

ActionScript : comment je fais...

iode, 09/09/2011

version 3

| Pour... | Actions | Remarque | ActionScript | Exercice |
|---|---|---|---|---------------------------------------|
| créer une image qui contiendra des symboles, des dessins... | Insertion > Scénario > Image-Clé | | | |
| créer une image intermédiaire | Insertion > Scénario > Image | | | |
| créer un symbole | Dessin du symbole sur un calque ; sélectionner le dessin ; Modification > Convertir en symbole ; choisir le type (graphique, bouton ou clip) | | | |
| créer une interpolation entre deux images-clé contenant une occurrence d'un même clip | Sélectionner la première image-clé ; Insertion > Scénario > Créer une interpolation de mouvement | L'interpolation prend en compte des modifications des <u>propriétés</u> de position, taille, teinte de l'occurrence | | interpolation |
| créer et tracer une variable (pour en connaître la valeur) | | | <code>Trace("maVariable vaut = :"+maVariable)</code> | création d'une variable et trace |
| que des instructions soient exécutées quand Flash arrive sur une image | Ecrire les instructions dans le panneau Action – Image de l'image sélectionnée | Action d'image | | action d'image |
| que des instructions soient exécutées lors d'un événement sur un bouton (appui, relâche...) | Ecrire les instructions dans le panneau Action – Bouton de l'image sélectionnée | Action de bouton voir Aide > Dictionnaire ActionScript ; lettre O > on | <code>on(argument) { instructions }</code> | action sur un bouton |
| que des instructions soient exécutées lors d'un événement de clip (apparition du clip, mouvement de la souris, changement d'image dans ce clip) | Ecrire les instructions dans le panneau Action – Clip de l'image sélectionnée | | <code>OnClipEvent (...)</code> | événement de clip |
| que des instructions soient exécutées régulièrement (par exemple à une cadence de donnée) | Associer manuellement ou par script un événement de clip de type <code>enterFrame</code> sur un clip | | <code>OnClipEvent(enterFrame)</code> dans le panneau Action – Clip ou Ou événement d'image <code>MonClip.onEnterFrame=fonction() {</code> | événement à la cadence de l'animation |

| | | | | |
|---|---|---|---|--|
| | | | ...} | |
| travailler avec une variable ou une fonction définie au même niveau (le clip où je travaille) | l'utiliser telle quelle | | | |
| travailler avec une variable ou une fonction définie ailleurs | cibler cet élément correctement (faire un test avec <code>trace</code> pour voir si on la cible correctement) | | <code>_root, _parent</code> | ciblage depuis le root... |
| créer une variable ou une fonction qui soient connues dans toute l'arborescence | créer cette variable à un endroit quelconque <code>_global.maVariable=...</code> | | | |
| utiliser la position d'un clip ou toute autre de ses propriétés | <code>MonClip._x...</code> | voir Aide > Dictionnaire ActionScript ; lettre M > Classe movieClip > Propriétés | | utiliser la position d'un clip |
| de manière générale agir sur un clip | <code>monClip.actionSurLeClip()</code> ; | voir Aide > Dictionnaire ActionScript ; lettre M > Classe movieClip > Méthodes | | |
| convertir une chaîne en nombre | | | <code>Number()</code> | |
| importer depuis la bibliothèque un clip2 sur la scène d'un clip1 | <code>monClip1.attachMovie("monClip2", "nomOccurence", niveau) ;</code> | voir Aide > Dictionnaire ActionScript ; lettre M > Classe movieClip et <code>attachMovie</code> et aussi <code>duplicateMovieClip</code> | <code>attachMovie</code> et aussi <code>duplicateMovieClip</code> | importer un clip dans un clip |
| dessiner depuis le root un nouveau clip dans un clip | <code>monClip1.createEmptyMovieClip("monClip2", niveau) ;</code> puis travailler avec clip avec <code>with(monClip2){...}</code> | | | dessiner depuis le root un nouveau clip dans un clip |
| rendre un clip déplaçable (éventuellement dans une zone donnée) quand je clique dessus | événement de clip <code>on(press){</code> <code>startDrag(this);</code> <code>}</code> | voir Aide > Dictionnaire ActionScript ; lettre M > Classe movieClip > Méthodes > <code>startDrag()</code> attention à l'utilisation de <code>this</code> : dans un événement de clip, <code>this</code> = le clip en question ; dans un événement de bouton (qui n'est pas un objet movieClip, <code>this</code> =le clip contenant ce bouton) | <code>startDrag(...), stopDrag(...)</code> | rendre un clip déplaçable |

| | | | | |
|---|---|---|--|--|
| rendre un bouton déplaçable (éventuellement dans un zone donnée) quand je clique dessus | événement de bouton <pre>on (press) { startDrag (nomBouton); }</pre> | | <code>startDrag (...), stopDrag (...)</code> | rendre un bouton déplaçable |
| définir et utiliser une fonction simple | <pre>function maFonction () { liste d'instructions ; }</pre> | | définir une fonction simple | définir une fonction simple |
| définir et utiliser une fonction avec des arguments | <pre>function maFonction (unArgument, ...) { liste d'instructions ; }</pre> | | définir une fonction avec des arguments | Définir une fonction avec des arguments |
| définir et utiliser une fonction renvoyant un résultat | <pre>maVariable = maFonction (unArgument, ...); function maFonction (unArgument, ...) { var x = ; return x ; }</pre> | | définir une fonction renvoyant un résultat | Définir une fonction renvoyant un résultat |
| créer un tableau et travailler avec les éléments de ce tableau | <pre>montableau=new Array()...</pre> | voir Aide > Dictionnaire ActionScript ; lettre A > Classe array | | créer un tableau |
| affecter une valeur à un champ de texte | Créer un champ de texte dynamique et donner un nom à var (fenetre propriétés) Affecter une valeur au champ de texte (action d'image) : <code>Chemin.variableAffichée = ...</code> | Attention au chemin pour cibler le champ de texte ! | | affecter une valeur à un champ de texte |
| recupérer une valeur écrite dans un champ de texte | Créer un champ de texte de saisie et donner un nom à var (fenetre propriétés) Pour l'utiliser : <code>Chemin.variableSaisie</code> | Attention au chemin pour cibler le champ de texte ! | | recupérer une valeur écrite dans un champ de texte |
| affecter une couleur à un clip | événement d'image ou sur un bouton <pre>maCouleur = new Color (monClip); maCouleur.setRGB (0xCC0000);</pre> | voir Aide > Dictionnaire ActionScript ; lettre C > Classe color | | affecter une couleur à un clip |
| lancer une instruction si une touche de clavier est appuyée | événement sur un clip <pre>on (keyPress "a") { trace ("hella"); }</pre> | voir Aide > Dictionnaire ActionScript ; lettre K > key pour les actions d'image | | instruction si appui sur clavier |
| établir une condition | utiliser <code>if, if/else if ...</code> | voir Aide > Dictionnaire ActionScript ; lettre I | | |
| utiliser un fichier externe | <pre>#include "nomDuFichier.as"</pre> | | | |
| rendre un clip invisible (visible) | <pre>monClip._visible = false</pre> | | | |
| utiliser le temps machine | | | <code>getTimer</code> | |

| | | | | |
|--|--|--|-------------|--|
| lancer des événements à des intervalles donnés | | | setInterval | |
| | | | | |

Erreurs fréquentes

- syntaxe
- mauvais chemin
- problème de niveau
- pas de définition des occurrences