

# LES STRUCTURES

FLASH

## PRINCIPE

Dans la Programmation, les structures servent à opérer **des altérations de la continuité du code** pour que, soit certaines lignes de codes seront ignorées sous certaines conditions ou, soit certaines lignes de codes seront répétées à plusieurs reprises sur un même moment.

## DESCRIPTION

On reconnaitra, pour l'ActionScript 3, deux types de structures :

- **Les Structures de Test**, qui vérifient une condition et exécute ou non du code en conséquence
- **Les Structures Itératives**, qui provoquent du code à plusieurs reprises suivant des conditions.

## UTILISATION

La **structure de Test** qui nous intéresse est la structure " **if** " .

Elle s'écrit comme suit :

```
if( Condition ){
    Code;
}
```

Cela signifie : Si la Condition est vraie, alors lance le Code.

Il est également possible de lui donner des contre-conditions " **else** " comme suit :

```
if( Condition1 ){
    Code1;
} else if( Condition2 ){
    Code2;
} else {
    Code3;
}
```

Cela signifie : Si la Condition1 est vraie, alors lance le Code1, sinon, si la Condition2 est vraie, alors lance le Code2, sinon lance le Code3.

Enfin, vous pouvez ajouter des Conditions additives à l'aide de " **&&** " ou des Conditions de remplacement à l'aide de " **||** " .

Par exemple :

```
if( Condition1 && Condition2 ){
    Code;
}
```

Cela signifie : Si la Condition1 est vraie et si la Condition2 est vraie, alors lance le Code.

```
if( Condition1 || Condition2 ){
    Code;
}
```

Cela signifie : Si la Condition1 est vraie ou si la Condition2 est vraie, alors lance le Code.

En ce qui concerne **les Structures Itératives**, deux nous intéressent : " **for** " et " **while** " .

La Structure " **for** " va provoquer du code en boucle un nombre X de fois.

Elle s'écrit ainsi :

```
for( var i:int = 0 ; i < 10 ; i++){
    Code;
}
```

Cela signifie : Lance 10 fois le Code.

Bien entendu, il est possible de mettre n'importe quel nombre à la place de "10" voire de mettre une variable numérique.

Il est également possible de remplacer le nom de "i" par autre chose.

La Structure " **while** " , quand à elle, va provoquer du code en boucle tant qu'une Condition n'est pas définie comme vraie.

Elle s'écrit ainsi :

```
while( Condition ){
    Code;
}
```

Cela signifie : Tant que la Condition est fausse, Lance le Code.

# SYNTAXE

## Condition

**== X** → Est strictement égal à **X**

**>= X** → Est supérieur ou égal à **X**

**<= X** → Est inférieur ou égal à **X**

**> X** → Est supérieur à **X**

**< X** → Est inférieur à **X**

**!= X** → Est différent de **X**

**&&** → “Et” pour une Condition supplémentaire

**||** → “Ou” pour une Condition alternative