

LES FONCTIONS ET EVENEMENTS

FLASH

PRINCIPE

Dans la Programmation, les Fonctions sont d'une grande importance. Elles permettent de **contenir du code afin de lancer ce dernier** à tout moment sans avoir à le ré-écrire.

DESCRIPTION

Les Fonctions sont des encapsulations de Codes sous un nom que vous choisissez au même titre que vous le faites pour les variables. grâce à cela, vous pouvez **provoquer le code contenu dans cette fonction à tout moment en indiquant son nom suivis de : " () "**.

Vous pouvez, également, créer des fonctions avec des paramètres, c'est à dire des noms de votre choix qui pourront contenir des valeurs que vous choisirez au moment de lancer la fonction en intégrant ces valeurs entre les deux parenthèses après le nom de la fonction.

À noter que certaines fonction peuvent retourner une valeur.

Les Événements, quand à eux, sont **un moyen de relier une action spécifique** comme le clic de la souris, l'appui d'une touche du clavier, la lecture d'une frame, etc. vers une fonction au choix.

Cela permet de créer de réelles interactions entre l'utilisateur et l'application.

UTILISATION

Les fonctions peuvent être créées de la manière suivante :

```
function maFonction(){  
    Code;  
}
```

À chaque fois que vous écrirez : **maFonction()**, cela provoquera le contenu de Code.

Vous pouvez également la créer à l'aide d'Arguments :

```
function maFonction( monParametre1 , monParametre2 ){  
    Code avec monParametre1 et monParametre2;  
}
```

Si vous écrivez : **maFonction(10 , 20)**, cela provoquera le contenu de Code avec 10 et 20;

Pour relier un événement à une fonction, il faut écrire ceci :

```
monElement.addEventListener( Lien Evenement , maFonction );
```

"**monElement**" est l'élément concerné par l'événement, cela peut être un clip ou autre élément suivant l'événement souhaité.

"**maFonction**" est la fonction à laquelle vous voulez rattacher l'événement.

Enfin, "**Lien Evenement**" est l'objet d'événement qui définit l'événement en lui. Il en existe différents spécialement prévus pour calibrer les événements en conséquence, il suffit de connaître leur syntaxe pour les intégrer sans problème.

Exemple : **MouseEvent.MOUSE_CLICK** pour un événement au clic de la souris.

À noter que les fonctions attachées à un événement doivent avoir un paramètre pour recueillir les paramètres de l'événement.

Par convention, on nomme ce paramètre "**event**" (*Ce n'est pas obligatoire mais recommandé*).

SYNTAXE

Fonctions

return(X) →

Dans une fonction, interrompt la fonction et retourne la valeur **X**

Événements

event.target → Dans la fonction liée, retourne l'élément concerné

Event.ENTER_FRAME → Événement de Boucle

MouseEvent.CLICK → Événement au relachement de clic

MouseEvent.CLICK → Événement au clic

MouseEvent.CLICK → Événement au survol de la souris

MouseEvent.CLICK → Événement au désurvol de la souris

MouseEvent.CLICK → Événement au mouvement de la souris