

FORMATION **OCKAM RAZOR** LA PROGRAMMATION LÉGÈRE FLASH

PRINCIPE

Flash met à disposition un environnement facile d'accès pour intégrer du code dans le langage ActionScript 3 afin d'appliquer des **notions d'interactivité**.

Pour le moment, sans rentrer dans l'algorithmie véritable, il s'agit simplement de voir comment utiliser légèrement le code afin d'**améliorer ses animations**.

DESCRIPTION

Dans Flash, on peut écrire son code dans la **fenêtre d'Action**.

C'est en se plaçant **sur une image clé** que l'on peut écrire du code dans la fenêtre d'action. En effet, le code que l'on écrit dépendra de l'image clé à laquelle elle est rattachée.

De ce fait, un code n'est exécuté que **lors que la tête de lecture passe sur l'image clé qui la contient**.



UTILISATION

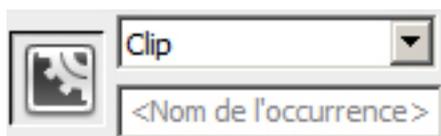
Un bon moyen de voir si son code est lu est d'écrire dans la fenêtre d'action : « **trace("!")** » à l'emplacement voulu.

Au moment où ce code est lue, la fenêtre de Sortie s'ouvrira et vous affichera : « **!** ».

En ce qui concerne l'usage léger du code, vous disposez de différentes façons d'**agir sur la tête de lecture** afin de l'interrompre, de la relancer ou de la faire sauter à un emplacement spécifique.

Dans la fenêtre des **Propriétés**, lorsque vous êtes en sélection d'un clip, vous pouvez rentrer un "**Nom de l'occurrence**".

Le nom en question que vous rentrerez vous permettra de retrouver le clip par le code.



Grâce à ça, vous pourrez agir, par exemple, sur la tête de lecture d'un clip sans forcément être à l'intérieur.

Par exemple : **monClip.stop()**

Ce code, lorsqu'il est lancé, interrompt le déroulement de l'animation du clip nommé "monClip".

À côté de cela, vous disposez de la possibilité d'**agir sur les paramètres des Clips** en leur donnant des valeurs numériques.

Par exemple, en donnant une valeur numérique à la "**rotation**" du clip nommé "monClip", vous en modifierez sa rotation de façon dynamique.

Attention : Bien que cela ne génère pas d'erreur directement, il est recommandé de terminer chaque ligne de code par un point-virgule.

RACCOURCIS

Section

F9 → Fenêtre d'Actions

F2 → Fenêtre de Sortie

Alt + F2 → Fenêtre d'Erreur de Compilation

SYNTAXES

Agir sur la Time-Line

stop() → Interrompt la lecture de l'animation

play() → Lance la lecture de l'animation

gotoAndStop(X) → Place la tête de lecture à l'image **X** et l'interrompt

gotoAndPlay(X) → Place la tête de lecture à l'image **X** et la lance

Agir sur la Time-Line

x → Position Horizontale

y → Position Verticale

width → Largeur

height → Hauteur

rotation → Rotation

alpha → Transparence

Agir sur la Time-Line

(parent as MovieClip) → Parent du Clip