

# ECRITURE DYNAMIQUE

## FLASH

## PRINCIPE

L'ActionScript offre la possibilité de **recupérer des valeurs d'éléments ou paramètres par le biais de noms dynamiques** au lieu de noms absolus.

## DESCRIPTION

La nomination dynamique permet d'utiliser une variable de chaîne de caractère pour récupérer une variable ou un paramètre dans un objet ou un clip. La chaîne de caractère donnant le nom de la variable ou du paramètre recherché ( Par exemple : `monClip[ "rotation" ]` au lieu de `monClip.rotation` ).

Ainsi, il est possible d'indiquer un nom à l'aide de String concaténé par exemple ( `"monClip" + 1` ) grâce à cette technique, on dispose de plus de souplesse quand à la manière de retrouver des valeurs ou des éléments, surtout quand ils sont nombreux.

À noter qu'il existe également des procédés permettant de transformer un type de variable en un autre.

## 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.

### Type

**Type( X )** → Transforme la valeur **X** au type de variable voulu

**( X as Type )** → Fait passer la valeur **X** comme étant du type voulu

### Détection Relative

**MonClip[ «x» ]** → Récupération de paramètre

**myClip[ «myClip» ]** → Récupération de Clip

**this[ «myFunction» ]()** → Récupération de Fonction

**this[ «myClip» ][ «x» ]** → Récupérations cumulées

**this[ «my» + «Clip» ]** → Récupération par valeurs concaténées

**this[ myString ]** → Récupération par valeur de variable