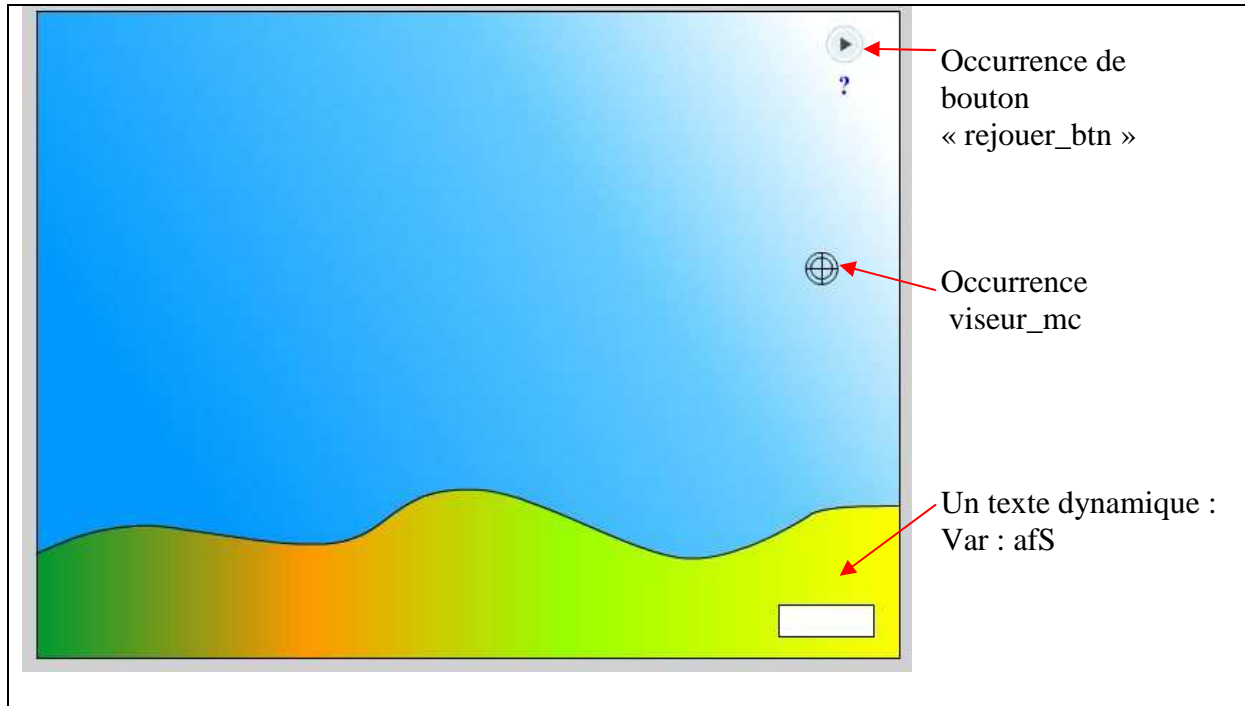


TIR sur PAPILLONS

- 1_ Nom du fichier : « chasPap ».** Document : *dimensions* : 600 px x 450 px
 : *arrière plan* : blanc
 : *cadence* : 12 im/s

2_ Aspect final de la scène.



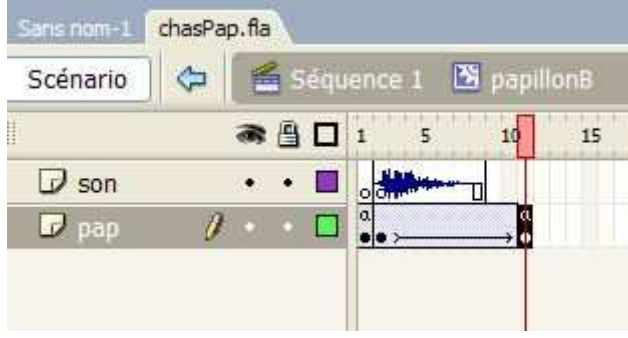
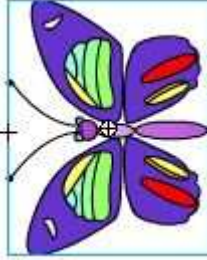


3_ Bibliothèque et empilement des calques.

Le bouton « flat blue play » un peu modifié
 Le clip « papillon » copié dans « volPapillon »
 Le clip « papillonB » à partir du clip « papillon »
 Le clip « viseur_mc »
 Un son Whip.wav.
Trouver un son bref et discret en .wav ou .mp3

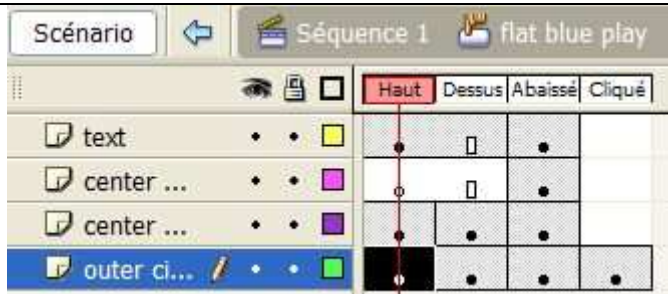
Empilement des calques

4_ Le clip « papillonB ».


Page suivante. (Remarque : vous pouvez créer un autre clip animé).

	<p>Calque « pap » : glisser en 1 le clip « papillon » depuis la bibliothèque. F6 en 2 et 11 ; orienter ces 2 images. stop () ; sur les images 1 et 11. Interpolation de mouvement entre 2 et 11 pour la chute. Calque « son » : les images 1 et 2 sont vides. Le son est glissé sur l'image 2. Le clip « papillonB » terminé, nom de liaison « pap_mc »</p>	
 <p style="text-align: right;">1</p>	 <p style="text-align: right;">2 (x, y) = (0, 0)</p>	 <p style="text-align: right;">11 (x, y) = (-250, 760)</p>

5_ Le bouton.

	<p>Sur le calque inférieur : à l'état « Haut », ajouter un point d'interrogation, à l'état « Dessus », ajouter Rejouer.</p>
---	---

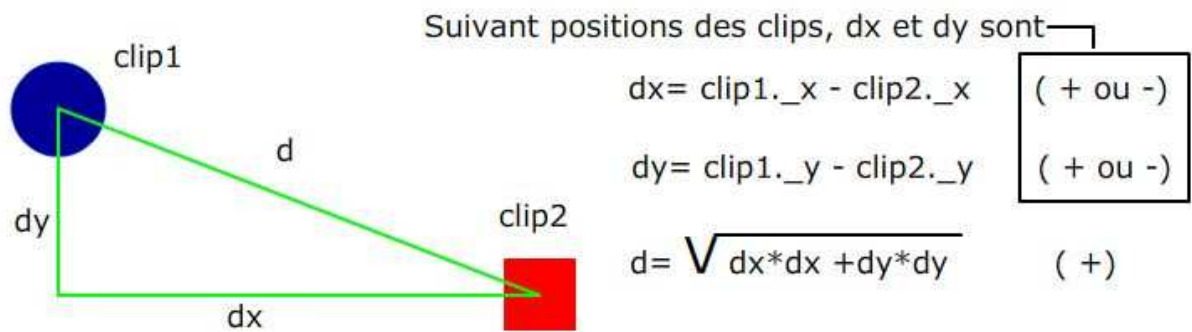
6_ Le clip « viseur_mc ».

	<p>Dimensions ; 22 par 22</p>
---	-------------------------------

7_ Les calques « fond », « Vis & bt », « textDyn ».

Créer ces calques.
Faire le fond.
Sur le calque « Vis & bt », **glisser déposer** le clip viseur_mc et le bouton depuis la bibliothèque. **Ecrire** les noms d'occurrence viseur_mc et rejouer_btn.
Sur le calque « textDyn » **créer** le texte dynamique avec le nom de variable afS dans le cartouche précédé de Var :

8_Le calque « script ».

Rappel.

```

1 //chasPap
2 viseur_mc._visible=true;//viseur visible
3 rejouer_btn._visible=false;//bouton rejouer non visible
4 //-----
5 function distance(clip1, clip2) {
6     /* définir la distance entre 2 clips (th de pythagore);
7     racine carrée de la somme des carrés de dx et dy */
8     dx = clip1._x - clip2._x;
9     dy = clip1._y - clip2._y;
10    return (Math.sqrt(dx*dx+dy*dy));
11 }
12 //-----
13 viseur_mc.startDrag(1);//drag verrouillé centre position souris
14 Mouse.hide();//index souris caché
15 viseur_mc.swapDepths(5000);//viseur tjs au 1er plan (5000 possibilités)
16 var vTir:Boolean= false;/*au départ faux; plus loin vrai quand souris
17 cliquée et faux quand souris relâchée*/
18 var ind :Number= 0;// indice les occurrences de pap_mc et leur profondeur
19 var vScore:Number=0;
20 var tbtaille:Array=[30,100,50,70];//tableau de 4 tailles
21 var tbplaceDepX:Array= [-100, 700];//tableau avec 2 valeurs d'abscisse
22 var tbVitesse:Array= [8, -8];//2 valeurs de vitesse
23 //-----
24 //Création fonction
25 envoyerPap = function () {
26     var t=Math.round(Math.random()*3)// de 0 à 3 (rang des tailles)
27     var rang = Math.round(Math.random());// 0 ou 1 (rang vitesses et places)
28     var vitesse = tbVitesse[rang];//vitesse rang 0 ou 1 donc 8 ou -8
29     var placeDepX= tbplaceDepX[rang];//place départ de rang 0 ou 1
30     var accelerateur = Math.round(Math.random()*4)+1;//aléatoire de 1 à 5
31     ind++;//valeur de ind incremented
32     _root.attachMovie("pap_mc", "pap"+ind+"_mc", ind);//appel des clips
33     _root["pap"+ind+"_mc"]._x = placeDepX;//départ à -100 ou 700
34     _root["pap"+ind+"_mc"]._xscale=_root["pap"+ind+"_mc"]._yscale=tbtaille[t];
35     if(rang==0){/*si le rang est 0 on a x=-100, donc un départ à gauche,
36     pour un déplacement à droite*/
  
```

```

37  _root["pap"+ind+"_mc"]._xscale=-tbtaille[t];/*donc on retourne le clip
38  qui à l'origine est orienté vers la gauche*/
39  }
40  _root["pap"+ind+"_mc"]._y = 35+Math.round(Math.random()*180);/*ordonnée
41  de 35 à 215*/
42  //moteur pour chgt couleur et déplacement pap
43  _root["pap"+ind+"_mc"].onEnterFrame = function() { //à chaque image
44  couleurtrans= new Object(); //objet qui reçoit les changements de couleur
45  macouleur= new Color("pap"+ind+"_mc"); //affecte la nouvelle couleur au clip
46  couleurtrans.rb= Math.round (Math.random()* 510) -255; /*décalage aléatoire
47  du rouge de -255 à 255*/
48  couleurtrans.gb= Math.round (Math.random()* 510) -255;
49  couleurtrans.bb= Math.round (Math.random()* 510) -255;
50  macouleur.setTransform(couleurtrans); //méthode de changement de couleur
51  this._x += vitesse*accélérateur; /* l'abscisse de l'occurrence de pap_mc
52  est incrémentée à chaque image de vitesse multipliée par accélérateur*/
53  if (Math.abs(this._x-300)>400) { //cela revient à dire que x>700 ou x<-100
54      this.removeMovieClip(); //suppression du clip
55  }
56  /*pap sur image 1 et distance (pap, viseur) inférieure à 15 et clic
57  sur souris */
58  if (this._currentframe==1 && distance(this,viseur_mc)<15 && vTir ) {
59  vScore++; //augmentation du score
60  this.gotoAndPlay(2); //chute de 2 à 11
61  }
62  if(this._currentframe==11){
63      this.removeMovieClip(); //suppression du clip
64  }
65  //*****Temporiser 5 sec pour passage 15ème pap
66  if(ind>=15)    montrer=setInterval(rejouer,5000); //voir plus loin rejouer()
67  //*****
68      _root.afS=vScore + "/" +ind; //afficher le score sur ind
69      if(ind>=15){ //si ind supérieur à 15, on arrête les envois
70      clearInterval(lancerJeu); //annulation de setInterval() correspondant
71      }
72      }
73  }
74  //
75  _root.onMouseDown = function() { //clic souris vTir vrai
76      vTir = true;
77  }
78  _root.onMouseUp = function() { //relâcher du clic vTir faux
79      vTir = false;
80  }
81  //*****
82  function rejouer(){
83      viseur_mc._visible=false; //viseur non visible
84      Mouse.show(); //index souris visible
85      rejouer_btn._visible=true; //bouton rejouer visible
86      clearInterval(montrer);
87  }
88  //*****
89  lancerJeu = setInterval(envoyerPap, 2000); //envoyerPap toutes les 2 sec
90  //
91  rejouer_btn.onRelease=function(){ //recommencer l'animation
92  _root.loadMovie("chasPap.swf")
93  }
94  }

```