

**Slider inteligente.**

Vamos a hacer un slider que siga al ratón pero que sea sensible al botón que corresponde y tenga una animación más simpática que la que obtenemos con la función `startDrag`,

Insertamos dos capas o *layers*: Botones y Slider.

En la capa *Botones* creamos cuatro botones y a cada uno le damos su propio nombre de instancia.

En la capa *Slider* creamos el objeto que seguirá al botón, lo convertimos en un `MovieClip` con F8, y le damos su propio nombre de instancia `slider_mc`.

Seleccionamos el slider en el stage y abrimos la ventana de acciones (F9) y escribimos el siguiente código:

```
/* este evento actúa al momento de cargarse la instancia slider en el reproductor */
onClipEvent (load){
/* mueveX es la variable que toma la coordenada del objeto donde este el puntero del mouse */
  mueveX = _x;
/* variable que determinara la velocidad del movimiento del slider */
  velocidad = 10;
}
//--->este evento hace que el siguiente script se dispare siempre, cada vez que pase un fotograma
onClipEvent (enterFrame) {
  //la posición de la instancia slide
  _x += (mueveX- _x)/velocidad;
}
```

Ahora seleccionamos el primer botón, vamos al panel de Acciones nuevamente y escribimos el siguiente script:

```
on (rollOver) {
  //mueve el slider a la posición del boton 1
  Slider_mc.mueveX = boton_1._x;
}
```

En el segundo:

```
on (rollOver) {
  slider_mc.mueveX = boton_2._x;
}
```

En el tercero:

```
on (rollOver) {
  slider_mc.mueveX = boton_3._x;
}
```

Y en el cuarto:

```
on (rollOver) {
  slider_mc.mueveX = boton_4._x;
}
```