

SOURIS

FLASH

PRINCIPE

Gérer la souris consiste, à la fois, à **détecter la position souris ainsi qu'à appliquer des événements** inhérents à la souris sur d'autres éléments.

UTILISATION & SYNTAXE

Rappel : Dans les syntaxes ci-dessous, les valeurs commençant par "my" sont les variables que vous créez vous-même, vous pouvez donc utiliser d'autres appellations que celles-ci.

Valeur

mouseX → Position X de la souris

mouseY → Position Y de la souris

myClip.mouseEnabled = false;

myClip.mouseChildren = false;

→ Le clip n'influence pas la souris

myClip.buttonMode = true; → Le clip fait apparaître le curseur de main au survol

Événement

MouseEvent.MOUSE_OVER → Événement au survol

MouseEvent.MOUSE_OUT → Événement au désurvol

MouseEvent.MOUSE_DOWN → Événement au clic

MouseEvent.MOUSE_UP → Événement au relâchement

MouseEvent.MOUSE_MOVE → Événement au déplacement souris

event.localX → Position X de la souris relative à l'élément

event.localY → Position Y de la souris relative à l'élément

event.stageX → Position X de la souris en absolu

event.stageY → Position Y de la souris en absolu

event.currentTarget → Élément concerné par l'événement