

SCENE

FLASH

PRINCIPE

La gestion et vérification de la scène par le biais de paramètres dynamiques vous permet de choisir le mode d'alignement ou redimensionnement mais également de détecter dynamiquement la taille de votre flash pour, par

exemple, faire en sorte que le contenu de **votre scène s'adapte à la taille de l'écran ou du navigateur de l'utilisateur.**

UTILISATION & SYNTAXE

stage.stageWidth → Retourne la largeur de la scène

stage.stageHeight → Retourne la hauteur de la scène

stage.align = StageAlign[X]; → Définit le mode d'alignement du Flash

- «**TOP**» → Haut
- «**BOTTOM**» → Bas
- «**LEFT**» → Gauche
- «**RIGHT**» → Droite
- «**TOP_LEFT**» → Haut Gauche
- «**TOP_RIGHT**» → Haut Droite
- «**BOTTOM_LEFT**» → Bas Gauche
- «**BOTTOM_RIGHT**» → Bas Droit

stage.scaleMode = StageScaleMode[X]; → Définit le mode de redimensionnement du Flash

- «**SHOW_ALL**»
- «**NO_BORDER**»
- «**EXACT_FIT**»
- «**NO_SCALE**»

fscommand(«fullscreen», true); → Met le Flash en plein-écran

root.Menu = new ContextMenu();

root.Menu.hideBuiltInItems();

→ Retire le menu de clic droit