

PRG_ALL_2.txt

```
//取得進入.swf檔後按下開始按鈕前的等待時間
var waittime=Math.floor(getTimer()/1000);
//計算正確遊戲時間並顯示在畫面上欄位
function count(){
    //進入本.swf檔案後總時間減去等待時間就是玩遊戲時間，存入gametime變數
    var gametime=Math.floor(getTimer()/1000)- waittime;
    time_txt.text=gametime;//畫面上文字欄位顯示玩遊戲時間
}
//每1000毫秒(1秒鐘)觸發count函數一次
var timeCount=setInterval(count,1000);

var picok=0; //新增picok變數，紀錄拼圖正確數，預設0
ok_mc.visible=false; //過關按鈕先隱藏

//-----

//for迴圈為4個拼圖影片片段加入事件偵聽
for(var i:int=1;i<=4;i++){
    //with()函數，統一為4個拼圖影片片段指定事件
    with(this['pic'+i+'_mc']){
        //設定拼圖影片片段元件buttonMode模式為true
        buttonMode = true;
        //拼圖偵聽MOUSE_DOWN事件，發生自訂drag函數
        addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN,drag);
        //拼圖偵聽MOUSE_UP事件，發生自訂dragStop函數
        addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,dragStop);
    }
}

// 上面那段程式等同下面效果
// 設定拼圖影片片段元件buttonMode模式為true
// pic1_mc.buttonMode = true;
// pic2_mc.buttonMode = true;
// pic3_mc.buttonMode = true;
// pic4_mc.buttonMode = true;

//拼圖偵聽MOUSE_DOWN事件，發生自訂drag函數
// pic1_mc.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN,drag);
// pic2_mc.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN,drag);
// pic3_mc.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN,drag);
// pic4_mc.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN,drag);

//拼圖偵聽MOUSE_UP事件，發生自訂dragStop函數
// pic1_mc.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,dragStop);
// pic2_mc.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,dragStop);
// pic3_mc.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,dragStop);
// pic4_mc.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,dragStop);

//
//-----

//drag函數，定義在圖片上按下按鈕時發生動作
function drag(me:MouseEvent):void{
```

PRG_ALL_2.txt

```
me.currentTarget.useHandCursor = true;//這個影片片段顯示手指游標
var object=me.target;//取得目標名稱
if(object.enabled==true){//拖曳前先判斷如果元件啟用狀態為true，才能拖曳
    //將目標交換到容器(這個場景)的最上方
    this.setChildIndex(object,this.numChildren-1);
    //開始拖曳目標
    me.currentTarget.startDrag();
}
}

//dragStop函數，定義放開圖片發生動作
function dragStop(me:MouseEvent):void{
    me.currentTarget.stopDrag();//停止拖曳
    var object=me.target;//取得目標名稱
    //依據拖曳對象，作不同碰觸偵測判別及圖片定位
    switch(object){
        case pic1_mc :
            if (me.currentTarget.hitTestObject(hittest1)){
                pic1_mc.x=59;pic1_mc.y=95;
                //如果拼圖pic1_mc啟用狀態為true，picok變數才能+1
                if(pic1_mc.enabled ==true){picok++;}
                //拼圖pic1_mc拖曳到正確位置後，設定pic1_mc啟用狀態為
                false，供拖曳判斷
                pic1_mc.enabled = false;
            }//如果圖片碰觸偵測ok，圖片移到設定位置，picok變數+1
            break;
        case pic2_mc :
            if (me.currentTarget.hitTestObject(hittest2)){
                pic2_mc.x=224.9;pic2_mc.y=95;
                //如果拼圖pic2_mc啟用狀態為true，picok變數才能+1
                if(pic2_mc.enabled ==true){picok++;}
                //拼圖pic2_mc拖曳到正確位置後，設定pic2_mc啟用狀態為
                false，供拖曳判斷
                pic2_mc.enabled = false;
            }
            break;
        case pic3_mc :
            if (me.currentTarget.hitTestObject(hittest3)){
                pic3_mc.x=59;pic3_mc.y=323;
                //如果拼圖pic3_mc啟用狀態為true，picok變數才能+1
                if(pic3_mc.enabled ==true){picok++;}
                //拼圖pic3_mc拖曳到正確位置後，設定pic3_mc啟用狀態為
                false，供拖曳判斷
                pic3_mc.enabled = false;
            }
            break;
        case pic4_mc :
            if (me.currentTarget.hitTestObject(hittest4)){
                pic4_mc.x=224.9;pic4_mc.y=323;
                //如果拼圖pic4_mc啟用狀態為true，picok變數才能+1
                if(pic4_mc.enabled ==true){picok++;}
                //拼圖pic4_mc拖曳到正確位置後，設定pic4_mc啟用狀態為
                false，供拖曳判斷
                pic4_mc.enabled = false;
            }
    }
}
```

PRG_ALL_2.txt

```
        break;
    }
    //如果累積4張圖片正確判定，過關按鈕顯示，並停止遊戲時間計算
    if (picok==4) {
        ok_mc.visible=true;
        clearInterval(timeCount);
    }
}
```