

# HIPERBOLAKU

## A. Main menu.swf

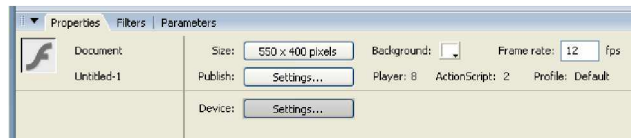


Langkah-langkah pengerjaan:

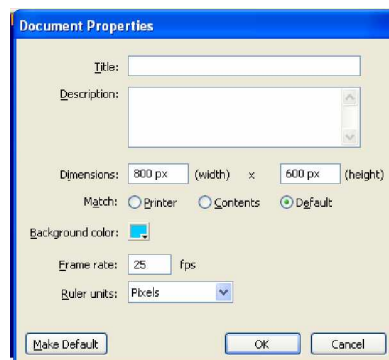
1. Jalankan program **Macromedia Flash Professional 8**.
2. Buat dokumen flash baru. Pada tab **Create New** pilih **Flash Document**.



3. Atur ukuran Stage. Pada panel **Properties**, klik tombol **size**.






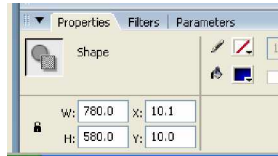
4. Pada dialog **Document Properties**, modifikasi isian sesuai gambar berikut, kemudian klik **OK**.



5. Pilih warna **Background #66FFFF**.

6. Beri nama **layer 1** dengan **background**.

7. Klik **rectangle**  dengan , lalu klik  kemudian isi **corner radius** 15. Buat kotak pada sembarang tempat, kemudian pada **properties** :



8. Buat judul, main menu, keluar, presented by, nama pembuat, tahun pembuatan dengan menggunakan **static text**. Untuk judul “Showcard Gothic” 96 pt, untuk main menu dan keluar “Showcard Gothic” 58 pt, untuk nama pembuat “Showcard Gothic” 40 pt untuk presented by “Showcard Gothic” 27 pt, dan tahun pembuatan “Showcard Gothic” 31 pt.

9. Untuk **main menu** dan **keluar** masing-masing klik **kanan** dan **covert to symbol**. Pilih **Button** beri nama **main menu** dan **keluar**. Untuk **Instance text** beri nama juga masing-masing **main menu\_btn** dan **keluar\_btn**.

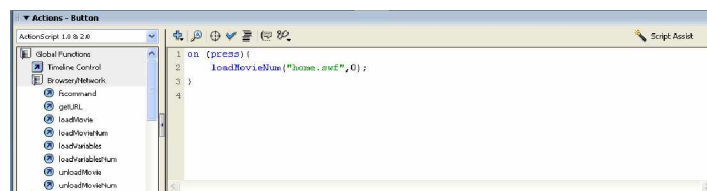
10. Untuk **main menu**, klik 2x maka akan muncul:



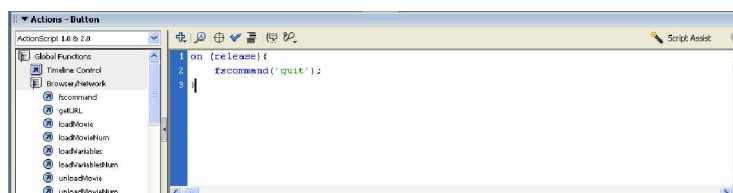
Sorot layer 1, Klik F6 3x. kemudian klik **over** pilih warna **#66CCCC**, klik pada **Down** pilih warna **#66FFCC**, klik pada **Hit** pilih warna **#66FFFF**. Buat **layer baru**, kemudian klik **Down** klik **kanan** pilih **Insert Keyframe**. Pilih sound “tada”.

Jika sound belum ada, klik **File, import, import to Library** pilih sound yang kita inginkan. Setelah itu, baru kita pilih sound tersebut. Lakukan hal yang sama pada tombol keluar.

11. Klik main menu lalu F9 dan ketik script sebagai berikut:



12. Klik keluar lalu F9 dan ketik script sebagai berikut:



13. Pilih pada menu bar **File > Publish Settings**. Akan muncul kotak dialog **Publish Settings**.
14. Hilangkan tanda **check** pada **HTML (.html)** dan berikan tanda **check** ada option **Windows Projector (.exe)**.
15. Klik pada **Publish**, klik **OK**.
16. Pada folder tempat Anda menyimpan file flash Anda, akan muncul sebuah program program dengan lambang icon :

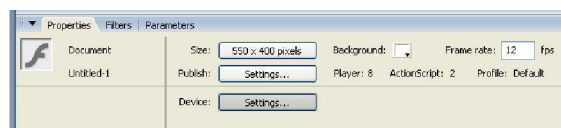


File ini adalah file program interaktif Anda yang dapat dijalankan di sistem yang tidak memiliki **flash player**.

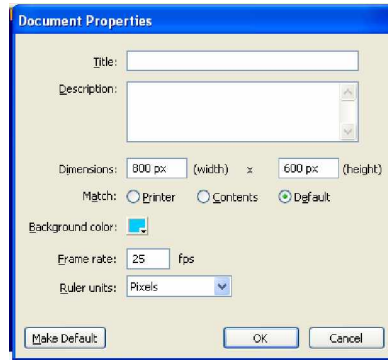
## B. Home.swf



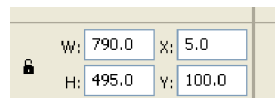
1. Buka program **Macromedia Flash Professional 8**.
2. Buat dokumen flash baru. Pada tab **Create New** pilih **Flash Document**.
3. Atur ukuran Stage. Pada panel **Properties**, klik tombol **size**.



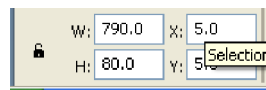
4. Pada dialog **Document Properties**, modifikasi isian sesuai gambar berikut, kemudian klik **OK**.




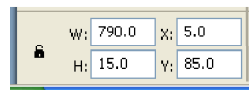
5. Pilih warna **Background #66FFFF**.
6. Beri nama **layer 1** dengan **background**.
7. Klik **rectangle**  dengan , lalu klik  kemudian isi radius 15. Buat kotak pada sembarang tempat, kemudian pada **properties** :



8. Kita sudah memiliki background, namun belum menarik.
9. Tambahkan variasi **boder** (garis batas) dan **header** (judul).
10. Untuk membuat **boder**, buat **kotak** tanpa isi dengan **properties**:



11. Isi boder dengan warna **#009900**.
12. Untuk membuat header, buat 2 garis menggunakan **line tools**  dengan :



13. Kemudian isi bagian atas (header) menggunakan warna **#009900** dan bagian antara header dan badan dengan warna **#33CC00** serta bagian badan di isi dengan warna **#99FF66**. Kemudian hilangkan garis hitam yang ada di kedua sisinya. Cermati gambar berikut ini.







14. Kemudian tambahkan teks judul. Ubah warna teks pada jendela properties menjadi warna putih serta jenis dan besar text adalah **“Showard Gothic” 52 pt**.


Klik sekali pada area gambar kemudian ketikkan **“Flash for Beginners”**.  
Letakkan text pada area header menggunakan **selection tools** (keyboard : v),  
Sehingga background menjadi seperti berikut ini.



15. Kunci layer background.

16. Selanjutnya adalah membuat tombol. Untuk membuat tombol buat sebuah layer baru  bernama **“tombol”** di atas layer background.

17. Rancang sebuah tombol menggunakan **rectangle tool**  **tanpa isi**  dan klik pada **set corner radius**  isi **corner radius = 15**. Buat kotak elips berdimensi **width=150 ; height = 40**, posisi **x : 15** dan **y : 200**.

18. Kemudian kita akan mengisi kotak dengan warna sedikit transparan. Gunakan lagi **paint bucket tools** , pada panel color mixer pilih **type solid** dan isikan warna **#00CC00**. Untuk membuat transparan, ubah **alpha** menjadi **35%**.

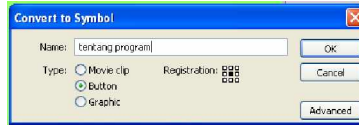
19. Buat teks untuk tombol dengan huruf **“Showard Ghotic”** besar **14pt** warna **Pink** **“Tentang Program”**.



20. Sekarang kita butuh 4 tombol sementara baru ada 1 tombol. Tidak usah repot, tinggal kita duplikasikan tombol pertama dengan menekan pada keyboard **ctrl+d** (duplicate) atau **ctrl+c** kemudian **ctrl+v** (copy-paste). Kemudian ganti teks masing-masing menjadi **“Tujuan Program”**, **“Materi”** dan **“Main Menu”**. Letakkan di sebelah kanan tampilan.



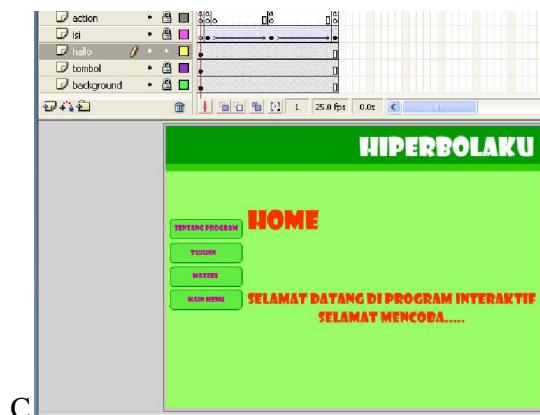
21. Klik kanan pada tombol tentang program, pilih **convert to symbol**. Pilih **button** dan beri nama **“tentang\_program\_btn”**. Klik OK.





22. Lakukan hal yang sama dengan 3 tombol lain masing-masing dengan nama **“tujuan\_btn”**, **“materi\_btn”** dan **“main menu\_btn”**.
23. **Klik 2x** pada tombol. maka pada timeline akan tampak seperti gambar. **Up** artinya yang tampak dalam keadaan biasa. **Over** artinya tombol pada saat mouse di atasnya. **Down** artinya pada saat mouse ditekan dan ditahan pada tombol dan **hit** setelah ditekan.

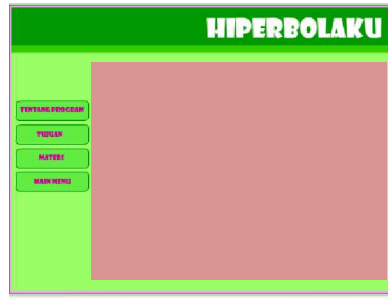


24. Tekan pada keyboard tombol **F6** sebanyak **3x** artinya untuk memasukan **keyframe** pada **timeline**.
25. Sorot frame **over**, kemudian ubah warna latar tombol yang tadinya **transparan 35%** menjadi **tidak transparan (100%)**.
26. Sorot juga frame **down** dan ubah warna latar menjadi tidak **transparan** dan text berwarna **putih**.
27. Lakukan Hal ini pada 3 tombol yang lain.
28. Selesai dengan tombol, kunci layer tombol.
29. Buat layer baru bernama **“halo”** di atas layer tombol untuk halaman beranda.
30. Ketikkan kalimat **“Selamat Datang di Program Interaktif”** sesuai dengan gambar berikut. Kemudian **kunci** layer tersebut.

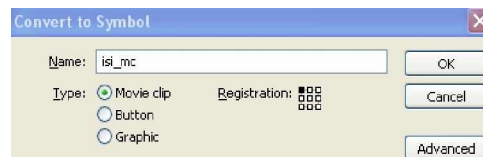


31. Homepage pun terbuat. Tinggal isinya. Buat layer baru beri nama **“isi”**.

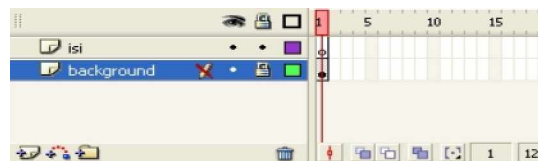
Gunakan **rectangle tool**  berisi warna **#FF9999**, **corner radius 15**,  berdimensi **width = 620; height = 480**, posisi **x : 170 dan y : 110**.



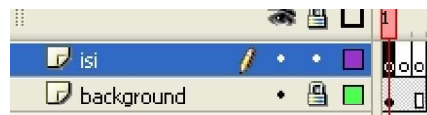
32. Seleksi seluruh kotak isi tersebut, kemudian klik kanan padanya. Pilih **convert to symbol**. Beri nama **“isi\_mc”** dan isi option pada **movieclip** untuk mengubah kotak yang dibuat tadi menjadi movieclip.




33. Beri **nama instance** pada movieclip dengan nama **“isi\_mc”**.
34. Selanjutnya menambahkan content atau isi materi dari program kita. **Klik 2x** pada movie clip **“isi\_mc”** yang telah kita buat sehingga akan muncul timeline baru. Timeline ini adalah timeline movieclip. Beri nama **layer1** dengan **“background”** lalu kunci layer tersebut. Buat layer baru di atasnya dan beri nama **“isi”**.



35. Tekan tombol **F6** pada keyboard Anda sebanyak 3 kali untuk menambahkan 3 buah **keyframe** pada layer isi.
36. Klik pada **frame pertama layer isi**



37. Buatlah teks huruf **“Comic Sans Ms” 25pt cetak tebal B** warna **#009900** di atas background movieclip ketikkan **“Tentang Program”** sebagai judul halaman **menu Tentang Program**. Lihat panel properties dan perhatikan bagian **kerning** , ubah isi kerning dari **0** menjadi **3**. **Kerning** berfungsi untuk mengatur jarak antar teks. Semakin besar angka yang diisikan maka akan semakin lebar pula jarak antar teksnya.

38. Kemudian buat lagi teks di bawah judul dengan huruf dan warna yang sama namun kerningnya diubah menjadi **1** dan besar huruf di ubah menjadi **14pt**. Teks ini berisi materi pada menu **Tentang Program**.
39. Klik mause pada frame ke 2 layer isi untuk membuat halaman Tujuan. Langkah-langkah selanjutnya sama dengan waktu membuat halaman tentang program, hanya saja judul dan materinya diubah sesuai dengan pokok bahasannya.



40. Jika halaman tujuan sudah selesai, klik pada frame ke 3 layer isi kemudian buat isi dari materi.
41. Pada materi terdapat 2 persamaan Hiperbola. Kedua persamaan tersebut dijadikan sebagai tombol untuk menampilkan program Hiperbola.



Pada persamaan 1 klik kanan **convert to symbol**. Isi dengan persamaan 1. Dan pada instance name ketik persmaan1\_btn. Tekan F9 ketik script:

```

1 on (press) {
2   loadMovieNum("Trisan_Rerucut-Hiperbola.swf",0);
3 }

```

Pada persamaan 2 klik kanan **convert to symbol**. Isi dengan persamaan 2. Dan pada instance name ketik persmaan2\_btn. Tekan F9 ketik script:

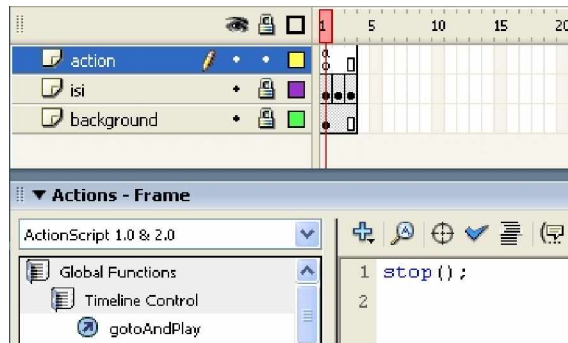
```

1 on (press) {
2   loadMovieNum("Trisan_Rerucut-Hiperbola2.swf",0);
3 }

```


42. Kunci layer “isi”. Kemudian buat layer baru dengan nama **“action”** di atasnya. Layer ini berisi script (perintah) untuk menghentikan movieclip.
43. Klik pada frame pertama, kemudian gunakan tombol **F9** pada keyboard untuk menampilkan **panel action**. **Panel action** adalah panel untuk menuliskan perintah (**script**).
44. Pada layer **action** ketikkan perintah : **Stop ( ) ;**

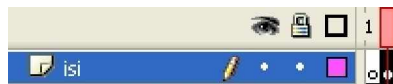




45. Kunci layer action dan kembali ke **Scene1** dengan cara klik pada “**Scene1**” di atas panel timeline.



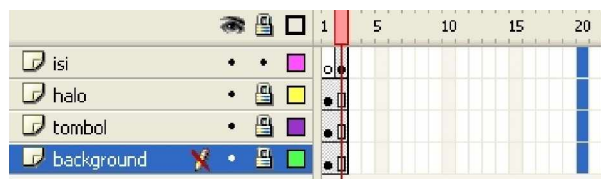
46. Klik pada keyframe pada layer isi  , kemudian dengan menggunakan mouse klik dan tarik (drag) titik hitam pada frame 1 ke frame 2 sehingga frame 1 layer isi akan kosong.



47. Klik pada **layer “halo”** kemudian tekan tombol **F5** sekali pada keyboard untuk menambahkan frame pada layer tersebut. Lakukan juga untuk layer tombol dan background.



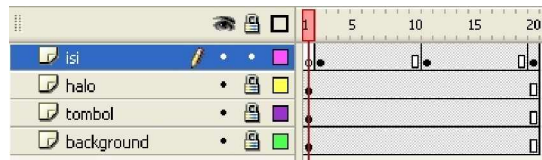
48. Selanjutnya kita akan membuat transisi antar halaman. **Blok** seluruh layer pada frame ke 20 menggunakan mouse Anda.



49. Tekan tombol **F5** pada keyboard untuk menambahkan frame hingga frame ke 20.



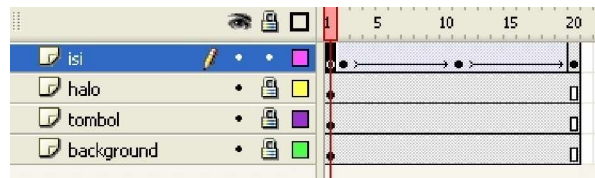
50. Kemudian klik pada layer “isi” frame ke 11 kemudian tekan F6. Selanjutnya masih pada layer isi pada frame ke 20 tekan F6, sehingga time line menjadi seperti pada gambar.



51. Klik pada layer isi frame ke 2, kemudian klik pada gambar movieclip. Pada **panel properties**, isi posisi **x : 810** (posisi ini berada di luar daerah tampil). Lakukan hal yang sama pada frame ke 20.

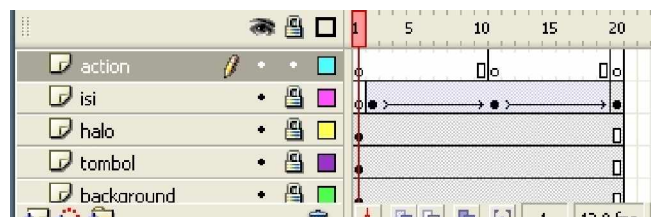


52. Kita akan memberi animasi pada movieclip. Caranya **klik kanan** pada layer “isi” di antara frame 2 dan 10, kemudian pilih menu **Create Motion Tween**. Lakukan pula hal yang sama pada posisi antara frame 11 dan 20. Timelinenya kan menjadi ungu bukan. Ini menandakan frame ini dikenakan **motion tween**.



53. Coba tes program Anda dengan menekan tombol **ctrl+Enter**. Program kita masih bergerak terus menerus. Selanjutnya kita akan menggunakan **actionScript** untuk mengendalikan program interaktif ini.

54. Kunci Layer isi dan buat layer baru dan beri nama “**action**”. Buat keyframe pada frame ke 1, frame ke 11 dan frame ke 20.



55. Klik pada frame ke 1, kemudian tekan **F9** pada keyboard. Isikan script berikut untuk membuat program berhenti di frame pertama pada saat kita membukanya :

```

1 stop();
2 fcommand("fullscreen","true");
3 fcommand("allowscale","true");
4 fcommand("trapallkeys","true");
5 fcommand("showmenu","false");

```

**Fullscreen** bernilai true artinya program akan ditampilkan satu layar penuh.

**Allowscale** bernilai true artinya membiarkan program mengubah ukuran program sesuai dengan ukuran layar.

**Trapallkeys** bernilai true artinya menonaktifkan fungsi tombol keyboard ctrl+F.

**Showmenu** berniali false artinya menonaktifkan fungsi menu klik kanan.

56. Ketikkan pula script :

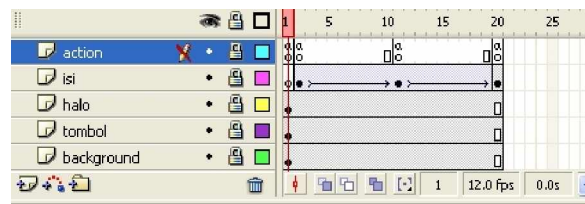
**Stop ( );**

Untuk frame ke 11 sehingga jika sampai pada frame ke 11, maka animasi akan berhenti.

57. Kemudian pada frame ke 20 ketikkan script berikut :

**gotoAndPlay (2);**

Artinya setelah frame ke 20 dijalankan maka akan kembali menjalankan frame ke 2.



58. Klik pada frame ke 2 layer action, kemudian buat keyframe dengan menekan tombol **F6** keyboard. Ketikkan script berikut ini :

**isi\_mc.gotoAndStop (n);**

Artinya, jalankan dan hentikan movieclip **“isi\_mc”** pada frame ke n (timeline movieclip yang mempunyai instance name **“isi\_mc”**).

59. Selanjutnya kunci layer **“action”**.

60. Buka kunci dari layer tombol dengan cara mengklik tanda **gembok**  layer tersebut.

61. Seleksi tombol **“Tentang Program”**. Tekan **F9** pada keyboard dan ketikkan script berikut ini :

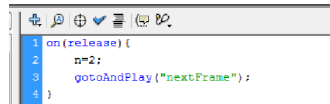
```

1 on (release) {
2     n=1;
3     gotoAndPlay ("nextFrame");
4 }

```

**Artinya** : Pada saat tombol klik lalu di lepaskan (on (Release)), maka nilai n adalah 1 (berdampak pada movieclip **“isi\_mc”**) dan jalankan frame selanjutnya (nextFrame) dari timeline Scene.

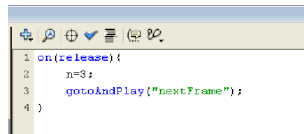
62. Seleksi tombol **“Tujuan Program”**. Tekan **F9** pada keyboard dan ketikkan script berikut ini :



```
1 on(release){
2   n=2;
3   gotoAndPlay("nextFrame");
4 }
```

**Artinya :** Pada saat tombol klik lalu di lepaskan (on (Release)), maka nilai n adalah 2 (berdampak pada mocieclip **“isi\_mc”**) dan jalankan frame selanjutnya (nextFrame) dari timeline Scene1.

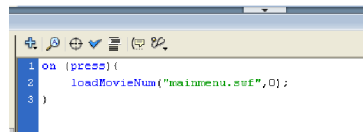
63. Tekan tombol **“Materi”**. Tekan **F9** pada keyboard dan ketikkan script berikut ini :



```
1 on(release){
2   n=3;
3   gotoAndPlay("nextFrame");
4 }
```



**Artinya :** Pada saat tombol klik lalu di lepaskan (on (Release)), maka nilai n adalah 3 (berdampak pada mocieclip **“isi\_mc”**) dan jalankan frame selanjutnya (nextFrame) dari timeline Scene1.

64. Klik tombol **“Main Menu”** tekan **F9** pada keyboard dan ketikkan script berikut ini :



```
1 on (press){
2   loadMovieNum("mainmenu.swf",0);
3 }
```

**Artinya :** Pada saat tombol klik lalu di lepaskan (on (Release)), maka program akan keluar (quit).

65. Buat  menggunakan **line tool** .
66. **Klik kanan, Convert to symbol** menjadi tombol dengan nama **“home”**. Pada instance name ketik **home\_btn**. Klik 2 kali pada tombol beranda, kemudian berikan **efek over, down** dan **hit**.
67. Klik pada tombol **“home\_btn”** lalu tekan tombol **F9** pada keyboard.



```
1 on(release){
2   gotoAndStop(1);
3 }
```

**Artinya :** pada saat tombol klik lalu di lepaskan (on (Release)), maka berhenti pada frame ke 1 (halaman depan / home).

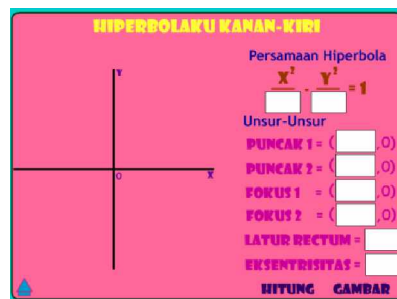
68. Silahkan tekan **ctrl+Enter** pada keyboard. Perintah keluar tidak dapat dijalankan dalam mode test movie ini.
69. Klik **file** lalu **save all**.

70. Pilih pada menu bar **File > Publish Settings**. Akan muncul kotak dialog **Publish Settings**.
71. Hilangkan tanda **check list** pada **HTML (.html)** dan berikan tanda **check list** pada option **Windows Projector (.exe)**.
72. Kemudian klik pada **Publish**. Kemudian klik **OK**.
73. Pada folder tempat Anda menyimpan file flash Anda, akan muncul sebuah program program dengan lambang icon :



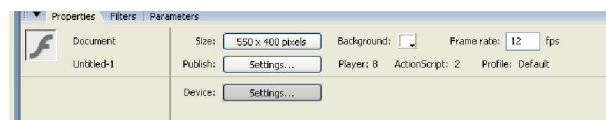
File ini adalah file program interaktif Anda yang dapat dijalankan di sistem yang tidak memiliki **flash player**.

### C. Irisan Kerucut-Hiperbola.swf

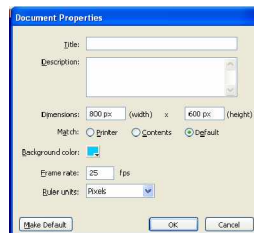





Langkah-langkah Pengerjaan :

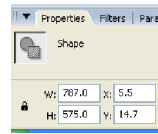
1. Buka program **Macromedia Flash Professional 8**.
2. Buat dokumen flash baru. Pada tab **Create New** pilih **Flash Document**.
3. Atur ukuran Stage. Pada panel **Properties**, klik tombol **size**.



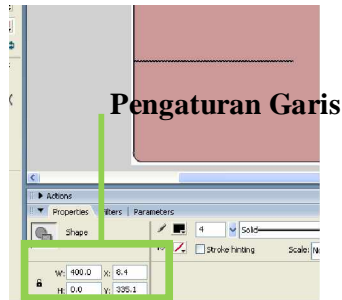
4. Pada dialog **Document Properties**, modifikasi isian sesuai gambar berikut, kemudian klik **OK**.



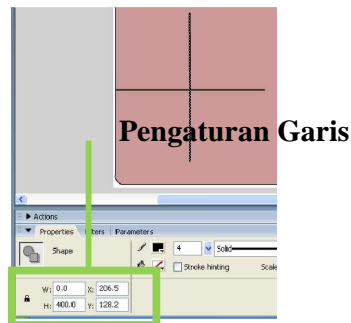
5. Klik **rectangle**  dengan , lalu klik  kemudian isi radius 15. Klik **OK**.  
Buat kotak pada sembarang tempat, kemudian pada **properties** :



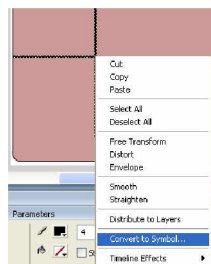
6. Buat garis mendatar pada Layer1.



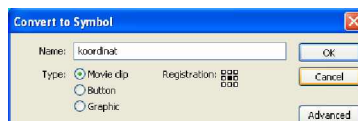
7. Buat garis mendatar pada Layer1.



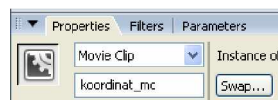
8. Sorot kedua garis tersebut, **Klik Kanan > Convert to Symbol**



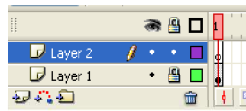
9. Pilih **movie clip**, dan perhatikan pengaturan pada gambar berikut:



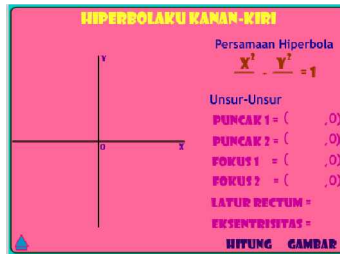
10. Beri **instance name: koordinat\_mc**.



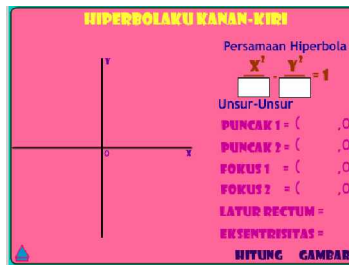
11. Kunci **Layer 1** dan buat layer baru (Layer 2)



12. Pada **Layer 2** buat **static text**, dan atur tampilan seperti pada gambar.



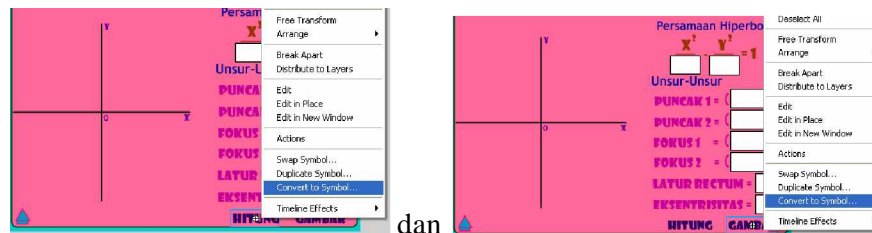
13. Selanjutnya buat 2 buah **input text** dan beri **instance name** masing-masing **a2\_txt** dan **b2\_txt**. Perhatikan pengaturan pada gambar.



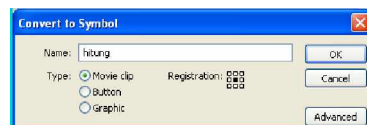
14. Buat beberapa **dynamic text**, dan beri **instance name** masing-masing **p1\_txt**, **p2\_txt**, **f1\_txt**, **f2\_txt**, **lr\_txt**, dan **e\_txt**. Perhatikan pengaturan pada gambar.



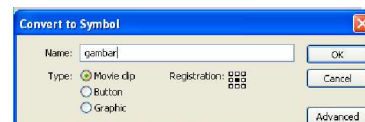
15. Klik kanan pada **Hitung dan Gambar** pilih **Convert to Symbol**.



16. Pilih **Button**



dan



17. Beri **instance name**.



18. Untuk **hitung**, klik 2x maka akan muncul **layer 1**. Sorot layer 1, Klik F6 3x. kemudian klik **over** pilih warna **#0033CC**, klik pada **Down** pilih warna **#0066CC**, klik pada **Hit** pilih warna **#0066FF**. Buat **layer baru**, kemudian klik **Down** klik **kanan** pilih **Insert Keyframe**. Pilih sound **“chimes”**.

Jika sound belum ada, klik **File, import, import to Library** pilih sound yang kita inginkan. Setelah itu, baru kita pilih sound tersebut.

Lakukan hal yang sama pada tombol **gambar**.

19. Kunci **Layer 2** dan buat **Layer 3**



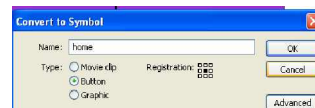
20. Ganti layer 3 menjadi **hitung** dan layer 4 menjadi **gambar**.



21. Klik kanan pada  **Convert to Symbol**



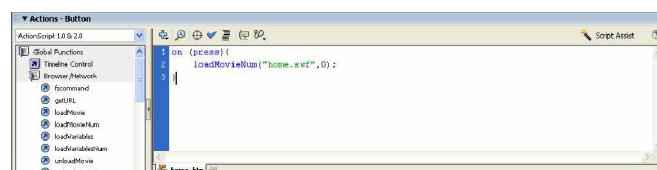
22. Pilih **Button**



23. Beri **instance name** sesuai gambar.

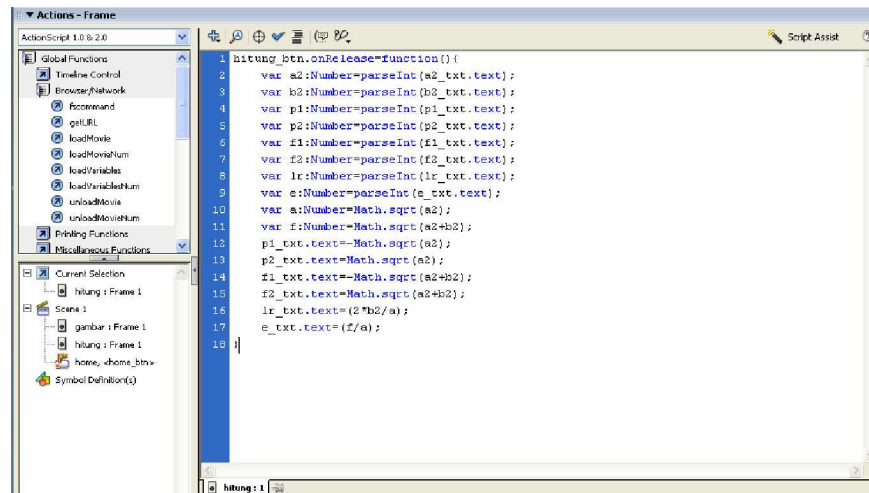


24. Ketik script berikut pada Actions.



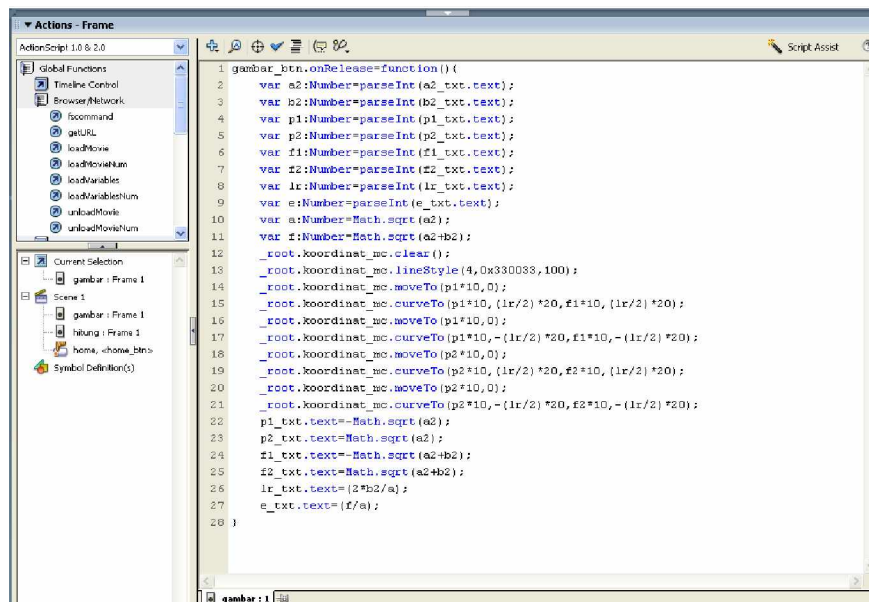


25. Ketik script berikut pada Actions di Layer3 (hitung).



```
1 hitung_btn.onRelease=function() {
2   var a2:Number=parseInt(a2_txt.text);
3   var b2:Number=parseInt(b2_txt.text);
4   var p1:Number=parseInt(p1_txt.text);
5   var p2:Number=parseInt(p2_txt.text);
6   var f1:Number=parseInt(f1_txt.text);
7   var f2:Number=parseInt(f2_txt.text);
8   var lr:Number=parseInt(lr_txt.text);
9   var e:Number=parseInt(e_txt.text);
10  var a:Number=Math.sqrt(a2);
11  var f:Number=Math.sqrt(a2+b2);
12  p1_txt.text=Math.sqrt(a2);
13  p2_txt.text=Math.sqrt(a2);
14  f1_txt.text=Math.sqrt(a2+b2);
15  f2_txt.text=Math.sqrt(a2+b2);
16  lr_txt.text=(2*b2/a);
17  e_txt.text=(f/a);
18 }
```

26. Ketik script berikut pada Actions di Layer 4 (gambar).

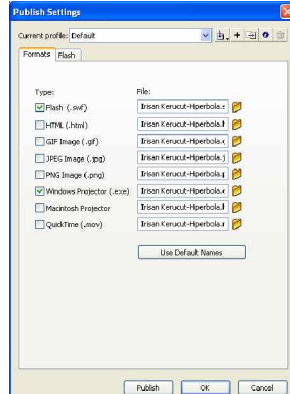


```
1 gambar_btn.onRelease=function() {
2   var a2:Number=parseInt(a2_txt.text);
3   var b2:Number=parseInt(b2_txt.text);
4   var p1:Number=parseInt(p1_txt.text);
5   var p2:Number=parseInt(p2_txt.text);
6   var f1:Number=parseInt(f1_txt.text);
7   var f2:Number=parseInt(f2_txt.text);
8   var lr:Number=parseInt(lr_txt.text);
9   var e:Number=parseInt(e_txt.text);
10  var a:Number=Math.sqrt(a2);
11  var f:Number=Math.sqrt(a2+b2);
12  _root.koordinat_mc.clear();
13  _root.koordinat_mc.lineStyle(4,0x330033,100);
14  _root.koordinat_mc.moveTo(p1*10,0);
15  _root.koordinat_mc.curveTo(p1*10,{lr/2}*20,f1*10,{lr/2}*20);
16  _root.koordinat_mc.moveTo(p1*10,0);
17  _root.koordinat_mc.curveTo(p1*10,-(lr/2)*20,f1*10,-(lr/2)*20);
18  _root.koordinat_mc.moveTo(p2*10,0);
19  _root.koordinat_mc.curveTo(p2*10,{lr/2}*20,f2*10,{lr/2}*20);
20  _root.koordinat_mc.moveTo(p2*10,0);
21  _root.koordinat_mc.curveTo(p2*10,-(lr/2)*20,f2*10,-(lr/2)*20);
22  p1_txt.text=Math.sqrt(a2);
23  p2_txt.text=Math.sqrt(a2);
24  f1_txt.text=Math.sqrt(a2+b2);
25  f2_txt.text=Math.sqrt(a2+b2);
26  lr_txt.text=(2*b2/a);
27  e_txt.text=(f/a);
28 }
```

27. Tekan **Ctrl + Enter**

28. Klik **file** lalu **save all** dengan nama **Irisan Kerucut-Hiperbola.swf**.

29. Klik **file** klik **Publish Setting** :



30. Pada folder tempat Anda menyimpan file flash Anda, akan muncul sebuah program program dengan lambang icon :



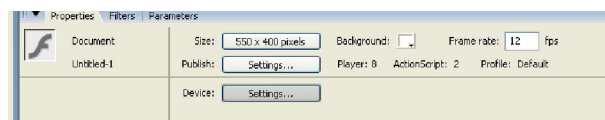
File ini adalah file program interaktif Anda yang dapat dijalankan di sistem yang tidak memiliki **flash player**.

#### D. Irisan Kerucut-Hiperbola2.swf

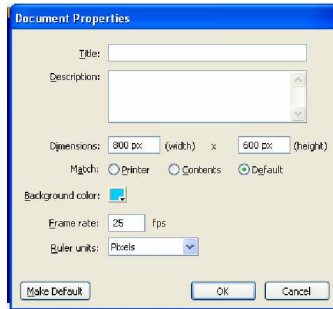





Langkah-langkah Pengerjaan :

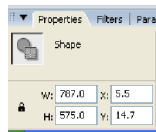
1. Buka program **Macromedia Flash Professional 8**.
2. Buat dokumen flash baru. Pada tab **Create New** pilih **Flash Document**.
3. Atur ukuran Stage. Pada panel **Properties**, klik tombol **size**.



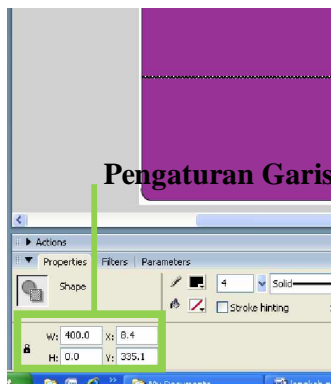
4. Pada dialog **Document Properties**, modifikasi isian sesuai gambar berikut, kemudian klik **OK**.



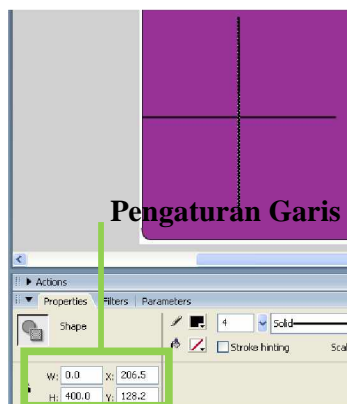
5. Klik **rectangle**  dengan , lalu klik  kemudian isi radius 15. Klik **OK**.  
Buat kotak pada sembarang tempat, kemudian pada **properties** :



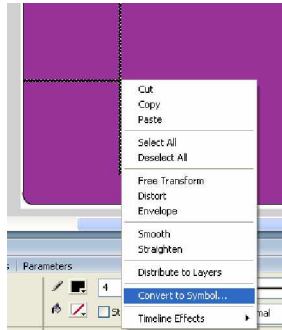
6. Buat garis mendatar pada Layer 1.



7. Buat garis mendatar pada Layer1.



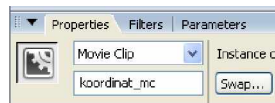
8. Sorot kedua garis tersebut, **Klik Kanan > Convert to Symbol**



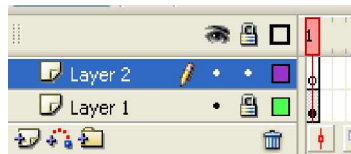
9. Pilih **movie clip**, dan perhatikan pengaturan pada gambar berikut:



10. Beri **instance name koordinat\_mc**.



11. Kunci **Layer 1** dan buat layer baru (Layer 2)




12. Pada **Layer 2** buat **static text**, dan atur tampilan seperti pada gambar.



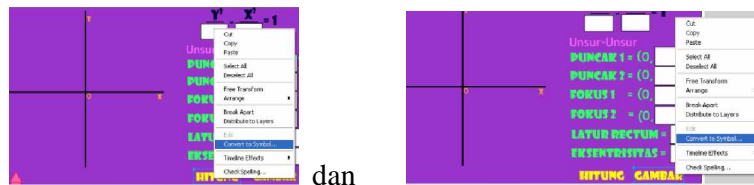
13. Selanjutnya buat 2 buah **input text** dan beri **instance name** masing-masing **a2\_txt** dan **b2\_txt**. Perhatikan pengaturan pada gambar.



14. Buat beberapa **dynamic text**, dan beri **instance name** masing-masing **p1\_txt**, **p2\_txt**, **f1\_txt**, **f2\_txt**, **lr\_txt**, dan **e\_txt**. Dan buat tombol . Perhatikan pengaturan pada gambar.



15. Klik kanan pada **Hitung** dan **Gambar** pilih **Convert to Symbol**



16. Pilih **Button**



17. Beri **instance name** sesuai gambar.

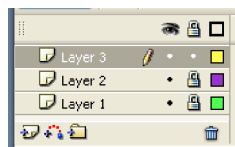


18. Untuk **hitung**, klik 2x maka akan muncul **layer 1**. Sorot layer 1, Klik F6 3x. kemudian klik **over** pilih warna # #0066CC, klik pada **Down** pilih warna # #0066FF, klik pada **Hit** pilih warna #0099FF. Buat **layer baru**, kemudian klik **Down** klik **kanan** pilih **Insert Keyframe**. Pilih sound “chimes”.

Jika sound belum ada, klik **File, import, import to Library** pilih sound yang kita inginkan. Setelah itu, baru kita pilih sound tersebut.

Lakukan hal yang sama pada tombol **gambar**.

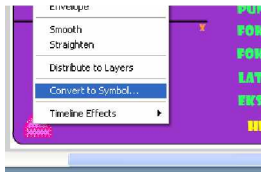
19. Kunci **Layer 2** dan buat **Layer 3**



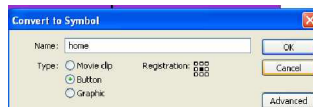
20. Ganti layer 3 menjadi **hitung** dan layer 4 menjadi **gambar**.



21. Klik kanan pada  **Convert to Symbol**



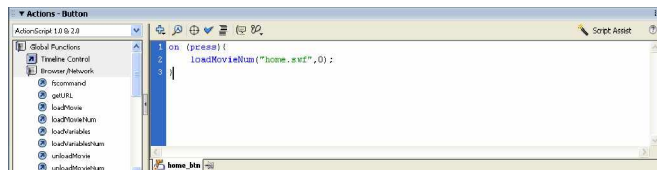
22. Pilih **Button**



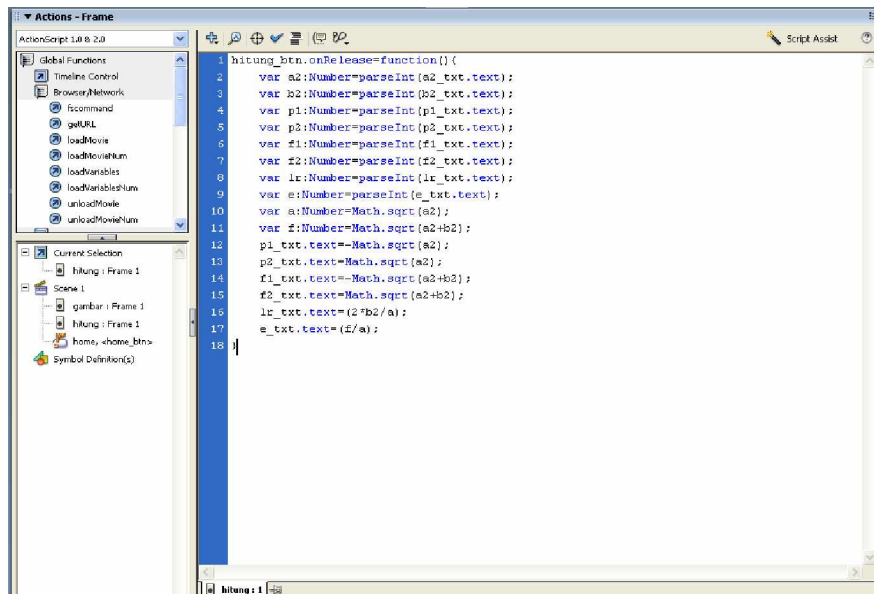
23. Beri **instance name** sesuai gambar.



24. Ketik script berikut pada Actions.



25. Ketik script berikut pada Actions di Layer3 (hitung).



26. Ketik script berikut pada Actions di Layer 4 (gambar).

```

1 gambar_btn.onRelease=function() {
2   var a2:Number=parseInt(a2_txt.text);
3   var b2:Number=parseInt(b2_txt.text);
4   var p1:Number=parseInt(p1_txt.text);
5   var p2:Number=parseInt(p2_txt.text);
6   var f1:Number=parseInt(f1_txt.text);
7   var f2:Number=parseInt(f2_txt.text);
8   var lr:Number=parseInt(lr_txt.text);
9   var e:Number=parseInt(e_txt.text);
10  var a:Number=Math.sqrt(a2);
11  var f:Number=Math.sqrt(a2+b2);
12  _root.koordinat_mc.clear();
13  _root.koordinat_mc.lineStyle(4,0xCDF5D0,100);
14  _root.koordinat_mc.moveTo(0,p1*10);
15  _root.koordinat_mc.curveTo((lr/2)*20,p1*10,(lr/2)*20,f1*10);
16  _root.koordinat_mc.moveTo(0,p1*10);
17  _root.koordinat_mc.curveTo(-(lr/2)*20,p1*10,-(lr/2)*20,f1*10);
18  _root.koordinat_mc.moveTo(0,p2*10);
19  _root.koordinat_mc.curveTo((lr/2)*20,p2*10,(lr/2)*20,f2*10);
20  _root.koordinat_mc.moveTo(0,p2*10);
21  _root.koordinat_mc.curveTo(-(lr/2)*20,p2*10,-(lr/2)*20,f2*10);
22  p1_txt.text=-Math.sqrt(a2);
23  p2_txt.text=Math.sqrt(a2);
24  f1_txt.text=-Math.sqrt(a2+b2);
25  f2_txt.text=Math.sqrt(a2+b2);
26  lr_txt.text=(2*b2/a);
27  e_txt.text=(f/a);
28 }

```

```

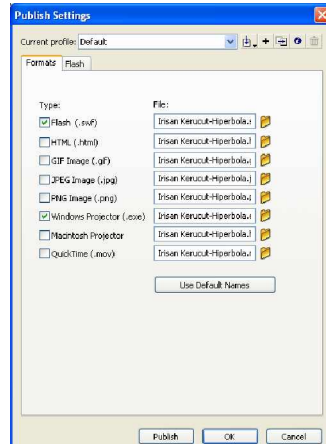
1 proses_btn.onRelease=function() {
2   var a2:Number=parseInt(a2_txt.text);
3   var b2:Number=parseInt(b2_txt.text);
4   var p1:Number=parseInt(p1_txt.text);
5   var p2:Number=parseInt(p2_txt.text);
6   var f1:Number=parseInt(f1_txt.text);
7   var f2:Number=parseInt(f2_txt.text);
8   var lr:Number=parseInt(lr_txt.text);
9   var e:Number=parseInt(e_txt.text);
10  var a:Number=Math.sqrt(a2);
11  var f:Number=Math.sqrt(a2+b2);
12  _root.koordinat_mc.clear();
13  _root.koordinat_mc.lineStyle(4,0x3FEC13,100);
14  _root.koordinat_mc.moveTo(p1*10,0);
15  _root.koordinat_mc.curveTo(p1*10,(lr/2)*20,f1*10,(lr/2)*20);
16  _root.koordinat_mc.moveTo(p1*10,0);
17  _root.koordinat_mc.curveTo(p1*10,-(lr/2)*20,f1*10,-(lr/2)*20);
18  _root.koordinat_mc.moveTo(p2*10,0);
19  _root.koordinat_mc.curveTo(p2*10,(lr/2)*20,f2*10,(lr/2)*20);
20  _root.koordinat_mc.moveTo(p2*10,0);
21  _root.koordinat_mc.curveTo(p2*10,-(lr/2)*20,f2*10,-(lr/2)*20);
22  p1_txt.text=-Math.sqrt(a2);
23  p2_txt.text=Math.sqrt(a2);
24  f1_txt.text=-Math.sqrt(a2+b2);
25  f2_txt.text=Math.sqrt(a2+b2);
26  lr_txt.text=(2*b2/a);
27  e_txt.text=(f/a);
28 }

```

27. Tekan **Ctrl + Enter**

28. Klik **file** lalu **save all** dengan nama **Irisan Kerucut-Hiperbola.swf**.

29. Klik **file** klik **Publish Setting** :



30. Pada folder tempat Anda menyimpan file flash Anda, akan muncul sebuah program program dengan lambang icon :



File ini adalah file program interaktif Anda yang dapat dijalankan di sistem yang tidak memiliki **flash player**.