

FORMATION OCKAM RAZOR

SCRIPTS

FLASH

PRINCIPE

Les Scripts dans Flash sont des fichiers au format **AS**, purement textuels, **permettant de stocker du code afin de le réutiliser sur divers éléments ou diverses applications.**

C'est, entre autre, un excellent moyen pour se créer sa propre bibliothèque de code à réexploiter.

DESCRIPTION

Créer un fichier AS est très facile puisque Flash le propose par défaut.

Une fois le fichier créé, il vous faudra intégrer un format d'écriture spécifique au départ afin d'indiquer précisément quel est le nom du script, le dossier qui le contient (*Par rapport au Flash qui ira le charger*) et les éléments de Flash auquel il devra fait appel pour fonctionner.

À la différence d'une scène flash standard, un fichier AS ne possède aucune données d'ActionScript par défaut c'est pourquoi il vous faudra importer celles dont vous aurez besoin par le biais de la syntaxe **"import"**.

Un Script peut être intégré à la scène, soit comme un objet standard du type de son nom de Script, soit en attachant son lien à un clip de la bibliothèque.

Pour se faire, il faut faire un clic droit sur le clip de la bibliothèque, choisir **"Liaison"**, cocher la case **"Exporter pour l'ActionScript"** puis indiquer le lien du script dans le champ **"Classe de base"**.

Les scripts peuvent posséder une fonction ayant le même nom. Cette fonction est considérée comme étant la fonction d'initialisation et elle sera automatiquement lancée lors de la création d'une variable par le biais de ce script.

Les scripts peuvent hériter d'autres scripts. C'est à dire que les scripts peuvent être considérés comme contenant leur propre code en plus de contenir le code d'un autre script.

Cet autre script servant d'héritage peut être un autre de vos scripts comme une classe d'objet inhérente à l'ActionScript (*Par exemple : **MovieClip***).

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.

Dans le Script

```
package myDossier {  
    public class myScript { [...] }  
}
```

→ Composants initiaux d'un script

import flash.X; → Importer une notion au script

public class myScript extends X { [...] } → Le Script hérite de **X**

public function myFunction():void { [...] } → Fonction accessible depuis l'extérieur du Script

private function myFunction():void { [...] } → Fonction inaccessible depuis l'extérieur du Script

Dans la Scène

```
import monDossier.*;  
var myObjet:myScript = new myScript();
```

→ Crée un objet issue du Script