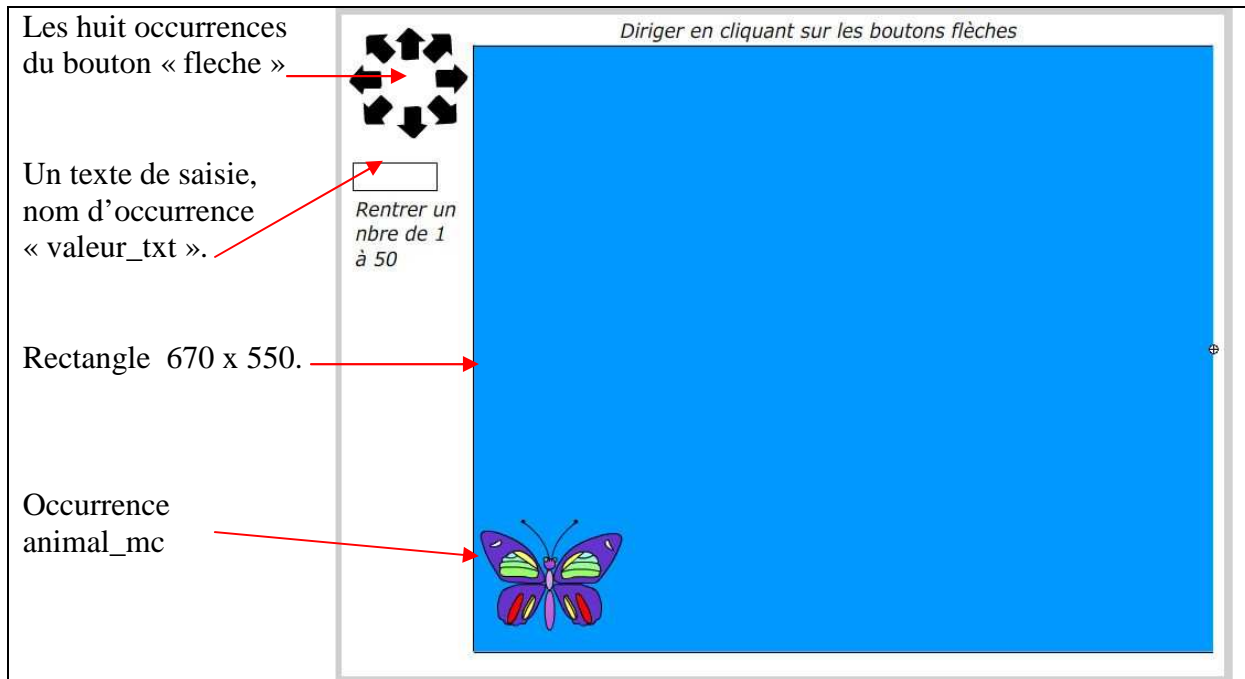


DEPLACEMENT ET COLLISIONS

- 1_ Nom du fichier : deplrdvents. Document :** *dimensions* : 800 px x 600 px
 : *arrière plan* : blanc
 : *cadence* : 20 im/s

2_ Aspect final de la scène.

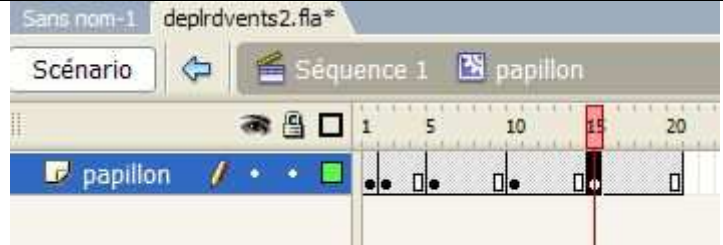
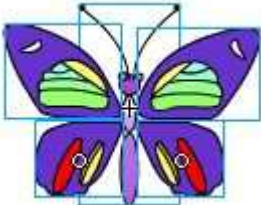
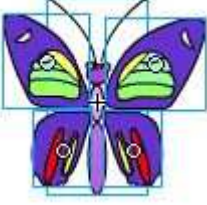
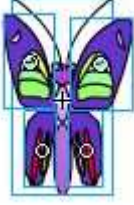
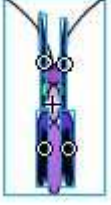


3_ Bibliothèque et empilement des calques.

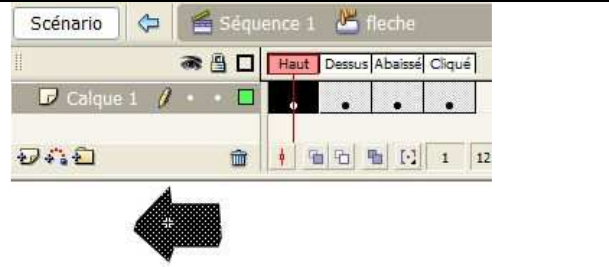
<p>Le clip « papillon », glissé sur la scène.</p> <p>Un son chimes.wav. Trouver un son bref et discret en .wav ou .mp3</p> <p>Le bouton « fleche » qui a 8 occurrences : n_btn ; ne_btn ; e_btn ; se_btn ; s_btn ; so_btn ; o_btn ; no_btn</p> <p>Les quatre clips limites, côtés du rectangle bleu (convertis en clip à partir de la scène). Ils sont donc sur le calque « rectangle ».</p>		<p style="text-align: center;">Empilement des calques</p>
---	--	--

4_ Le clip « papillon ».

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

	<p>Clip récupéré dans « volPapillon ». Chaque image clé a tourné de 90 °. L'image 15 a été modifiée.</p>		
 <p>1 et 2</p>	 <p>5</p>	 <p>10</p>	 <p>15</p>

5_ Le bouton « fleche »

	<p>L'état dessus est rouge.</p>
--	---------------------------------

6_ Le rectangle et les clips « limites ».

Dans la séquence 1, **renommer** le calque 1 rectangle. **Tracer** un rectangle, trait bleu et remplissage bleu, option objet de dessin. **redimensionner** à 670 x 455 et **placer** le à x= 455 et y= 302. **Dissocier** le. **Cliquer** avec précision sur le bord supérieur pour le sélectionner. Le **convertir** en clip (F8) de nom limitehaut_mc. **Faire** la même chose avec les 3 autres côtés, pour avoir limitebas_mc, limitegauche_mc et limitedroite_mc.

7_ Les calques boutons, texte, animal.

Créer ces calques.

Sur le calque « boutons », **glisser déposer** le bouton depuis la bibliothèque. **Dupliquer** le 7 fois. **Placer et orienter** ces boutons en rose des vents. **Ecrire** les noms d'occurrence.

Sur le calque « texte » **créer** le texte de saisie (« valeur_text »), et sa légende (texte statique).

Ecrire aussi les instructions d'utilisation des boutons (statique).

Sur le calque « animal » **glisser déposer** le clip « papillon » depuis la bibliothèque. **Ecrire** son nom d'occurrence « animal_mc ».

8_ Le calque « script ».

Page suivante.

```

1 //DEPLACEMENT multidirectionnel(deplrdvents2)
2 /*déclaration des variables dirx et diry qui prendront chacune 3 valeurs:
3 1 ou -1 pour les déplacements à droite, à gauche, vers le bas
4 ou vers le haut; 0 pas de déplacement*/
5 var dirx:Number;
6 var diry:Number;
7 valeur_txt.text=0;
8 //Test de saisie*****
9 _root.onEnterFrame=function(){//pour vérifier la saisie
10 if(Number(valeur_txt.text)>0 && Number(valeur_txt.text)<51){
11     avis_txt.text="Correct !";
12 } else{
13 avis_txt.text="Incorrect ! \rUn autre nombre";// \r permet d'aller à la ligne
14     }}
15     //*****
16 /*création de la fonction de déplacement avec ses 4 arguments, bouton,
17 horizontal,vertical,angle*/
18 function deplacement(bouton,dH,dV,angle){
19     //les directions avec le gestionnaire d'événement onPress sur les boutons
20     _root[bouton+"_btn"].onPress=function(){
21         animal_mc.gotoAndPlay(1);
22     dirx=dH;
23     diry=dV;
24     animal_mc._rotation=angle;//modification de l'angle du clip
25     // mise à 0 des valeurs de directions avec le gestionnaire onRelease
26     _root[bouton+"_btn"].onRelease=function(){
27         //vérif saisie*****
28         _root.onEnterFrame=function(){//pour vérifier la saisie
29         if(Number(valeur_txt.text)>0 && Number(valeur_txt.text)<51){
30             avis_txt.text="Correct !";
31         } else{
32             avis_txt.text="Incorrect ! \rUn autre nombre";
33         }}
34         //*****
35     dirx=0;
36     diry=0;
37 }
38 //le moteur de déplacement
39 _root.onEnterFrame=function(){
40     with(animal_mc){//with permet d'appeler le clip animal une seule fois
41 //on incrémente en x et y la valeur saisie, mutipliée par la direction
42     _x+=valeur_txt.text*dirx;
43     _y+=valeur_txt.text*diry;
44     monSon = new Sound();//déclaration de l'instance pour le son
45     monSon.attachSound("chimes");//appel depuis biblio (liaison sur clip)
46     anColor=new Color("animal_mc");//pour transformer les couleurs du clip
47 //tests de collision du clip animal avec les côtés du rectangle
48 if(hitTest(limitegauche_mc)||hitTest(limitehaut_mc)||hitTest(limitedroite_mc)
49 ||hitTest(limitebas_mc)){
50     gotoAndPlay(11);//si collision montrer l'image 11
51 a=getTimer();//durée à cet instant
52 if(getTimer())>a+200){//on attend 0.2 sec avant d'avoir le clip normal
53     gotoAndPlay(1);
54     }
55     }

```



```

56 if(_x<120){//120 est l'abscisse de limitegauche_mc
57 anColor.setTransform({rb:153, bb:-53,gb:-100});/*1er changement de couleur
58 par décalage du rouge et du bleu*/
59     monSon.start();//démarrage du son
60     _x=790;//abscisse de limitedroite_mc
61     } else if (_x>790) {
62 anColor.setTransform({rb:53, gb:51, bb:204});//décalage de R, V et B
63     monSon.start();
64     _x=120;//on retourne à x=120
65     } else if (_y<28) {//inférieur à l'ordonnée limitehaut_mc
66     _y=578;//ordonnée limitebas_mc
67     anColor.setTransform({gb:255, bb:255});//décalage V et B
68     monSon.start();
69     } else if (_y>578) {
70     anColor.setTransform({rb:255, bb:55});//décalage R et B
71     monSon.start();
72     _y=28;//ordonnée limitehaut_mc
73     }}}}
74     //appel de la fonction déplacement et passage des arguments
75 déplacement("n",0,-1,0);// au nord :x nul, y négatif, rotation nulle
76 déplacement("ne",1,-1,45);/*nord est:en x positif, en y négatif et
77 rotation de 45°*/
78 déplacement("e",1,0,90);/* est :x positif, y nul,rotation de 90°;
79 même principe pour la suite*/
80 déplacement("se",1,1,135);
81 déplacement("s",0,1,180);
82 déplacement("so",-1,1,-135);
83 déplacement("o",-1,0,-90);
84 déplacement("no",-1,-1,-45);

```