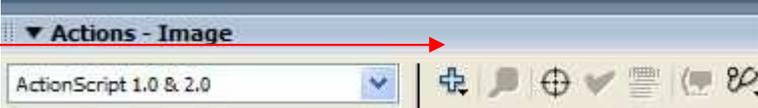


## GESTIONNAIRES D'ÉVÉNEMENTS

### B- Les gestionnaires d'événements attachés aux clips.

**Aller** dans le panneau Actions et **cliquer** sur l'icône +



**Aller** à Fonctions globales/Contrôle sur les clips et **choisir onClipEvent**. On obtient :

```

1 onClipEvent () {
2 }
3
4
5
6
7
8
                
```



```

onClipEvent () {
}
                
```



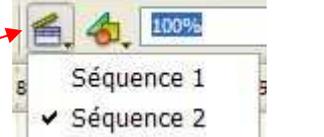
**En double cliquant** sur le mot « réservé » de son choix, il vient se placer dans les parenthèses derrière **onClipEvent**.

Ces gestionnaires se placent sur des clips pour déclencher les instructions qui seront placées entre les accolades { ..... }.

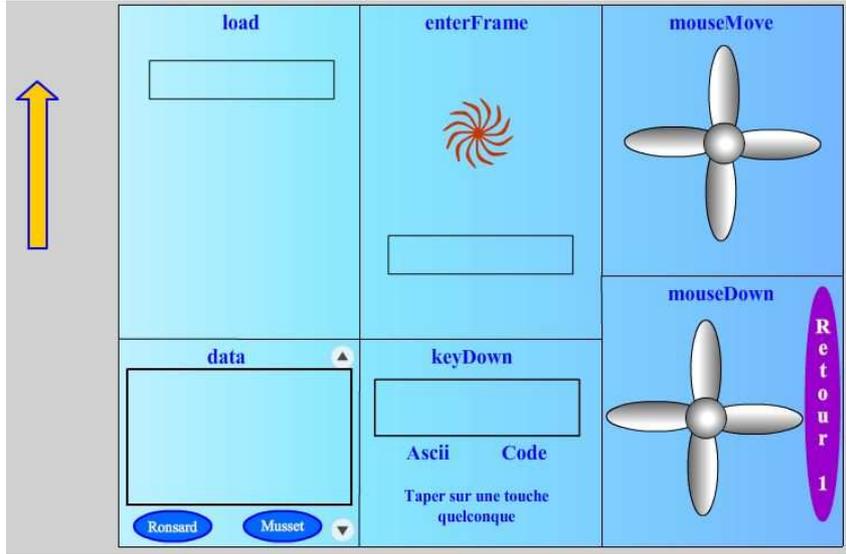
On va choisir quelques cas et les mettre en application dans une 2<sup>ème</sup> séquence de l'animation.

#### 1-Séquence 2.

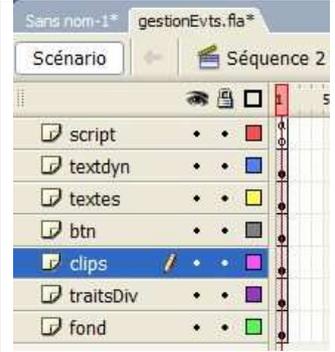
**Aller** à Insertion et **cliquer** sur Séquence. La séquence 2 se crée. Pour passer de la séquence 1 à la séquence 2, **utiliser** cette icône :



#### Résultat final



Aspect général (Boutons, clips, graphiques, textes ...)

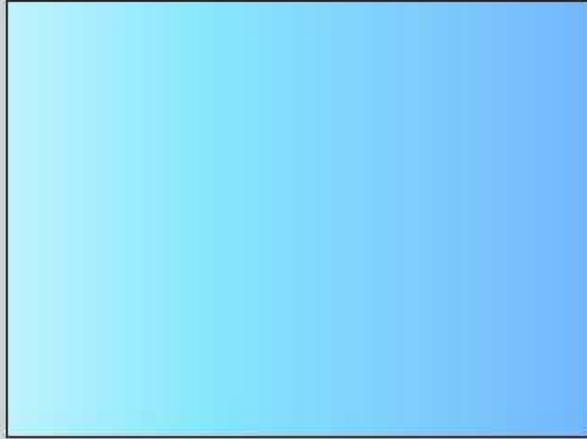


Les différents calques

#### 2- Création des éléments. (Explications orales complémentaires données).

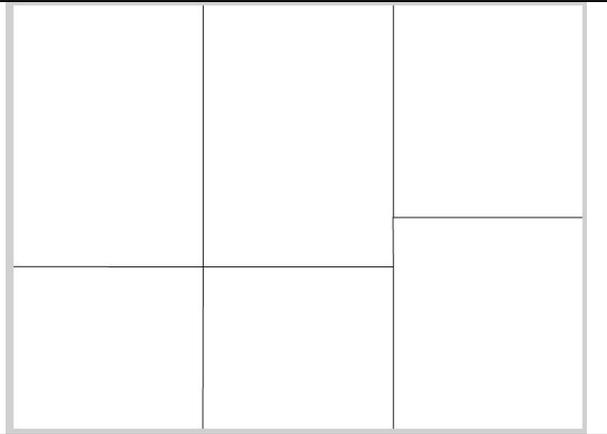
- Le fond

Dans la séquence 1, **cliquer** droit sur le calque « fond » et **choisir** « Masquer les autres ». **Cliquer droit** sur le fond (image sur la scène) et **copier**. **Aller** dans la séquence 2, **cliquer droit** sur la scène et **coller en place**. **Renommer** ce premier calque « fond ».



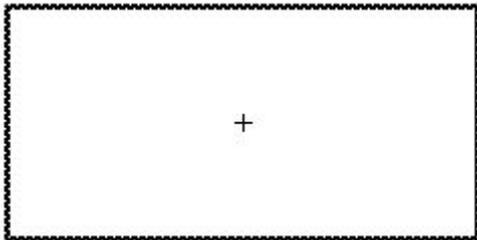
- Les traits de division du fond

Dans la séquence 2, **ajouter** un calque. **Renommer** le « traitDiv ». **Utiliser** l'outil ligne, icône de dessin active. **Maintenir** la touche Maj. pour tracer un segment vertical : H=480. **Centrer** le en hauteur et x= 213. **Dupliquer** ce segment : x=426 et y= 240. **Tracer** un segment horizontal : L= 640. **Centrer** le en largeur et y= 296. **Dissocier** les segments. **Cliquer** sur le dernier tiers du segment horizontal et **remonter** le à y= 240.

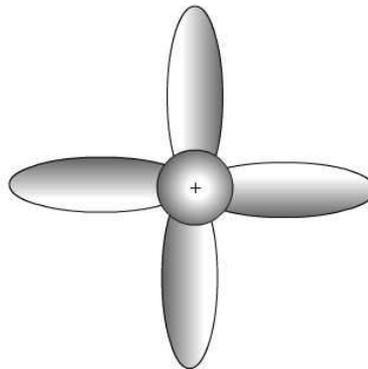


- Les clips conteneur et helice2

**Créer** seuls, ces clips



environ 200 x 120.

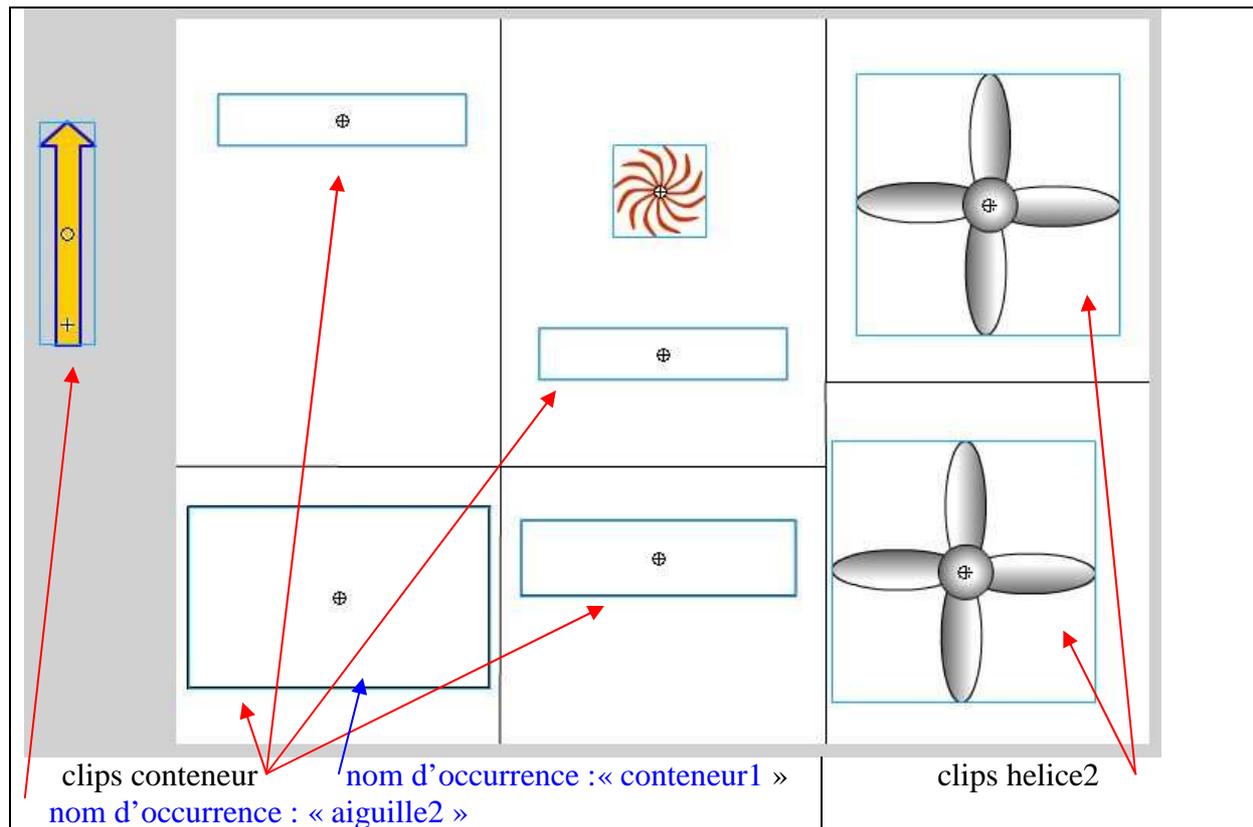


### 3- Retour dans la séquence 2

Pour l'instant, on a 2 calques : « fond » et « traitdiv ». **Insérer** dans l'ordre les calques : « clips », « btn », « textes », « textdyn », «script ».

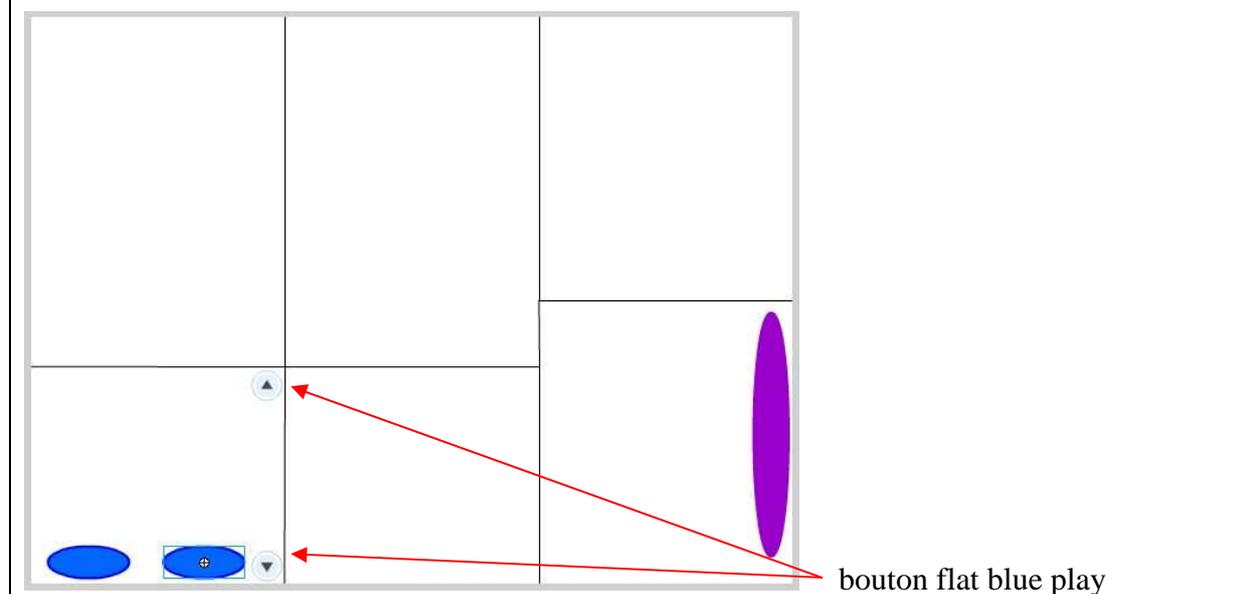
**Voir page 1, l'empilement des calques.**

**Verrouiller** les calques sauf « clips ». Sur le calque « clips », **glisser déposer** de la bibliothèque sur la scène les clips aiguille, helice\_mc, helice2, conteneur. **Dupliquer et redimensionner** au besoin, et **respecter** les positions (page suivante).

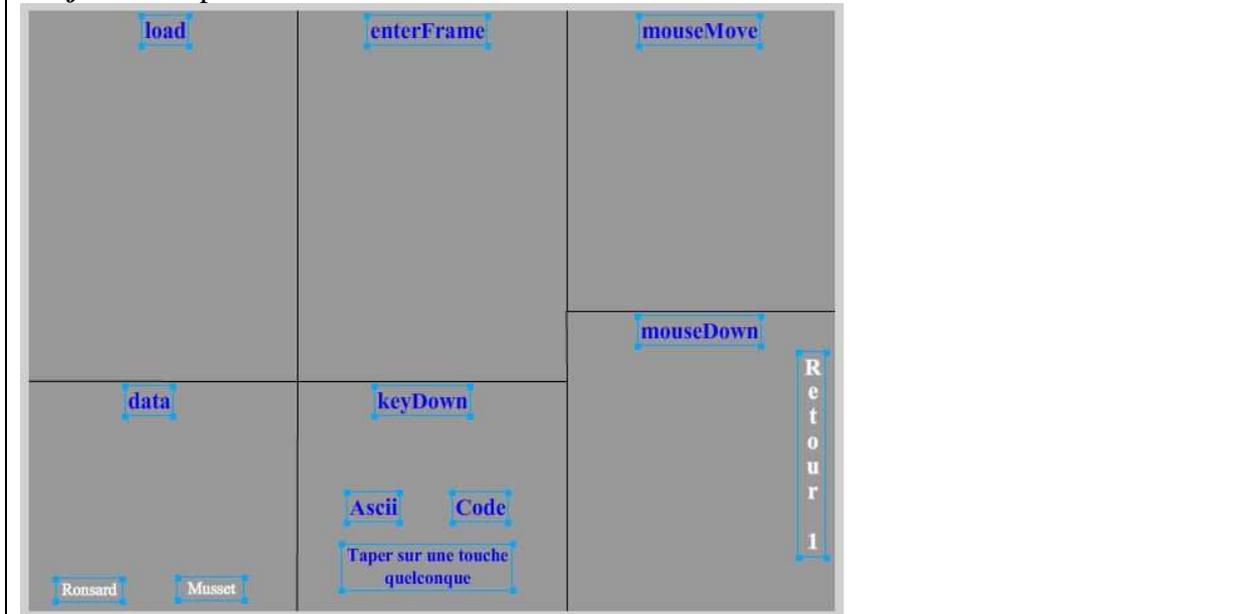


Sur le calque « btn », **glisser** de la bibliothèque « btOvale ». **Dupliquer** 2 fois, **redimensionner** une occurrence, **changer** sa teinte, **pivoter** la, et **respecter** le placement ci-dessous.

**Aller** à Fenêtre/Bibliothèques communes/Boutons. Dans la boîte de choix, **cliquer** droit sur le dossier « play back flat » et **cliquer** sur « Développer le dossier » : **choisir** le bouton « flat blue play » pour le **glisser** dans la bibliothèque. **Glisser** ensuite ce bouton sur le calque « btn ». **Dupliquer** ce bouton. **Pivoter** et **placer** les boutons comme ci-dessous.



Sur le calque « textes », après verrouillage des autres, **créer** les textes ci-dessous. **Changer** momentanément la couleur d'arrière plan du document pour montrer les textes en blanc. **Réajuster** les positions avec les flèches de direction.

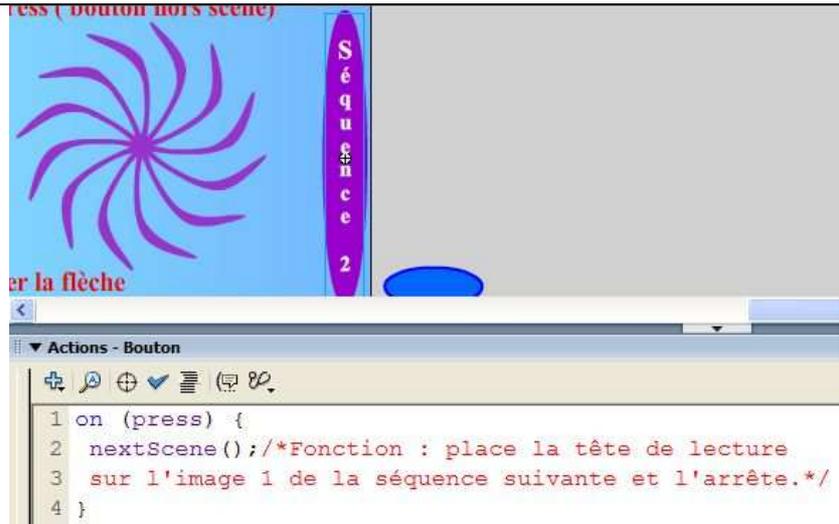


**Créer** les textes dynamiques sur le calque « textdyn ». **Verrouiller** les autres.

	<p><b>1</b> affichage heure du chargement</p> <p><b>2</b> vers Ronsard ou Musset</p> <p><b>3</b> affichage heure de l'ordinateur</p> <p><b>4</b> code des touches</p> <p><b>Ces textes dynamiques sont sur les occurrences du clip conteneur</b></p>
<p><b>1</b></p>	<p><b>2</b></p>
<p><b>3</b></p> <p>Attention : variable Var</p>	<p><b>4</b></p>

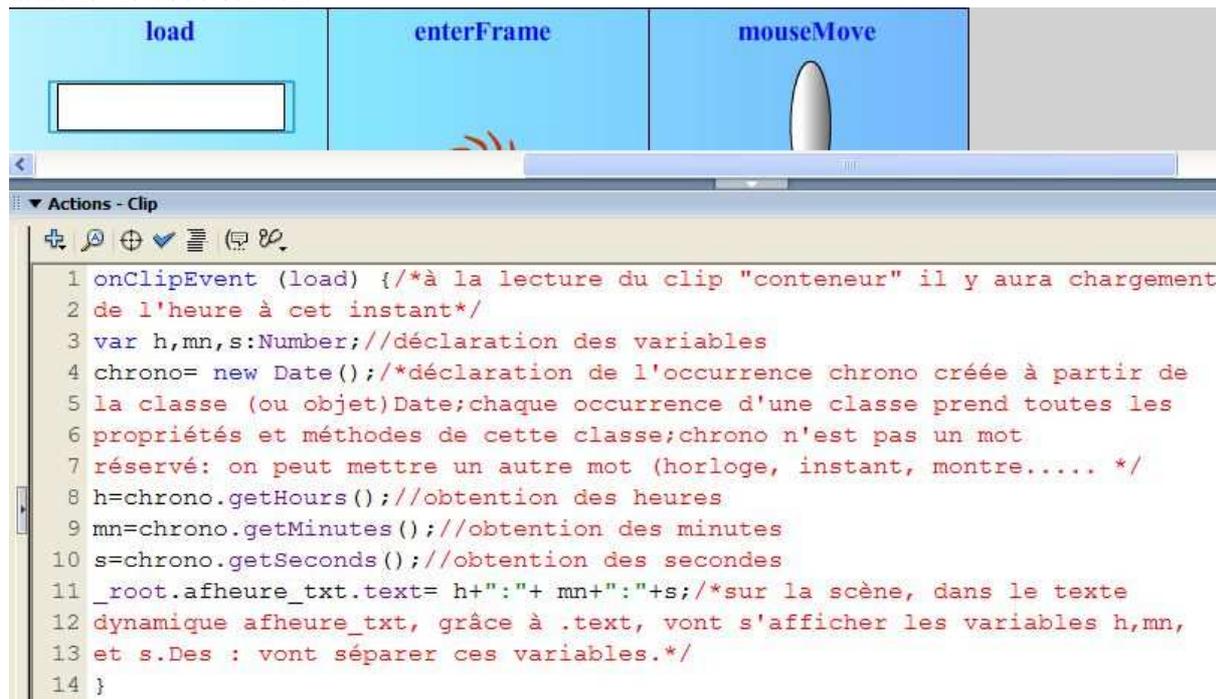
#### 4- Le code.

**Retourner** dans la séquence 1 pour mettre le code sur le bouton qui fera passer à la séquence 2 durant l'animation. (**Cliquer** bien sur le haut ou le bas du bouton et non sur le texte).



**Aller** dans la séquence 2, et sur le bouton analogue « Séquence 1 », **copier** ce code en changeant nextScene ( ) par prevScene ( ).

**Cliquer** bien sur le clip conteneur placé sous « load », et non sur le texte dynamique, pour lui attacher le code suivant.

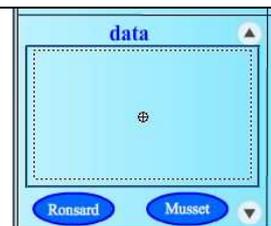


**Cliquer** sur le bouton ▲ et **écrire** son nom d'occurrence « haut\_btn ».

**Cliquer** sur le bouton ▼ et **écrire** son nom d'occurrence « bas\_btn ».

**Cliquer** sur le conteneur de nom d'occurrence « conteneur1 » et non sur le texte dynamique sans bordure (pointillé). On y attache le code suivant (page suivante).

On attachera également un code sur chaque bouton, Ronsard et Musset.



```

1 onClipEvent (data) { /*ce code porte sur le clip conteneur1 et appelle les
2 données (textes) dans le texte dynamique contenu_txt.Les textes sont dans des
3 fichiers .txt de type Unicode rédigés avec le bloc notes de Windows;les 2 textes
4 sont précédés de vers=blablaba....Leur chargement se fait à l'aide des boutons*/
5 _root.contenu_txt.text= vers;
6 }

```

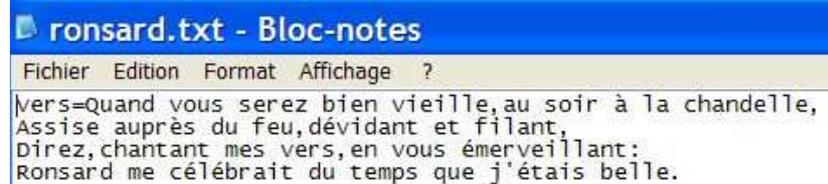
**Cliquer** sur le bouton Ronsard et pas sur le texte. **Ecrire** le code suivant :

```

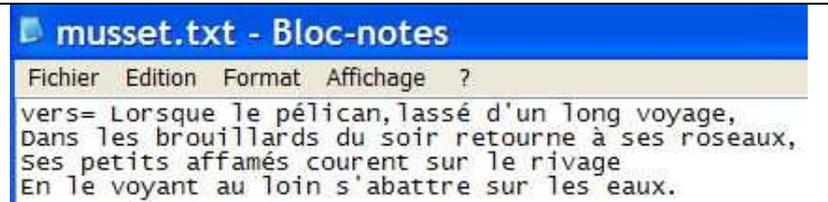
1 on (press) {
2 loadVariables("donnees/ronsard.txt","conteneur1");/*appel du fichier
3 externe ronsard.txt, placé dans le dossier donnees*/
4 }

```

Contenu du fichier ronsard.txt fait avec le bloc notes et enregistré en format UTF-8.  
Maj+Entrée après chaque vers.



Mettre le code sur le bouton Musset.



**Mettre** un code sur une image clé de la time-line, ici sur la seule image clé du calque « script », pour les actions qui auraient pu être codées sur les boutons bas\_btn et haut\_btn. Ce code va permettre le « scroll », (déroulement) du texte vers le haut ou vers le bas.

```

1 bas_btn.onPress=function() { /*bouton pour scroll vers le bas du texte
2 qui s'affiche dans le texte dynamique "contenu_txt*/
3     contenu_txt.scroll+=1;
4 }
5 haut_btn.onPress=function() { /*bouton pour scroll vers le haut
6     contenu_txt.scroll-=1;
7 }

```

**Mettre** le code sur le clip helice\_mc de nom d'occurrence helice1\_mc.

```

1 onClipEvent (enterFrame) { /*placé sur le clip hélice1_mc, occurrence
2 de helice_mc, répète les instructions à chaque image*/
3 _rotation++; //rotation incrémentée (augmentée de 1° à chaque image//
4 _xscale=_yscale++; //tailles horizontale et verticale incrémentées (%)//
5 if (_xscale>40 && _yscale>40) { /*si le pourcentage des tailles est
6 strictement supérieur à 40...*/
7 _xscale=_yscale=5; //on le ramène à 5//
8 }

```

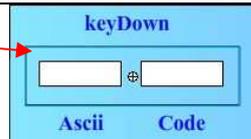
**Mettre** le code sur le conteneur sous le clip helice\_mc

```

1 onClipEvent (enterFrame) { /*avec enterFrame on aura la mise à jour de
2 l'heure à tout instant*/
3 chrono= new Date(); /*on fait un affichage plus direct que dans "load" et
4 on utilise la variable afheureB*/
5 _root.afheureB= chrono.getHours()+" ":"+ chrono.getMinutes()+" ":"+
6 chrono.getSeconds();
7 }

```

**Mettre** le code sur le clip conteneur.



```

1 onClipEvent (keyDown) { /*le code porte sur le clip conteneur;en frappant
2 sur les touches,on fait apparaitre le code ascii et le code standard dans
3 les textes dynamiques ascii_txt et code_txt */
4   _root.ascii_txt.text=Key.getAscii();
5   _root.code_txt.text=Key.getCode();
6 }
    
```

**Mettre** le code sur les clips helice2



```

1 onClipEvent (mouseMove) { //au déplacement de la souris//
2   this._rotation += 5; /* this remplace ce clip;la rotation
3   s'incrémente de 5 ° */
4 }
    
```



```

1 onClipEvent (mouseDown) { //au clic de la souris n'importe où sur la scène
2   _rotation -= 5; //rotation à gauche de +5° à chaque clic
3 }
    
```

**Mettre** le code sur le clip aiguille2

```

1 onClipEvent (load) { /*dès la lecture du clip aiguille2, les propriétés
2 suivantes le concernant sont chargées. On se dispense de la
3 syntaxe pointée aiguille2._width ou this._width, etc., puisque
4 le code est attaché au clip lui même.*/
5 |   _width=100; //largeur à 100 px.
6   _x=110; //abscisse à 110 px du bord gauche de la scène.
7   _y= 220; //ordonnée à 220 px du bord haut.
8   }
    
```



### C- Les gestionnaires d'événements attachés à une image de la « time-line ».

Depuis flash MX 2004, on emploie très souvent des gestionnaires attachés à une image clé de la ligne de temps. Nous avons un exemple page 6, avec l'événement onPress et les boutons bas\_btn et haut\_btn, pour déclencher les scrolls (avec fonction).

Vous avez un autre exemple, page 10 de « fl8\_gestEvts », avec onMouseMove et le clip curseur, pour déclencher l'affichage (avec fonction). [Voir la liste des gestionnaires de ce type](#) : dans le panneau AS, cliquer sur + et prendre les chemins :

Classes AS 2.0/Animation/Button/Gestionnaires d'événements, ou  
Classes AS 2.0/Animation/MovieClip/Gestionnaires d'événements.