

فصل ششم

اضافه کردن اشیاء تعاملی به پروژه

هدف های رفتاری

در پایان این فصل از هنرجو انتظار می رود:

- انواع اشیاء موجود در نرم افزار را نام ببرد.
- مفهوم اشیاء تعاملی و غیر تعاملی را شرح دهد.
- کاربرد های نواحی کلیک کردنی (Click Box) را توضیح دهد.
- نحوه تغییر خصوصیات اشیاء و اکشن نویسی آنها را در برنامه عملاً انجام دهد.
- با استفاده از دکمه ها (Buttons) بتواند بر روی صفحات جابجا شود.
- توسط Text Entry Box بتواند عملاً بر روی برنامه کلمه عبور قرار دهد.

مقدمه

همانطور که گفتیم ساختار پروژه ها در **captivate** بر پایه اسلاید است و اجزاء تشکیل دهنده اسلاید ها را نیز اشیایی مانند متون ، نواحی کلیک کردنی ، دکمه ها ، نواحی رنگی ، تصاویر و انیمیشن ها تشکیل می دهد بنابراین آشنایی با این اشیاء و نحوه عملکرد آنها می تواند در بکارگیری مناسب آنها در یک پروژه چند رسانه ای ما را یاری نماید.

نحوه اضافه کردن اشیاء به پروژه

قبل از اینکه به نحوه اضافه کردن اشیاء به یک پروژه بپردازیم ، لازم است با انواع و کاربرد اختصاصی هریک از آنها آشنا شوید . به طور کلی اشیاء موجود در نرم افزار **captivate** را می توان به دو دسته اصلی زیر تقسیم بندی کرد:

الف: اشیاء تعاملی (Interactive Objects): گروهی از اشیاء هستند که در نتیجه رویداد هایی که توسط ماوس و صفحه کلید اتفاق می افتد، از خود واکنش های متفاوتی نشان می دهند. این اشیاء شامل : دکمه (Button)، متن ورودی (Text Entry Box) ، ناحیه کلیک کردنی (Click Box) و اشیاء تعاملی آماده (Widget^۱) می باشند.

ب: اشیاء غیر تعاملی (Noninteractive Objects): به گروهی از اشیاء گفته می شود که عملکرد آنها در برنامه صرفاً نمایشی می باشد. از مهمترین آنها می توان به : متون راهنما (Rollover Caption)، تصاویر راهنما (Rollover Image)، نواحی رنگی (Highlight)، ناحیه بزرگنمایی (Zoom Area)، تصاویر (Images)، مسیر حرکت ماوس (Mouse)، اشکال ترسیمی و ویدیو اشاره کرد.

حال که با انواع اشیاء موجود در یک پروژه آشنا شدید می توانید با یکی از روش های زیر ، شیء مورد نظر را به اسلاید اضافه نمایید:

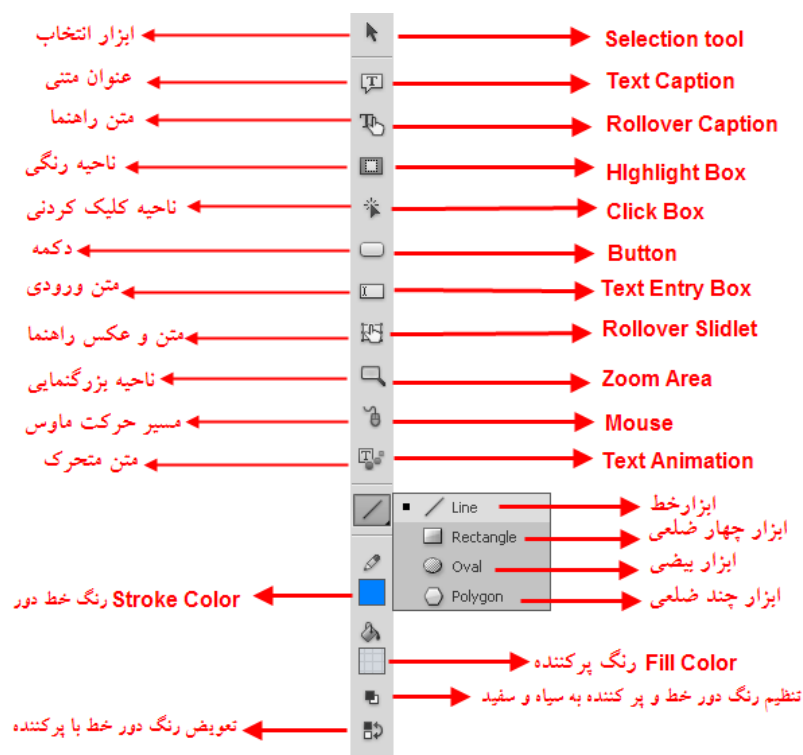
روش اول: استفاده از دستورات منوی Insert

روش دوم: استفاده از ابزارهای موجود در نوار ابزار برنامه (Object Toolbar)

نکته : در صورتی که نوار ابزار برنامه بر روی صفحه مشاهده نمی شود می توانید به منوی Window رفته و گزینه Object Toolbar را فعال نمایید.

برای قرار دادن اشیاء بر روی صفحه ، می توانید در نوار ابزار برنامه بر روی ابزار مورد نظر کلیک نمایید (شکل ۱-۶).

^۱ اشیاء گرافیکی که تعامل بین کامپیوتر و کاربر را برقرار می کنند و به صورت آماده در نرم افزار وجود داشته و برای استفاده از آنها می توان ویژگی ها و خصوصیات آنها را تغییر داد.



شکل ۱-۶ نوار ابزار برنامه


آشنایی با اشیاء تعاملی در Captivate

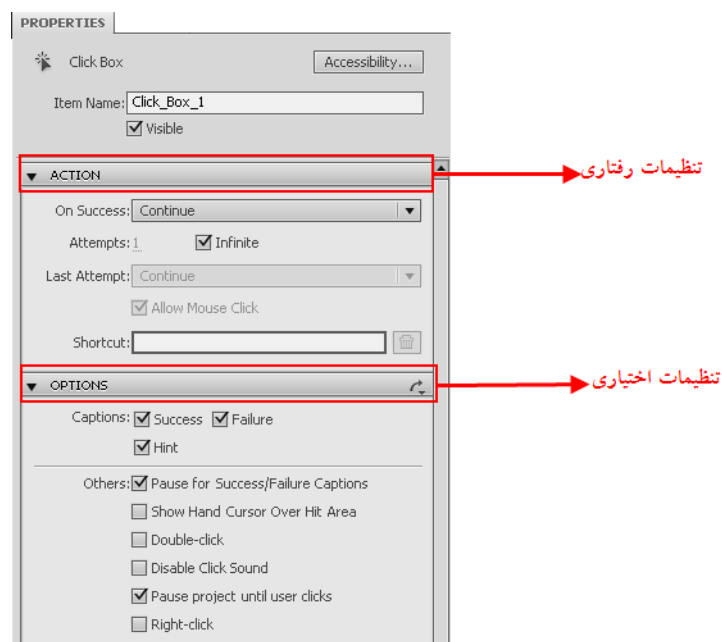
از مهمترین ویژگی های یک پروژه چند رسانه ای ، تعاملی بودن آنست که با اضافه کردن اشیاء تعاملی موجود در یک پروژه ، ایجاد خواهد شد. از مهمترین اشیاء تعاملی نرم افزار captivate که می توانند باعث ارتباط بین کاربر و برنامه شوند می توان به Click Box ، Button و Text Entry Box اشاره کرد.

نحوه درج ناحیه کلیک کردنی (Click Box) بر روی اسلاید

عموما در ساخت چند رسانه ای ها ، نواحی از صفحه وجود دارد که جزء نواحی فعال و کلیک کردنی بوده و می توان در نتیجه کلیک بر روی این نواحی ، رفتار های متفاوتی را در برنامه ایجاد کرد به عنوان مثال کلیک بر روی یک آدرس اینترنتی می تواند از نوع نواحی کلیک کردنی تعریف شده، به طوری که با کلیک بر روی این آدرس ، امکان رفتن به سایت مورد نظر فراهم شود.

قبل از اینکه به انجام عملیات با Click Box و نحوه عملکرد آن بپردازیم لازم است ابتدا با بخش های مختلف پنجره خصوصیات Click Box آشنا شده سپس ناحیه مورد نظر را ایجاد نمایید. برای این منظور ابتدا توسط Text Caption آدرس مورد نظر را بر روی صفحه تایپ کنید سپس از منوی Insert و زیر منوی Standard Objects بر روی گزینه Click Box (Shift+Ctrl+k) کلیک کنید

یا اینکه به نوار ابزار برنامه رفته و بر روی آیکن  Click Box کلیک نمایید، تا پنجره خصوصیات آن باز شود (شکل ۶-۲) :



شکل ۶-۲ خصوصیات نواحی کلیک کردنی

همانطور که در این پنجره مشاهده می کنید دو بخش اصلی **Action** و **Options** وجود دارد که از گزینه های زیر تشکیل شده اند:

تنظیمات رفتاری (Action) :

On success: رفتاری که بعد از کلیک بر روی ناحیه کلیک کردنی اتفاق می افتد و از لیست بازشوی جلوی این گزینه قابل تنظیم است. این رفتارها عبارتند از :


Continue: با کلیک کاربر روند برنامه ادامه می یابد

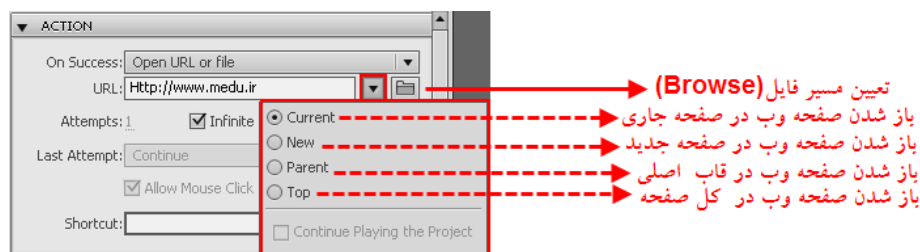
Go to previous slide: با انتخاب این گزینه، روند برنامه به اسلاید قبل منتقل خواهد شد.

Go to next slide: با انتخاب این گزینه، روند برنامه به اسلاید قبل منتقل خواهد شد.

Go to last visited slide: با انتخاب این گزینه روند برنامه به آخرین اسلایدی که نمایش داده شده، منتقل خواهد شد.

Jump to slide: با انتخاب این گزینه و تعیین شماره اسلاید مورد نظر از بخش **Slide** روند اجرای برنامه به اسلاید تعیین شده منتقل خواهد شد.

Open URL or file: با انتخاب این گزینه می توان یک آدرس صفحه وب یا یک فایل دلخواه را باز کرد. البته باید به این نکته توجه داشت که با کلیک بر روی دکمه **Browse** (شکل ۳-۶) می توان نام فایل و مسیر آن را تعیین کرد و با تایپ آدرس صفحه وب از لیست باز شوی جلوی آن  می توان نحوه باز شدن آن را توسط یکی از گزینه های **Parent**، **New**، **Current** یا **Top** انتخاب کرد.

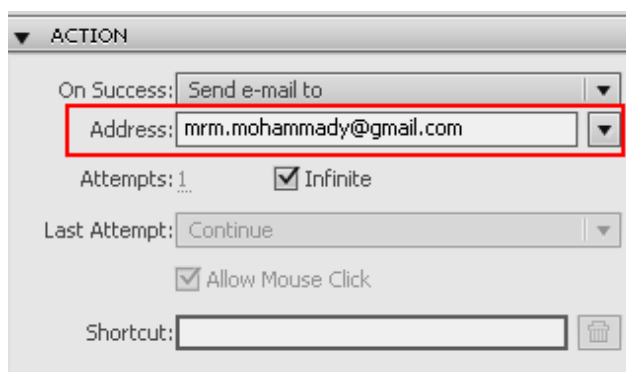


شکل ۳-۶ تنظیمات بخش Action نواحی کلیک کردنی

نکته: با انتخاب گزینه **Continue playing project**، فرایند اجرای پروژه با باز شدن فایل یا آدرس صفحه وب نیز هم چنان ادامه خواهد داشت.

Open other project: با انتخاب این گزینه می توان یک پروژه **Captivate** را اجرا کرد برای این منظور کافی است توسط دکمه **Browse**، آدرس آن را تعیین کنید.

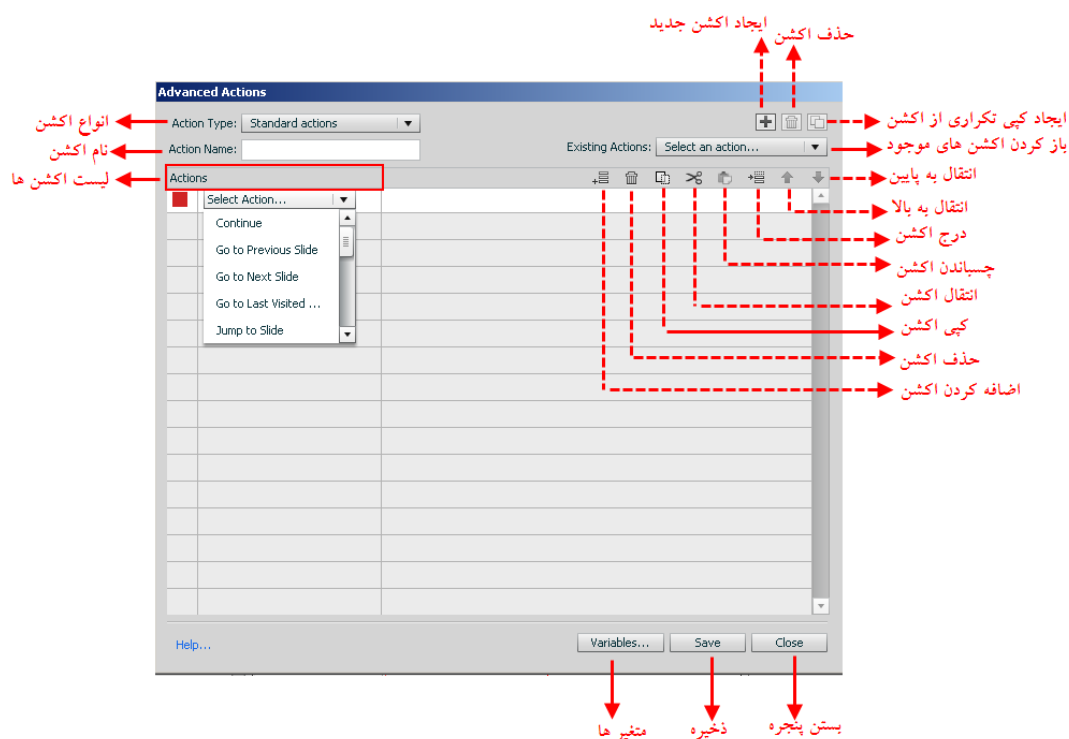
Send e-mail to: با انتخاب این گزینه و قرار دادن آدرس پست الکترونیکی مورد نظر در بخش **Address**، (شکل ۴-۶) می توان نامه الکترونیکی را به آدرس **Email** تایپ شده در بخش **Address** ارسال کرد.



شکل ۴-۶ ارسال نامه به Email

Execute JavaScript: با انتخاب این گزینه می توان در صورت کلیک کاربر یک کد جاوا اسکریپت را اجرا کرد به طوری که با کلیک بر روی گزینه **Script Window** پنجره مربوطه باز شده که می توان کد جاوا را در آن قرار داد.

Execute advanced action: با انتخاب این گزینه می‌توانید یک مجموعه کد برنامه نویسی ۲ و کد های استاندارد (Action) را تعیین کرد که بعد از کلیک کاربر اجرا شود. برای این منظور بر روی دکمه **Advanced Action** در جلوی لیست باز شوی **Script** کلیک نمایید تا پنجره مربوطه باز شود (شکل ۵-۶).



شکل ۵-۶ پنجره اکشن های پیشرفته

مثال ۱: فرض کنید می‌خواهیم یک دکمه "خروج" در برنامه قرار داده تا با کلیک بر روی این دکمه بتوان از برنامه خارج شد.

برای این منظور مراحل زیر را انجام دهید:

۱. با استفاده از دستور **insert/Standard Objects/Button** یک دکمه بر روی صفحه قرار دهید سپس به بخش **Action** رفته و

در قسمت **On Success** گزینه **Excute Advanced Action** را انتخاب کرده و در ادامه از بخش **Script** با کلیک بر روی

دکمه **Advanced Actions** پنجره مربوطه را باز کنید.

۲. در پنجره **Advanced Action** (شکل ۶-۶) تنظیمات زیر را انجام دهید:

Action Type=Standard Actions

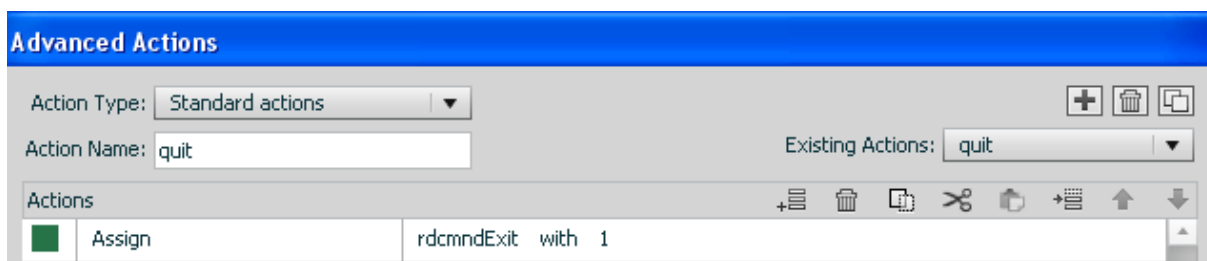
Action name=quit

سپس بر روی دکمه اضافه کردن اکشن کلیک کرده یا با دابل کلیک در اولین سطر بخش **Actions** یک اکشن به این قسمت اضافه کنید...

۳. بر روی **Select Action** کلیک کرده و گزینه **Assign** را از این بخش انتخاب کنید سپس از قسمت **Select Variable** نیز گزینه

rdcmndExit را انتخاب نمایید در ادامه از جلوی کلمه **With** گزینه **literal** را انتخاب کرده و آن را برابر عدد یک قرار دهید. با

کلیک بر روی دکمه **close** ابتدا تغییرات را ذخیره کرده سپس به پنجره پروژه بر گردید.



شکل ۶-۶ پنجره اکشن های پیشرفته

۴. با زدن کلید f4 و اجرای پروژه مشاهده خواهید کرد که با کلیک بر روی دکمه خروج، از برنامه خارج خواهید شد.

Show: با انتخاب این گزینه می توان یک شیء را از حالت مخفی خارج کرده و بر روی صفحه نمایش داد. در این حالت می توانید از بخش **Show** نام عنصر مورد نظر را جهت نمایش بر روی صفحه انتخاب نمود.

Hide: با انتخاب این گزینه می توان یک شیء را به حالت مخفی در آورد. در این حالت نیز می توانید از بخش **Hide** نام عنصر مورد نظر را جهت مخفی شدن انتخاب نمود.

Enable: با انتخاب این گزینه، پس از کلیک کاربر، شیء مورد نظر در دسترس قرار گرفته و فعال خواهد شد.

Disable: انتخاب این گزینه عکس حالت قبل عمل کرده و با کلیک کاربر شیء مورد نظر غیر فعال خواهد شد.

Assign: از این گزینه برای کار با متغیرها^۳ استفاده می شود و توسط آن می توان مقداری را به متغیر انتساب داده و در اسلاید های دیگر مورد استفاده قرار داد.

Increment: انتخاب این گزینه موجب می شود مقدار متغیر کادر **Increment** با مقدار وارد شده در کادر **by** جمع شود

Decrement: انتخاب این گزینه باعث کم شدن مقدار متغیر کادر **Decrement** از مقدار وارد شده در کادر **by** می شود

Apply Effects: از این گزینه می توان برای اعمال جلوه بر روی اشیاء مورد نظر استفاده کرد. در مورد جلوه ها و نحوه اعمال آنها بر روی اشیاء در ادامه توضیح خواهیم داد.

No Action: انتخاب این گزینه سبب عدم اجرای دستور در هنگام کلیک کاربر خواهد شد.

تنظیماتی که تا اینجا گفته شد همه مربوط به ناحیه کلیک کردنی بود و در صورتی اتفاق می افتد که کاربر بر روی این محدوده کلیک نماید، اما زمانی که کاربر در خارج از محدوده تعیین شده اقدام به کلیک نماید، می توان کنترل هایی بر روی این نواحی و تعداد دفعات کلیک قرار داد که در ادامه به بررسی این پارامترها و کاربردشان می پردازیم:

^۳ variables

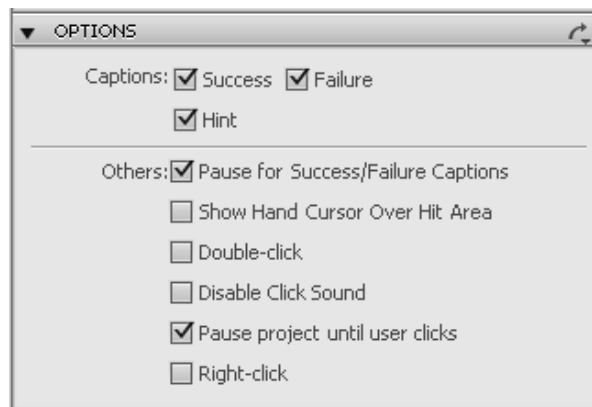
Attempts: با استفاده از این گزینه می توان تعداد دفعات کلیک اشتباه کاربر را محدود کرد. ولی این گزینه زمانی فعال خواهد شد که گزینه **Infinite** غیر فعال باشد.

Infinite: با فعال بودن این گزینه محدودیتی برای کلیک کاربر در خارج محدوده تعیین شده وجود ندارد و می تواند به میزان نامحدودی در محدوده نادرست کلیک کرد.

Last attempts: پس از اتمام دفعات کلیک و سعی کاربر ، می توان توسط دستورات این لیست باز شو فرایند برنامه را کنترل کرد . دستورات این قسمت کاملاً مانند لیست باز شوی **On Success** می باشد.

Set shortcut key: با استفاده از این قسمت می توان کلید میانبری را تعیین کرد که جایگزین کلیک کاربر در محدوده مورد نظر شود. و با فشردن این کلید ، دستور مورد نظر در لیست **On success** اجرا خواهد شد.

آخرین قسمتی که از پالت **Properties** نواحی کلیک کردنی به آن می پردازیم بخش **Options** (شکل ۶-۷) می باشد :



شکل ۶-۷ گزینه های بخش Options

بخش Options

گزینه های caption :

Success: نمایش پیغامی که در نتیجه کلیک موفق کاربر در محدوده مورد نظر نمایش داده خواهد شد.

Failure: نمایش پیغامی که در نتیجه کلیک کاربر در خارج از محدوده مورد نظر نمایش داده خواهد شد.

نکته : پیغام هایی که در بالا به آنها اشاره کردیم قابلیت ویرایش داشته و می توان با استفاده از یک فارسی ساز آنها را فارسی کرد.

Hint: نمایش پیغام راهنمایی که در نتیجه قرار گرفتن اشاره گر ماوس در ناحیه کلیک نمایش داده می شود.

گزینه های others :

Show hand cursor over "Hit" area: معمولا یکی از ویژگی های نواحی کلیک کردنی تبدیل شکل اشاره گر به دست می باشد که با فعال بودن این گزینه می توان این عمل را انجام داد.

Pause project until user clicks: با فعال بودن این گزینه ، تا زمانی که در محدوده مورد نظر کلیک نشود، فرایند اجرای پروژه متوقف خواهد بود.

Double mouse click: با فعال کردن این گزینه می توان دابل کلیک را جایگزین کلیک در محدوده مورد نظر کرد.

Disable click sound: با فعال کردن این گزینه می توان صدایی که هنگام کلیک پخش می شود را غیر فعال کرد.

Right mouse click: با فعال کردن این گزینه ، راست کلیک جایگزین کلیک کاربر می شود.

حال که با خصوصیات مختلف نواحی کلیک کردنی آشنا شدید برای اینکه عملکرد آن را بیشتر مورد بررسی قرار دهیم به انجام مثالی در این زمینه می پردازیم .

مثال ۲ : بر روی صفحه اول چند رسانه ای خود آدرس سایت WWW.Medu.ir را قرار داده سپس آن را به یک **Hyperlink** یا ناحیه فعال تبدیل کرده به طوری که بتوان با کلیک بر روی این ناحیه سایت مورد نظر را در یک صفحه جدید باز کرد.

۱. در پروژه موجود، از بخش **Filmstrip** اسلاید مورد نظر را انتخاب کنید.

۲. به منوی **Insert** و زیر منوی **Standard Objects** رفته و با استفاده از **Text Caption** آدرس سایت مورد نظر را بر روی صفحه تایپ کنید. برای اینکه متن مورد نظر فاقد رنگ زمینه باشد از بخش **Caption Type** گزینه **Transparent** را انتخاب کنید.

۳. برای قرار دادن ناحیه کلیک کردنی بر روی متن مورد نظر به منوی **Insert** و زیر منوی **Standard Objects** رفته و گزینه **Click Box** را انتخاب کنید، تا این ناحیه بر روی صفحه قرار گیرد سپس آن را بر روی متن مورد نظر قرار دهید.

سوال: به نظر شما آیا راههای دیگری نیز برای قرار دادن **Click box** و **Text caption** بر روی صفحه وجود دارد؟

۴. به بخش **Action** رفته و از لیست باز شوی **on success** گزینه **Open URL Or File** و در قسمت **URL** نیز آدرس کامل سایت مورد نظر یعنی <http://www.medu.ir> را وارد کنید سپس از لیست باز شوی جلوی **URL** گزینه **new** را برای باز شدن سایت در صفحه جدید انتخاب کنید.

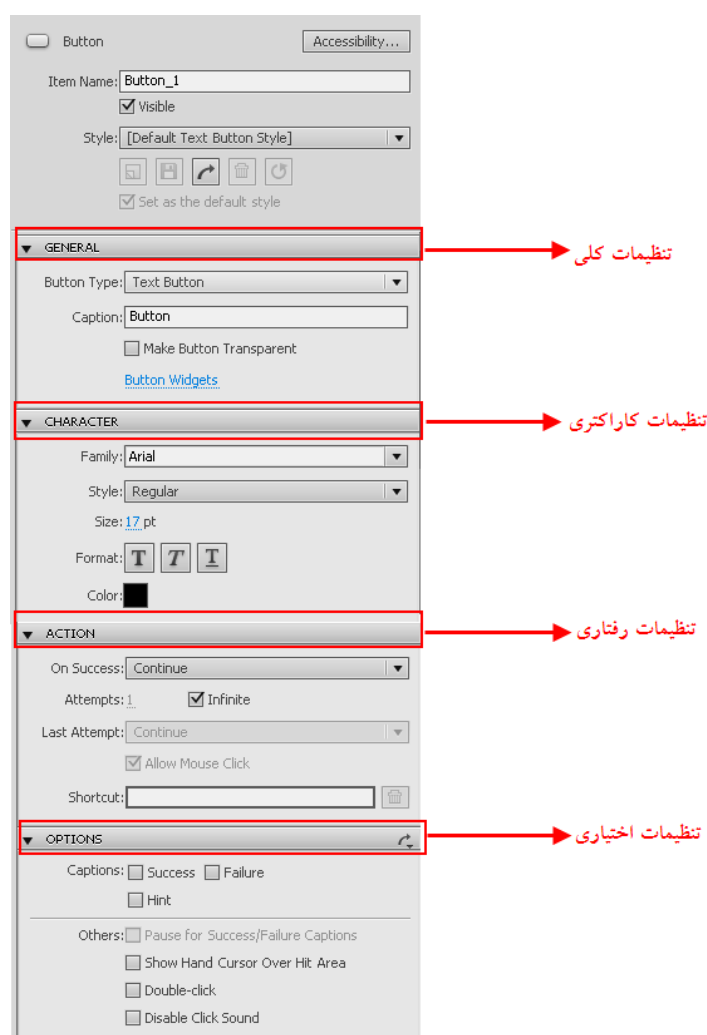
۵. از آنجایی که در نواحی کلیک کردنی شکل اشاره گر به شکل دست تبدیل می شود و از طرفی نمی خواهیم در هنگام کلیک کاربر پیغامی نمایش داده شود به بخش **options** رفته و گزینه های بخش **captions** را غیر فعال کرده تا مانع از نمایش پیغام ها شود، ضمن اینکه از بخش **others** نیز گزینه

Show hand cursor over "hit" area را به حالت فعال درآورد تا باعث تغییر شکل اشاره گر به شکل دست در ناحیه کلیک کردنی شود.

۶. پروژه مورد نظر با نام Sample_6_1 ذخیره کرده سپس با زدن کلید F4 و مشاهده پیش نمایش پروژه، ناحیه کلیک کردنی را مورد آزمایش قرار دهید.

۱- نحوه درج دکمه بر روی اسلاید

دکمه ها یکی از پرکاربردترین اشیاء تعاملی در ساخت یک چند رسانه ای واز اشیاء بسیار مهم برای برقراری ارتباط بین کاربر و برنامه می باشند که معمولاً از آنها برای جابجایی بر روی صفحات (Navigation) یک پروژه استفاده می شود. برای درج دکمه بر روی صفحه، ابتدا اسلاید مورد نظر را انتخاب کرده سپس می توانید به منوی Insert و زیر منوی Standard Objects رفته و بر روی گزینه Button (Shift+Ctrl+B) کلیک کنید تا در نوار ابزار برنامه بر روی ابزار Button کلیک نمایید.



شکل ۸-۶ تنظیمات دکمه

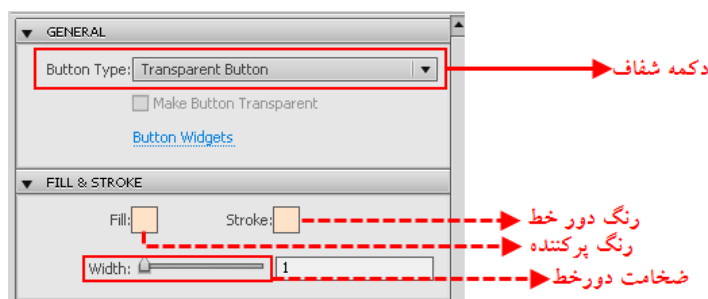
همانطور که در پنجره تنظیمات دکمه (شکل ۸-۶) مشاهده می کنید بخش های مختلفی وجود دارد که در این میان تعدادی از این بخش ها مانند Action و Options مشابه پارامترهای موجود در نواحی کلیک کردنی است به همین دلیل در این قسمت به بررسی سایر بخش های این شیء می پردازیم.

تنظیمات کلی دکمه (General)

Button Type (انواع دکمه): با استفاده از این بخش می توان نوع دکمه مورد نظر را تعیین کرد برای این منظور بر روی جعبه لیست کلیک کرده تا باز شود سپس یکی از انواع دکمه های زیر را انتخاب کنید:

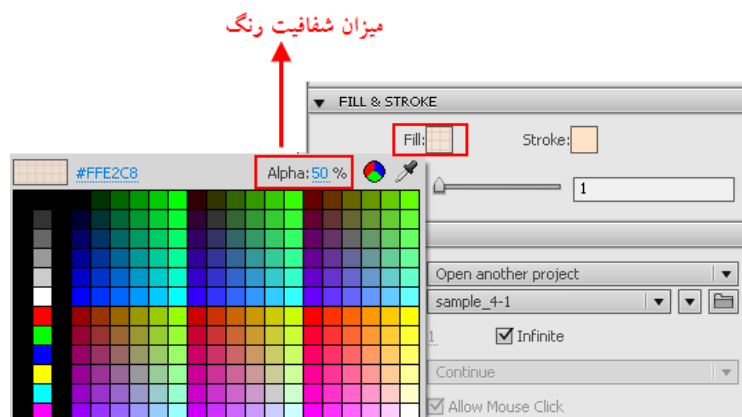
- **Text Button** (دکمه متنی): دکمه های پیش فرض نرم افزار می باشند که امکان تغییر پوسته گرافیکی آنها وجود ندارد ولی دارای عنوان متنی می باشند که می توان آن را به دلخواه تغییر داد.

- **Transparent Button** (دکمه شفاف): این سری از دکمه ها بر خلاف نوع قبلی فاقد متن یا عنوان بوده و تنها امکان تغییر رنگ پرکننده دکمه و رنگ دور خط آن وجود دارد می توان متن را توسط ابزارهای ایجاد متن ، تایپ کرده و بر روی آنها قرار داد (شکل ۹-۶).



شکل ۹-۶ دکمه های شفاف

برای تغییر رنگ دکمه و میزان شفافیت آن می توانید بر روی گزینه Fill در پالت properties کلیک کرده سپس در پالت رنگ باز شده (شکل ۱۰-۶) با استفاده از گزینه Alpha درصد شفافیت رنگ مورد نظر را تغییر دهید.



شکل ۱۰-۶ تنظیم رنگ دکمه


- **Image Button** (دکمه های تصویری): نوعی دکمه با فرمت تصویری می باشند، وبه کاربران این امکان را می دهند که با طراحی دکمه های مورد نظر و متناسب با پروژه، در نرم افزار هایی مانند فتوشاپ آنها را طراحی کرده سپس در پروژه های چند رسانه ای خود مورد استفاده قراردهند.

همانطور که می دانید دکمه ها در حالت معمول دارای سه حالت **Up** ، **Over** و **Down** بوده که برای ایجاد این دکمه ها لازم است سه فایل تصویری متفاوت برای سه حالت فوق ایجاد شود ضمن اینکه برای استفاده از این دکمه ها در **captivate** لازم است در نام گذاری آنها اصل سه بخشی بودن نام دکمه رعایت شود به طوری که بخش سوم نام دکمه می تواند حالت دکمه یعنی (**Down** ، **Over** ، **Up**) را مشخص نماید به عنوان مثال :

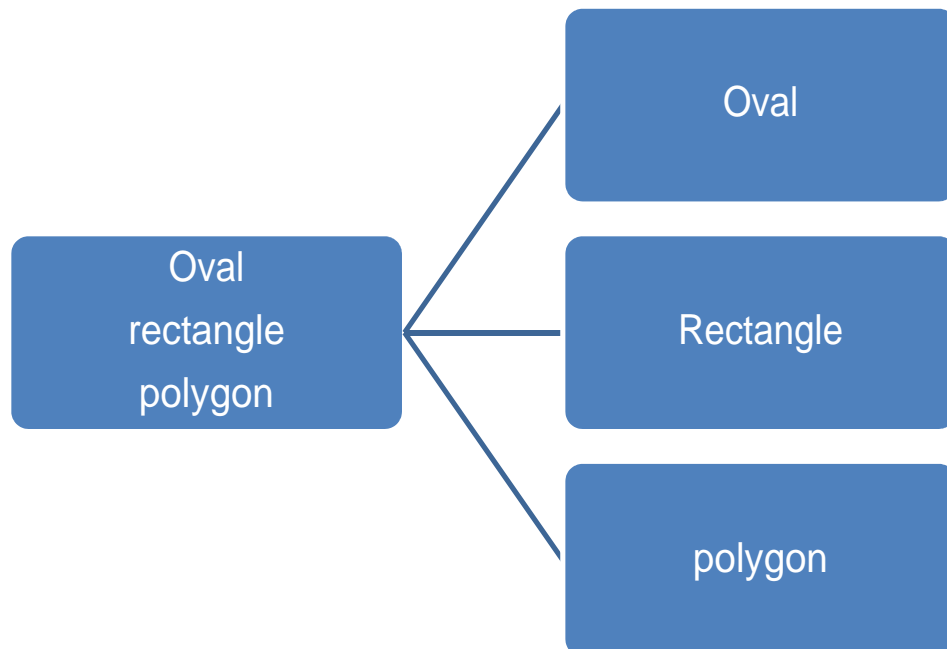
Back_Blue_up.png

Back_Blue_Over.png

Back_Blue_Down.png

پس از اینکه دکمه های مورد نظر را با فرمت های **Png** یا **Jpg** به شکلی که در بالا گفته شد نام گذاری کردید به محل نصب نرم افزار **Captivate** رفته و آنها در پوشه **Gallery** و زیر پوشه **Button** کپی نمایید، سپس نرم افزار را اجرا کنید حال با قرار دادن یک دکمه بر روی صفحه و انتخاب گزینه **Image Button** از بخش **Button Type** با کلیک بر روی دکمه **Change**  می توانید دکمه های ساخته شده خود را جایگزین دکمه فعلی نمایید.


مثال ۲: در پروژه چند رسانه ای با اندازه ۸۰۰*۶۰۰ پیکسل چهار اسلاید ایجاد کرده به طوری که اسلاید اول ، به عنوان منو برنامه دارای سه دکمه با نام های **Oval**، **Rectangle** و **Polygon** باشد و بتوان با کلیک بر روی هریک از دکمه ها به اسلاید مربوطه رفته و شکل آن را نمایش داد ضمناً تمامی اسلایدها دارای دکمه برگشت به منو باشند.

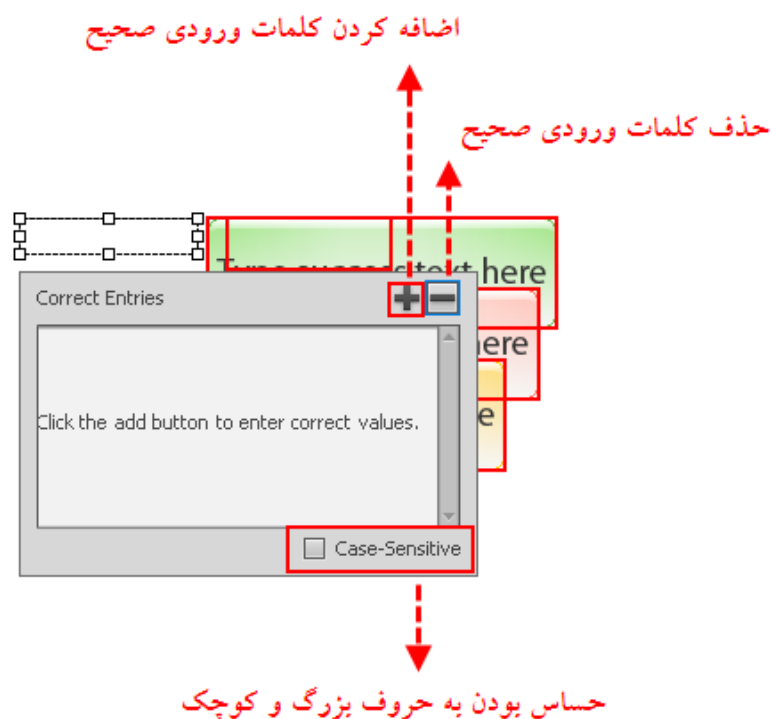


مراحل انجام کار:

۱. از منوی File و زیر منوی New Project گزینه Blank Project (Ctrl+n) را اجرا کنید و اندازه پروژه ایجاد شده را ۶۰۰*۸۰۰ پیکسل تنظیم نمایید.
۲. از منوی Insert دستور Blank Slide یا از کلید های میانبر Shift+ctrl+J استفاده کرده و ۴ اسلاید به پروژه اضافه نمایید.
۳. در اسلاید شماره یک ۳ دکمه متنی با عنوان های Oval ، rectangle و Polygon ایجاد کنید. به طوری که با کلیک بر روی دکمه Oval بتوان به اسلاید ۲ رفت برای این منظور در بخش Action دکمه Oval و در قسمت On Success گزینه jump to slide و در بخش Slide نیز Slide 2 را انتخاب کنید. همین عمل را برای دکمه های Rectangle جهت رفتن به اسلاید شماره ۳ و برای دکمه Polygon جهت رفتن به اسلاید شماره ۴ انجام دهید.
۴. به جعبه ابزار برنامه رفته و به ترتیب در اسلاید شماره ۲ یک بیضی (oval) در اسلاید شماره ۳ یک چهار ضلعی (Rectangle) و بالاخره در اسلاید شماره ۴ یک چند ضلعی (Polygon) ترسیم نمایید.
۵. در اسلاید های شماره ۲، ۳ و ۴ یک دکمه با عنوان Menu ایجاد کرده و در بخش Action و On success گزینه jump to slide و در بخش Slide نیز Slide 1 را انتخاب کنید.
۶. با زدن کلید F4 پیش نمایش پروژه را مشاهده کنید.
۷. پروژه را با نام Sample_6_2 در مسیر دلخواه ذخیره کنید.

جعبه متن ورودی (Text Entry Box)

جعبه متن یکی دیگر از اشیاء تعاملی نرم افزار captivate می باشد که از آن برای دریافت متن استفاده می شود. به عنوان مثال وارد کردن یک کلمه عبور در یک برنامه می تواند از نوع متن ورودی باشد. برای اضافه کردن یک جعبه متن ورودی به اسلاید مورد نظر کافی است به منوی Insert رفته و از زیر منوی standard Objects گزینه Text Entry Box را اجرا کنید یا بر روی آیکن  در نوار ابزار کلیک نمایید، تا جعبه متن ورودی بر روی صفحه نمایش داده شود (شکل ۱۱-۶).



شکل ۱۱- ۶ پنجره متن ورودی صحیح

همانطور که در این پنجره مشاهده می کنید (شکل ۱۱-۶) می توان در پنجره **Correct Entries** با کلیک بر روی علامت +، کلمه یا کلمات ورودی صحیح که قرار است کاربر به عنوان متن ورودی یا کلمه عبور وارد نماید را به پنجره اضافه کرد.

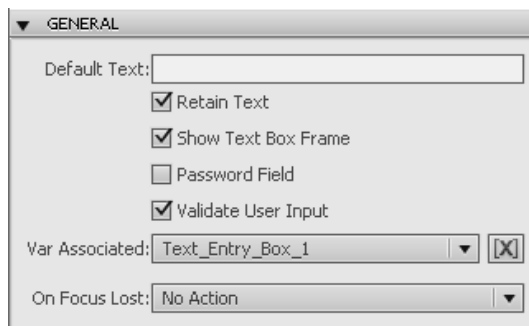
در این پنجره می توان چند کلمه را نیز به عنوان متن ورودی در نظر گرفت. در این حالت برنامه کلمه یا کلمات وارد شده در این پنجره را با متن ورودی توسط کاربر مورد مقایسه قرار می دهد.

نکته : با انتخاب گزینه **Case Sensitive** جعبه متن ورودی نسبت به حروف بزرگ و کوچک حساس خواهد بود.

برای اینکه بیشتر با جعبه متن های ورودی و کاربرد آنها آشنا شویم ابتدا به بررسی خصوصیات آنها در پالت **properties** می پردازیم:

تنظیمات کلی جعبه متن ورودی (General)

با انتخاب جعبه متن ورودی در اسلاید مورد نظر پالت مشخصات آن باز شده که برای تنظیمات کلی آن می توان از گزینه های بخش **General** استفاده کرد (شکل ۱۲-۶).



شکل ۱۲-۶ تنظیمات کلی جعبه متن ورودی

همانطور که در بخش تنظیمات **General** مشاهده می کنید گزینه های زیر وجود دارد:


Default text: متن پیش فرضی است که در هنگام اجرای پروژه در جعبه متن ورودی نمایش داده می شود.

Retain text: انتخاب این گزینه باعث می شود که در هنگام برگشت به اسلایدی که حاوی جعبه متن ورودی است متن قبلی وارد شده توسط کاربر، نمایش داده شود.

Show text Box frame: انتخاب این گزینه باعث نمایش کادر در اطراف جعبه متن ورودی می شود.

Password Field: انتخاب این گزینه سبب فعال شدن خاصیت کلمه عبور جعبه متن شده یعنی در این حالت کاراکترهای وارد شده توسط کاربر با علامت * جایگزین می شود تا قابل نمایش نباشد.

Validate user input: با غیر فعال بودن این گزینه ، صحت و درستی متن ورودی مورد بررسی قرار نگرفته و با ورود هر متنی فرایند اجرای برنامه ادامه خواهد یافت

Var Associated: در این بخش می توان نام متغیری را وارد کرد که مقدار وارد شده در جعبه متن ورودی به آن انتساب داده شود. برای این منظور بر روی آیکن  جلوی لیست باز شو کلیک کرده تا پنجره مربوطه باز شود (شکل ۱۳-۶) سپس نام متغیر دلخواه خود را وارد کنید.



شکل ۱۳-۶ پنجره تعیین نام متغیر متن ورودی

نکته : برای نمایش محتویات یک متغیر می توانید در یک **Text Caption** از عبارت " \$\$نام متغیر\$\$" استفاده نمایید. به عنوان مثال در صورتی که نام متغیر متن ورودی **Text1_input** باشد برای نمایش محتویات آن از عبارت **\$\$Text1_input\$\$** استفاده نمایید

On Focus Lost: در این لیست باز شو می توان رفتاری را تعیین کرد که در نتیجه فشار دادن کلید **Tab** یا کلید **Enter** توسط کاربر اتفاق خواهد افتاد.

با توجه به اینکه سایر گزینه های موجود در پالت **properties** در بخش های **Action** و **Options** مشابه سایر اشیاء دکمه و جعبه متن ورودی است در این قسمت تنها به بررسی دو گزینه متفاوت در بخش **Options** می پردازیم:

Show button: با غیر فعال کردن این گزینه دکمه **Submit** بر روی صفحه نمایش داده نخواهد شد.

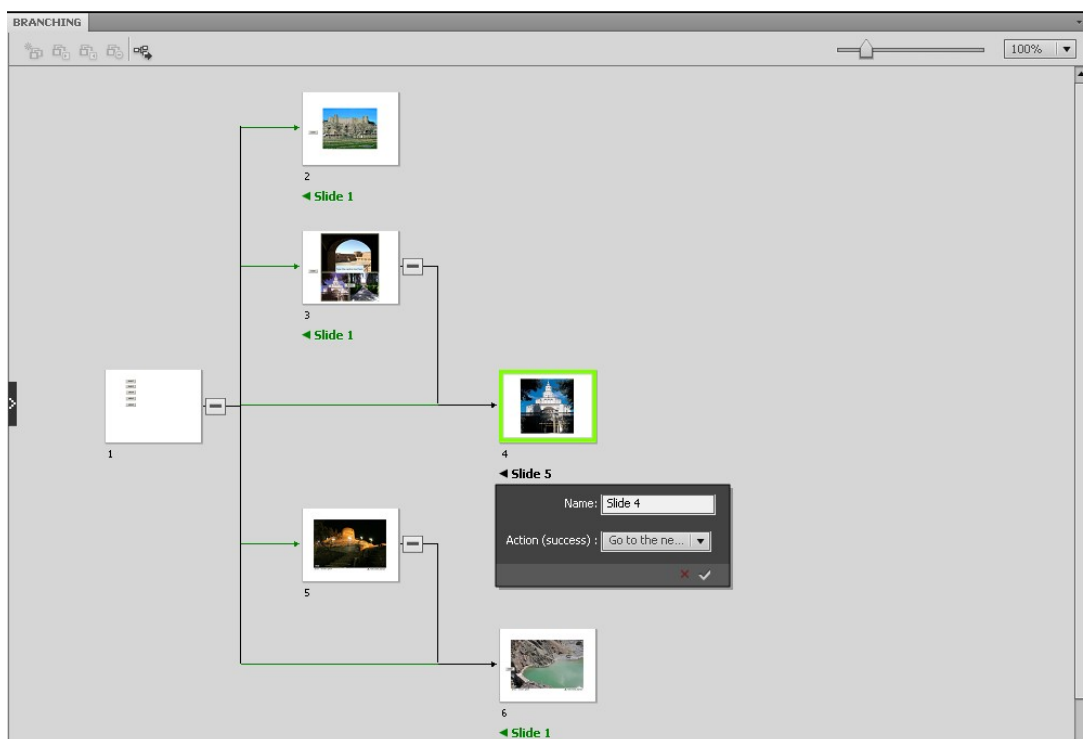
Show Scrollbar: با فعال کردن این گزینه ، یک نوار لغزان عمودی در جعبه متن ورودی نمایش داده خواهد شد.

مثال ۳: در یک پروژه با اندازه ۸۰۰*۶۰۰ که دارای دو اسلاید می باشد متن ورودی را قرار دهید که نام و نام خانوادگی کاربر را دریافت کرده سپس در اسلاید دوم پیغام خوشامد گویی با پیغام **Welcome** به همراه نام و نام خانوادگی کاربر نمایش دهد.
مراحل انجام کار:



۱. از منوی **File** و زیر منوی **New Project** گزینه **Blank Project (Ctrl+n)** را اجرا کنید و اندازه پروژه ایجاد شده را ۸۰۰*۶۰۰ پیکسل تنظیم نمایید.
۲. از منوی **Insert** دستور **Blank Slide** یا از کلید های میانبر **Shift+ctrl+J** استفاده کرده و ۲ اسلاید به پروژه اضافه نمایید.
۳. اسلاید شماره یک را انتخاب کرده سپس از نوار ابزار برنامه یک **Text Entry Box** به آن اضافه نمایید سپس با انتخاب جعبه متن ورودی، به بخش **General** پالت **properties** رفته و تنظیمات زیر را انجام دهید:
 - گزینه **Validate User Input** را غیر فعال کنید تا صحت متن ورودی مورد بررسی قرار نگیرد.
 - در جلوی لیست باز شوی **Var Associated** متغیری به نام **Name_1** تعریف کنید.
۴. در اسلاید شماره ۲ یک **Text Caption** اضافه کرده سپس متن آن را ویرایش کرده و عبارت **Welcome \$\$Name_1\$\$** را تایپ کنید.
۵. پروژه را با نام **sample_6_3** ذخیره کرده سپس با زدن کلید **F4** پیش نمایش آن را مشاهده نمایید.

آشنایی با نمای **Branching**

در هنگام استفاده از عناصر تعاملی نرم افزار **captivate** مانند دکمه ها و عناصر کلیک کردنی ، می توان امکان ارتباط بین اسلایدهای مختلف را فراهم کرده و کاربر را به بخش های مختلف یک پروژه هدایت کرد. نرم افزار **captivate** برای مدیریت هرچه بهتر این ارتباط ها و کنترل مناسب تر اسلایدها ، دارای یک نمای اختصاصی به نام **Branching** است که برای فعال کردن آن می توانید به منوی **Window** رفته و گزینه **Branching View (Shift+Ctrl+Alt+b)** را اجرا کنید. با نمایش پنجره **Branching** نمای کوچکی از اسلایدها و خطوطی که ارتباط بین هر اسلاید با اسلاید دیگر را برقرار کرده نمایش داده می شود (شکل ۱۴-۶).



شکل ۱۴-۶ پنجره Branching

همانطور که در پنجره Branching مشاهده می کنید علاوه بر نمایش ارتباط بین اسلاید ها ، می توان با کلیک بر روی هریک از آن ها ، مشخصات اسلاید و نحوه ارتباط آن با سایر اسلاید ها را نیز بر روی صفحه نمایش داد در ضمن با کلیک بر روی علامت  شاخه های ارتباطی بعد از این علامت، جمع شده و از روی صفحه پنهان خواهد شد و با کلیک مجدد بر روی علامت  ارتباط های بعد از آن باز شده و بر روی صفحه نمایش داده می شود. از این نما می توان برای مدیریت بهتر ارتباط ها و کنترل پروژه مورد نظر استفاده کرد.

خود آزمایی

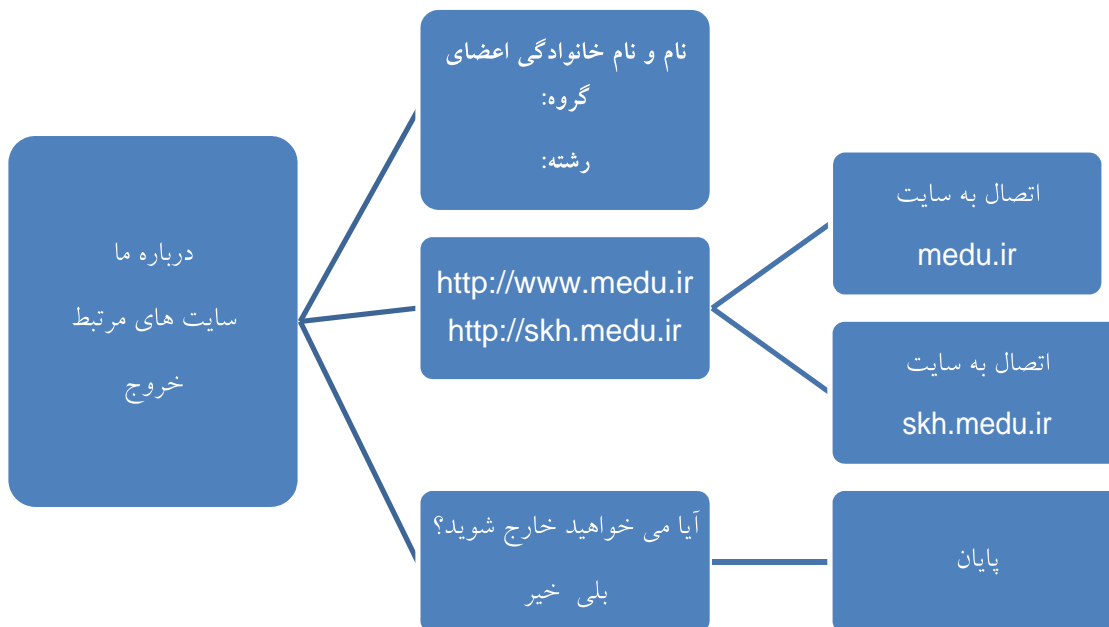
۱. انواع اشیاء را در یک پروژه نام برده و تفاوت آنها با یکدیگر را توضیح دهید؟
۲. برای تبدیل اشاره گر ماوس به شکل دست در نواحی کلیک کردنی چه گزینه ای باید فعال گردد؟
۳. هریک از اکشن های زیر چه عملی انجام می دهند:

Enable ، Show، Open URL or File ، Jump to slide

۴. با چه گزینه ای در جعبه متن ورودی می توان در اطراف جعبه متن کادر قرار داد؟
۵. در پالت ویژگی های دکمه ، هریک از گزینه های Infinite و Attempts چه کاربردی دارند؟
۶. انتخاب گزینه Retain text در جعبه متن ورودی ، چه عملی انجام می دهد؟

کارگاه چند رسانه ای

۱. در پروژه ای با اندازه ۶۰۰*۸۰۰ بر روی اسلاید اول کلمه عبوری قرار دهید که در صورت ورود صحیح کلمه عبور وارد برنامه شود و در صورت ۳ بار ورود اشتباه کلمه ورود ، از برنامه خارج شود.
۲. بر پایه فلوچارت زیر پروژه ای با اندازه ۷۶۸*۱۰۲۴ ایجاد کنید:



- در صفحه درباره ما مشخصات پدیدآورندگان و رشته آنها قرار داده شود
- در صفحه سایت های مرتبط بتوان با کلیک بر روی آدرس سایت ها به این سایت ها متصل شد
- با کلیک بر روی دکمه خروج ، پیغامی مبنی بر "آیا می خواهید خارج شوید؟ بلی خیر" که با کلیک بر روی دکمه بلی از برنامه خارج و با کلیک بر روی دکمه خیر به صفحه اصلی بازگردد.

۳. پروژه ای با اندازه ۶۰۰*۸۰۰ ایجاد کنید و در آن رشته های موجود در هنرستان خود را معرفی نمایید.