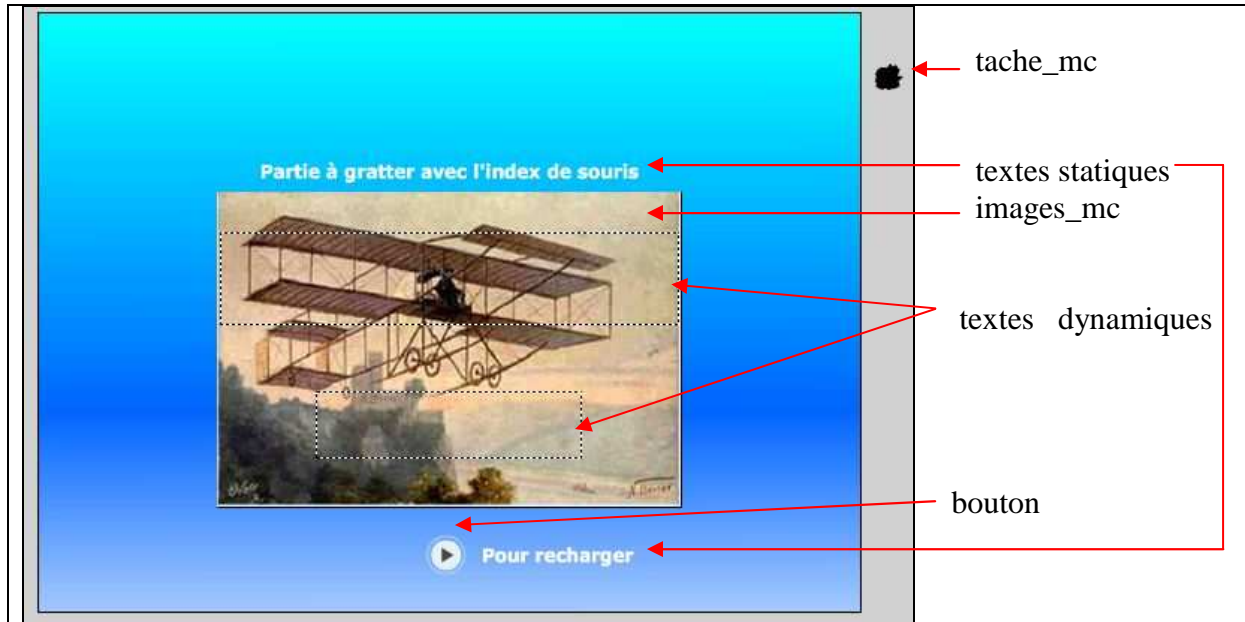


## TICKET à GRATTER

1\_ Nom du fichier : gratte2. Document : 640 px x 480 px; le reste par défaut.

2\_ Aspect final de la scène.



3\_ Empilement des calques et bibliothèque.

	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Nom</th> <th style="text-align: left;">Type</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>bateau12.jpg</td><td>Bitmap</td></tr> <tr><td>biplan2m.jpg</td><td>Bitmap</td></tr> <tr><td>coyote2m.jpg</td><td>Bitmap</td></tr> <tr><td>flat blue play</td><td>Bouton</td></tr> <tr><td>gd162m.jpg</td><td>Bitmap</td></tr> <tr><td>images_mc</td><td>Clip</td></tr> <tr><td>phgEIG8em.jpg</td><td>Bitmap</td></tr> <tr><td>tache_mc</td><td>Clip</td></tr> </tbody> </table>	Nom	Type	bateau12.jpg	Bitmap	biplan2m.jpg	Bitmap	coyote2m.jpg	Bitmap	flat blue play	Bouton	gd162m.jpg	Bitmap	images_mc	Clip	phgEIG8em.jpg	Bitmap	tache_mc	Clip
Nom	Type																		
bateau12.jpg	Bitmap																		
biplan2m.jpg	Bitmap																		
coyote2m.jpg	Bitmap																		
flat blue play	Bouton																		
gd162m.jpg	Bitmap																		
images_mc	Clip																		
phgEIG8em.jpg	Bitmap																		
tache_mc	Clip																		
<p>Empilement des calques</p>	<p><b>Bibliothèque :</b> 5 images de 400 x 300 ; 1 bouton ; 2 clips.</p>																		

4\_ Création du clip images\_mc.

**Trouver** 5 photos de votre choix. Les **mettre** toutes à la taille 400 x 300. **Enregistrer** les pour le web (en jpg). **Importer** les dans la bibliothèque. **Créer** le clip images\_mc et **glisser** une à une les images de 1 à 5 sur la ligne de temps.



## 5\_ Création du clip tache\_mc.

**Créer** le clip tache\_mc. **Dessiner** un cercle vide. **Déformer** le avec l'outil de transformation libre et l'option enveloppe et **remplir** en noir.

On peut également dessiner directement une forme semblable.

L'image ci-contre est au grossissement 400.

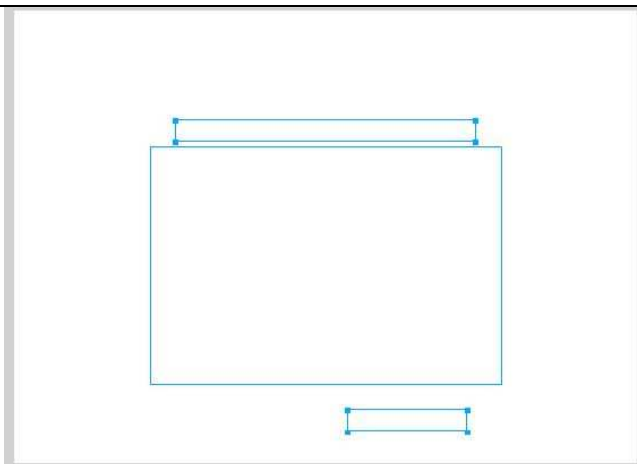
**Donner** la taille 17x17 environ.



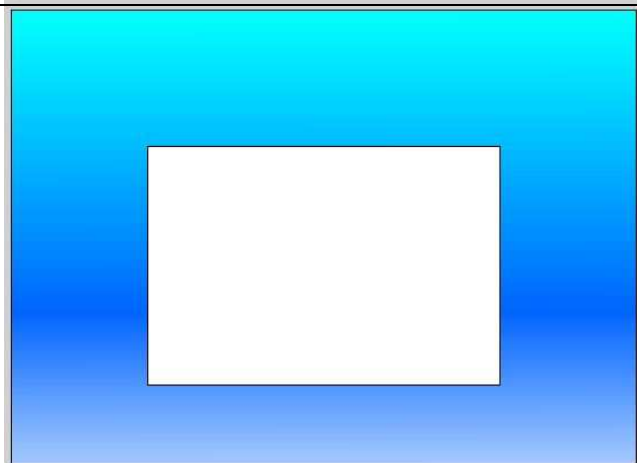
## 5\_ Retour dans la séquence.

**Renommer** le calque 1, « zone&text ». **Tracer** un rectangle vide de dimensions 400 x 300 px. **Centrer** le en largeur. L'ordonnée y= 270.

**Créer** les textes statiques sur le même calque, en blanc. Pour voir ces textes, **mettre** une autre couleur d'arrière plan temporairement. (voir Aspect final).



**Insérer** un nouveau calque. **Renommer** le « fond ». **Glisser** le sous « zone&text ». **Dessiner** un rectangle vide et le **mettre** à la taille du document. Le **remplir** avec un dégradé linéaire à 4 couleurs et transformé. **Copier** sur « zone&text » le rectangle de 400x300 et **coller** le en place sur « fond ». **Dissocier** ce rectangle. **Cliquer** à l'intérieur de ce rectangle pour **supprimer** la couleur.



**Insérer** un nouveau calque. **Renommer** le « images ». **Glisser déposer** le clip images\_mc. **Centrer** le en largeur et y= 270. Il doit recouvrir exactement la zone blanche. L'angle supérieur gauche du clip images\_mc est aux coordonnées 120, 120. (pour x : 640-400= 240 et 240/2=120 ; pour y : hauteur du clip=300 donc h/2=150 ; le centre est à y=270 donc le bord supérieur est à 270-150=120)

**Insérer** un nouveau calque. **Renommer** le « textesDyn ». **Créer** les 2 textes dynamiques aux emplacements montrés par **Aspect final**. Le premier a pour nom d'occurrence « result\_txt » et le second « somme\_txt ».

**Insérer** un nouveau calque. **Renommer** le « tache ». Y **glisser déposer** le clip tache\_mc. **Placer** le hors scène (voir **Aspect final**), et **écrire** le nom d'occurrence « tache\_mc ».

**Insérer** un nouveau calque. **Renommer** le « bt ». Y **glisser déposer** le bouton « flat blue play », déjà rencontré et provenant des bibliothèques communes. **Ecrire** son nom d'occurrence « recommencer\_btn ».

**Insérer** un nouveau calque. **Renommer** le « script ».

## 6\_ Le code sur l'image clé de « script ».

```

1 var n:Number=0; /*typage et initialisation de la variable n qui servira
2 au numérotage des occurrences du clip tache_mc, et à leur profondeur*/
3 /*tableau de couleurs pour le texte de résultat sur chaque image pour
4 contraster avec votre image (votre choix)*/
5 tabCoul=["0x00FF00","0xFFFFFFFF","0xFFFF00","0x66FFFF","0xFF0000"];
6 r=Math.round(Math.random()*4)+1; //nbre entier aléatoire de 1 à 5
7 al=Math.round(Math.random()); // 0 ou 1
8 if(al==1){ //si on a 1
9 result_txt.text="Tu as GAGNE !";
10 result_txt.textColor=tabCoul[r-1]; /*couleur de rang r-1 prise ds le
11 tableau*/
12 /*la somme qui s'affichera entre 10 € et 90 €*/
13     somme_txt.text=(1+(Math.round(Math.random()*8)))*10 +"€";
14     somme_txt.textColor=tabCoul[r-1];
15 }else{ //si le "tirage" n'est pas 1 (donc 0).....
16     result_txt.text="Tu as PERDU !";
17 }
18 _root.images_mc.gotoAndStop(r); /*on va sur l'image de rang r dans le
19 clip images_mc*/
20 //boucles imbriquées pour installer les occurrences du clip tache_mc
21 for (var j:Number=120; j<= 420; j+=10){ /*j ordonnée commençant à 120,
22 s'incrémentant de 10 pour finir à 420, donc 31 lignes*/
23 for (var i:Number=120; i<= 520; i+=10){ /* abscisse commençant à 120,
24 s'incrémentant de 10 pour finir à 520, donc 41 colonnes
25 , donc 1271 occurrences du clip*/
26 n++; //incrémentant de n
27 duplicateMovieClip(tache_mc, "tache"+n+"_mc", n);
28 eval("tache"+n+"_mc")._x=i; //abscisse
29 eval("tache"+n+"_mc")._y=j; //ordonnée
30 eval("tache"+n+"_mc")._rotation=2*n; //rotation
31 eval("tache"+n+"_mc").onRollOver=function(){ //au survol de l'occurrence
32 this.removeMovieClip(); //suppression de cette occurrence
33     }}
34     recommencer_btn.onRelease=function(){ //recharger avec ce bouton
35     _root.loadMovie("gratte2.swf")
36 }

```