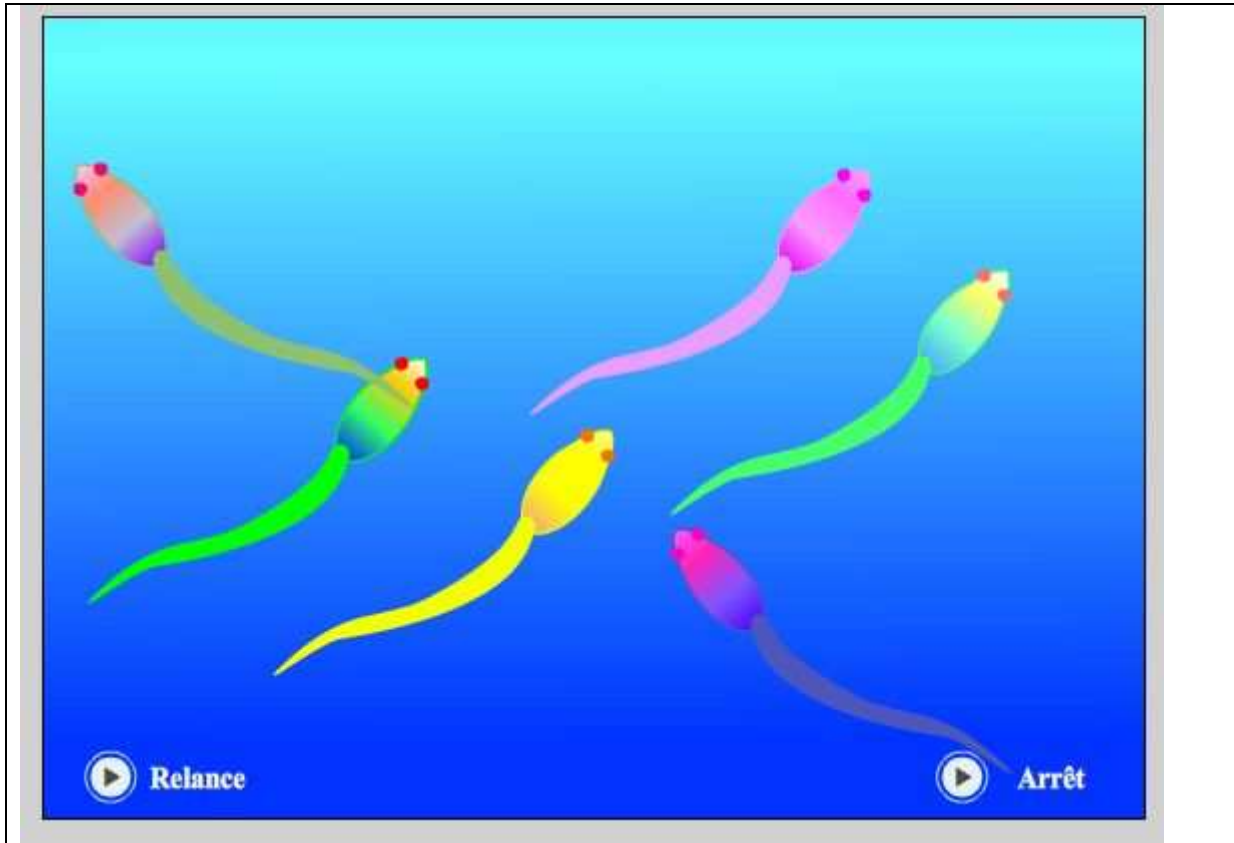


NATATION TETARDS

1 _ Création du fichier.

A l'ouverture de flash, on obtient une fenêtre de nouveau document (Sans nom-1).
Enregistrer sous Mes Documents / FlaMercredi et nom de fichier « natTetard ».
Prendre 25 im/s comme cadence.

2 _Aspect final.



3 _Calques sur la scène et bibliothèque.

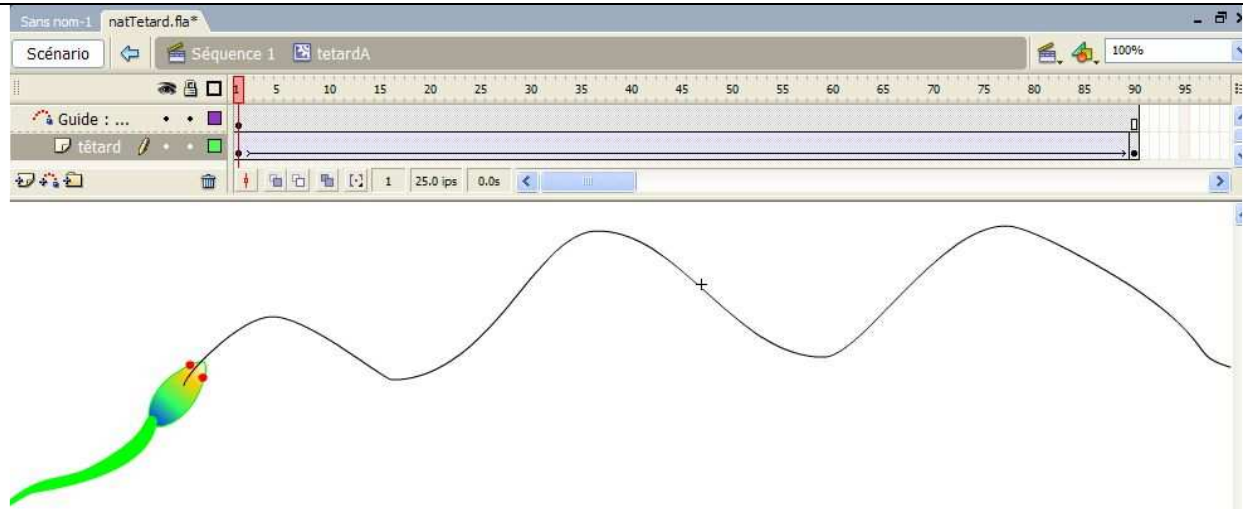
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Nom</th> <th>Type</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>flat blue play</td> <td>Bouton</td> </tr> <tr> <td>queue</td> <td>Clip</td> </tr> <tr> <td>tetard</td> <td>Clip</td> </tr> <tr style="background-color: #e0e0e0;"> <td>tetardA</td> <td>Clip</td> </tr> </tbody> </table> <p>Le bouton et les 2 premiers clips sont récupérés dans l'animation « tetard fla »</p>	Nom	Type	flat blue play	Bouton	queue	Clip	tetard	Clip	tetardA	Clip
Nom	Type										
flat blue play	Bouton										
queue	Clip										
tetard	Clip										
tetardA	Clip										

4 _Création du clip « tetardA ».

Aller à Insertion/Nouveau symbole ou (Ctrl+F8). Nom : tetardA

Type : Clip

OK



Glisser le clip « tetard », depuis la bibliothèque sur l'espace de travail. **Créer** une interpolation de mouvement avec guide.

5-Disposition des éléments.

Faire le « fond ». **Placer** 6 occurrences du clip « tetardA ». **Changer** les couleurs. **Ne pas oublier** d'écrire les noms d'occurrences (voir code).

Placer les 2 boutons et **écrire** les noms d'occurrences (voir code). **Ecrire** les textes à côté de ces boutons.

6_ Le script.

```

1 //Création d'une fonction pour le mouvement des têtards.
2 function movtAlea(lequel){//1 paramètre "lequel" (quel têtard)
3 /*Math.random() tire un nombre aléatoire entre 0 et
4 0.999.....9 (15 décimales).On le multiplie par 360.Avec Math.round
5 le nombre est arrondi.Il est entier entre 0 et 360 compris*/
6 _root[lequel]._rotation =Math.round( Math.random()*360);//la rotation
7 taille= Math.round(Math.random()*60) +50; /*valeur de taille
8 (entre 50 et 110 %)*/
9 eval(lequel)._xscale=taille;
10 eval(lequel)._yscale=taille;
11 px=Math.round(Math.random()*450)+100 ;//valeur aléatoire position x
12 py=Math.round(Math.random()*300)+100 ;//valeur aléatoire position y
13 eval(lequel)._x=px;//abscisse
14 eval(lequel)._y=py;//ordonnée
15 }
16 /*setInterval( ), fonction déclenchant une fonction par intervalles; il
17 faut un identifiant, ici "lancer"*/
18 lancer=setInterval(mouvement,4000); /*mouvement toutes les 4 s
19 pour laisser le clip se jouer sur 90 im à 25 im/s*/
20 fonction mouvement(){//création fonction mouvement
21 movtAlea("t1");movtAlea("t2");movtAlea("t3");movtAlea("t4");
22 movtAlea("t5");movtAlea("t6");
23 }

```

```
24 arreter_btn.onPress=function() {
25     eval("t1").gotoAndStop(1);
26     eval("t2").gotoAndStop(1);
27     eval("t3").gotoAndStop(1);
28     eval("t4").gotoAndStop(1);
29     eval("t5").gotoAndStop(1);
30     eval("t5").gotoAndStop(1);
31     eval("t6").gotoAndStop(1);
32     clearInterval(lancer); //annulation de setInterval( )
33 }
34 recommencer_btn.onRelease=function() {
35     _root.loadMovie("natTetard.swf")
36 }
```