functionaliteit in de interface:

- Je kunt een analyse maken van alle taken die de gebruiker dient te kunnen uitvoeren:
 - Op basis van de opdracht bepaal je welke onderdelen gemaakt moeten worden.
 - Op basis van de opdracht bepaal je welke functionaliteit je moet implementeren.
- Je kan de technische uitwerking van het project documenteren:
 - Je documenteert welke keuzes je gemaakt hebt.
 - Je documenteert wat je gedaan hebt.
 - Je voorziet je code van verhelderend commentaar.

Het realiseren van de interactiviteit op basis van het interactieontwerp:

- Je beheerst de basisprincipes van het programmeren:
 - Je hebt inzicht in de object georiënteerde structuur van Flash AS3.
 - Je gebruikt variabelen om tijdelijke waarden te bewaren.
 - Je gebruikt functies waar nodig om je code duidelijk te houden en herhaling te voorkomen.
 - Je gebruikt conditionele statements.
 - Je geeft variabelen en functies een naam die de lading dekt.
- Je spoort bugs systematisch op en weet ze te verhelpen:
 - Je spoort je eigen fouten op en verbetert ze zelf.
 - Je leest en begrijpt de foutmeldingen die Flash geeft om fouten op te sporen en te verbeteren.
- Je kan een technisch prototype opleveren conform het ontwerp. Het prototype beantwoordt aan de verachtingen van de opdrachtgever en gebruiker:
 - Je gebruikt animatie vormen als motion- color- en/of shape tweens.
 - Je kunt hulpmiddelen als een guide of een mask praktisch toepassen.
 - Je past eigenschappen van MovieClip's aan.
 - Je gebruikt actionscript om MovieClip's uit de Library op de stage te plaatsen.
 - Je gebruikt Events om interactie met de gebruiker te realiseren.

Opdracht

Maak in Flash CS3 met behulp van ActionScript 3.0 een showcase van je eigen werk. Je gebruikt de showcase om je werk aantrekkelijk en interactief te presenteren. De gebruiker kan door middel van een menu door de verschillende onderdelen en projecten navigeren.

De showcase bestaat minimaal uit de volgende onderdelen die verderop in detail worden toegelicht:

- Menu
- Home
- Projecten
- Contact

Tip: Voordat je begint met programmeren, pak je een vel papier en een potlood; je tekent de showcase opdracht volledig uit. Bedenk uit welke onderdelen de showcase bestaat en hoe je die wilt gaan maken.

Tip: Als je iets lastig vindt of nog onzeker bent hoe je het gaat bouwen helpt het enorm om eerst een los voorbeeld te maken in een nieuwe FLA. Hierdoor maak je een geïsoleerd voorbeeld en zit de rest je niet in de weg!

Tip: Alle onderdelen plaats je met behulp van ActionScript op de stage, je moet dus voor elk onderdeel een MovieClip maken in de "Library". Deze MovieClip's geef je een linkage "Class" zodat je ze kan aanroepen met ActionScript.

Menu

De gebruiker kan met het menu navigeren tussen de verschillende onderdelen in de showcase. Bij het “Projecten” onderdeel is een sub-menu aanwezig, zodat de gebruiker meerdere projecten kan bekijken.

Werkwijze

- Het menu wordt dynamisch met ActionScript opgebouwd; dat wil zeggen dat elk menu-item *MovieClip* met script uit de *Library* wordt neergezet, gepositioneerd en ingevuld.
- Elk menu-item heeft een dynamisch tekstveld waarvan de tekst met ActionScript wordt ingevuld.
- Als de gebruiker met zijn muis klikt op een menu-item, wordt deze geselecteerd en moet het huidige onderdeel worden verwijderd en het onderdeel wat geselecteerd is geplaatst op de stage.
- Tip: Zorg ervoor dat je een functie schrijft die je menu-item *MovieClip* uit je *Library* aanroept en plaatst. Zo voorkom je dat je niet telkens hetzelfde lange script aan het herhalen bent.
- Tip: Je hoeft in je *Library* maar een enkele menu-item *MovieClip* aan te maken, waarvan je met ActionScript meerdere “instanties” aanmaakt en op de stage plaatst.
- Tip: Om de een muis-klik af te vangen van de gebruiker maak je gebruik van Events.

Home

Het onderdeel Home moet minimaal een titel en korte introductie tekst bevatten, maar is verder vrij in te vullen. Denk aan animaties, foto's en screenshots van eigen projecten.

Werkwijze

- Het onderdeel Home is een *MovieClip* in je *Library* welke je bij de *Linkage* een *Class* meegeeft, zodat deze met ActionScript benaderbaar is.
- Tip: Met korte animaties op de *Timeline* in flash kan je de verschillende elementen op de Home laten verschijnen, vergeet natuurlijk niet op aan het einde van de animatie een “stop();” script te plaatsen zodat deze niet eindeloos blijven herhalen.

Projecten

Het onderdeel Projecten bevat minimaal 4 projecten van jezelf. De gebruiker kan door middel van een menu op de pagina door de verschillende projecten heen navigeren. Elk project heeft minimaal een titel, omschrijving en een screenshot, maar is verder vrij in te vullen. Denk aan animaties, video, foto's en screenshots van de projecten.

Werkwijze

- Het onderdeel Projecten is een *MovieClip* in je *Library* welke je bij de *Linkage* een *Class* meegeeft, zodat deze met ActionScript benaderbaar is.
- Net als bij het menu om door de onderdelen heen te navigeren zet je op de Projecten pagina ook een menu neer om door de projecten heen te navigeren.
- Tip: De verschillende projecten op de Projecten pagina kan je in een enkele *MovieClip* met meerder frames zetten; op elk frame een project. Met ActionScript kan je door op een project-button te klikken een ander frame aanroepen om dus gelijk een ander project te tonen.

Contact

Het onderdeel Contact is een formulier waar de gebruiker een bericht naar je kan sturen. Het formulier heeft minimaal de volgende velden:

- Naam
- Email
- Bericht

Door middel van een verstuur *Button* kan een gebruiker zijn/haar bericht versturen. De gegevens die zijn ingevuld moeten worden gevalideerd, dit mag een eenvoudige eenvoudige check zijn of alle velden wel zijn ingevuld.

Als de gebruiker nog een veld heeft leeg gelaten, toon je een scherm met een foutmelding en bied je de gebruiker de mogelijkheid het formulier te corrigeren. Als alle velden zijn ingevuld krijgt de gebruiker een bedank pagina te zien.

Let op: We maken geen koppeling met een mail-script, het formulier niet werkelijk verstuurd te worden.

Werkwijze

- Het onderdeel Contact is een *MovieClip* in je *Library* welke je bij de *Linkage* een *Class* meegeeft, zodat deze met ActionScript benaderbaar is.
- Gebruik de componenten die binnen Flash CS3 beschikbaar zijn om het formulier te bouwen.

Extra

Als je deze opdracht je gemakkelijk afgaat kan je optioneel nog het volgende implementeren:

- Ga helemaal los met het ontwerp, maak er een showcase van waar je trots op bent!
- Met behulp van externe classes zoals Tweeners geprogrammeerde animaties toevoegen.

Oplevering

Voor deze opdracht heb je de tijd TOT EN MET maandag 5 mei, alle opdrachten die later worden ingeleverd zijn direct een onvoldoende. Je levert de opdracht in bij je eigen docent.

Plaats je uitwerking en een korte reflectie op de CMD webserver op jouw studentenspace in de volgende map: jaar2/winter/mme/herkansing/

Stuur je eigen docent een email zodra je werk online staat.