



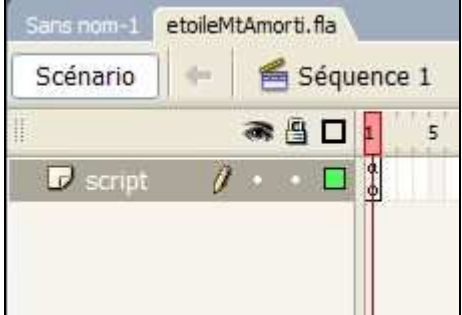
GENERATION et MOUVEMENT AMORTI d'ETOILES

1_ Préparation.

Nom du fichier : etoileMtAmorti.

Document : dimensions : 550 px sur 400 px ; arrière plan : noir ; cadence : 25.

2_ Le clip et la séquence.

 <p>▼ Bibliothèque - etoileMtAmor... etoileMtAmorti fla Un élément dans la bibliothèque  Nom Type etoile_mc Clip</p>	 <p>Sans nom-1 etoileMtAmorti fla Scénario Séquence 1 script</p>
<p>Un seul clip : etoile_mc. Ne pas oublier de prendre le nom de liaison (clic droit sur etoile_mc.....)</p>	<p>On est dans la séquence avec un seul calque « script » et le code sur l'image 1.</p>

3_Le code.

```

1 //Génération d'étoiles. (etoileMtAmorti)
2 var ind:Number=0; /*typage et initialisation de la variable qui
3 numérote les occurrences du clip etoile_mc et leur profondeur*/
4 //*****
5 placerEtoile = fonction () { /*construction de la fonction qui se
6 déclenchera à intervalles réguliers (voir dernière ligne) */
7 ind++; //incréméntation de l'indice
8 if(ind==35) clearInterval(lancer); //arrêt génération étoile
9 /*appel des occurrences du clip etoile_mc*/
10 _root.attachMovie("etoile_mc", "etoile"+ind+"_mc", ind);
11 /*1' occurrence prend en mémoire des coordonnées de destination
12 aléatoires */
13 _root["etoile"+ind+"_mc"].destX = Math.round(Math.random()*530)+10;
14 _root["etoile"+ind+"_mc"].destY = Math.round(Math.random()*380)+10;
15 /*elle nait aux coordonnées où s'est fixée la précédente */
16 _root["etoile"+ind+"_mc"]._x = _root["etoile"+(ind-1)+"_mc"]._x;
17 _root["etoile"+ind+"_mc"]._y = _root["etoile"+(ind-1)+"_mc"]._y;
18 //*****
19 //moteur pour chaque occurrence
20 _root["etoile"+ind+"_mc"].onEnterFrame = fonction() {
21 // choisir la couleur de l'étoile
22 etoileCouleur = new Color("etoile"+ind+"_mc"); //instance de l'objet Color

```

Suite page suivante

```

23 r=Math.round(Math.random()*6)+1;//choix de 1 à 7
24 /*pour chaque valeur aléatoire de r on choisit un changement de couleur*/
25 if (r == 1) {
26   etoileCouleur.setTransform({rb:255});
27 } else if (r == 2) {
28   etoileCouleur.setTransform({gb:255});
29 } else if (r == 3) {
30   etoileCouleur.setTransform({bb:255});
31 } else if (r == 4) {
32   etoileCouleur.setTransform({rb:153, bb:53});
33 } else if (r == 5) {
34   etoileCouleur.setTransform({rb:255, bb:255});
35 } else if (r == 6) {
36   etoileCouleur.setTransform({rb:153, gb:51, bb:204});
37 } else if (r == 7) {
38   etoileCouleur.setTransform({gb:255, bb:255});
39   }
40 this._xscale=15*r;/*échelle aléatoire de taille pour l'occurrence
41 de 15 % à 105 %*/
42 this._yscale=15*r;
43 /*le déplacement de l'occurrence va se ralentir, car l'accroissement
44 est le 1/10 d'un écart (this.destX-this._x) qui lui, diminue quand this._x
45 croit.Le déplacement finit par s'annuler*/
46 this._x += (this.destX-this._x)*0.1;
47 //même chose en y
48 this._y += (this.destY-this._y)*0.1;
49 this._rotation += 3*(this.destX-this._x)*0.1;//la rotation varie et s'annule
50 /*si les coordonnées de l'occurrence sont égales à celles de destination, on
51 supprime le moteur sur cette occurrence*/
52 if (Math.round(this._x) == this.destX && Math.round(this._y) == this.destY) {
53   delete this.onEnterFrame;
54   }}}
55 /*avec setInterval() on peut exécuter une fonction à intervalles réguliers;
56 ici, fonction placerEtoile toutes les 2 secondes*/
57 lancer = setInterval(placerEtoile, 2000);
58

```