

Tableau de contrôle pour Rifle

1_ **Nom du fichier : tbPourRifle.fla.** Document : *dimensions* : 800 px x 600 px
 : *arrière plan* : blanc
 : *cadence* : 12 im/s

2_ **Aspect final du fichier swf.**

Instructions: Cliquez sur le numéro sorti. Avant de cliquer sur le le numéro sorti suivant, supprimez le clignotement par survol de la souris.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

Nombre de numéros sortis: 6

Textes statiques **Texte dynamique « nbcoups_txt »**

3_ **Bibliothèque et empilement des calques.**

Bibliothèque - tbPourRifle.fla

3 éléments

Nom	Type
anim_mc	Clip
num_btn	Bouton
numero_mc	Clip

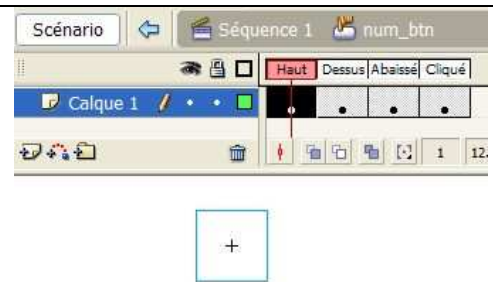
Sans nom-1 tbPourRifle.fla

Scénario Séquence 1

Niveau	Nom	Propriétés
1	AS	• • • [Vert]
2	textStat	• • • [Jaune]
3	textDyn	• • • [Violet]

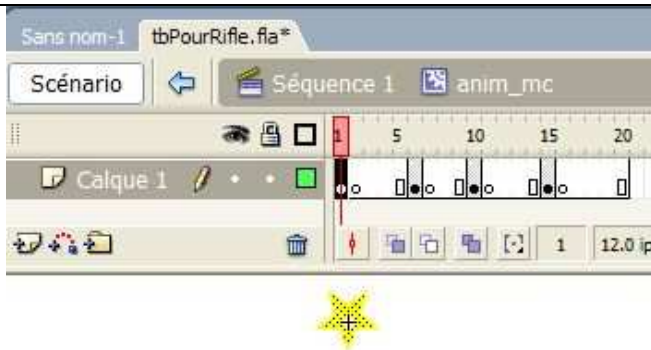
Empilement des calques

4_ Le bouton « num_btn ».



Les quatre états sont les mêmes, carré de 50 x 50 et fond blanc **avec alpha à 20.**

5_ Le clip « anim_mc ».



Les images 1, 6, 10, 15 sont les mêmes.

6_ Le clip « numero_mc ».

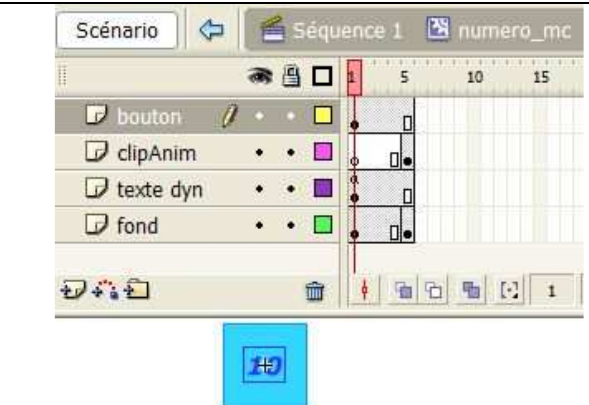


image clé 1

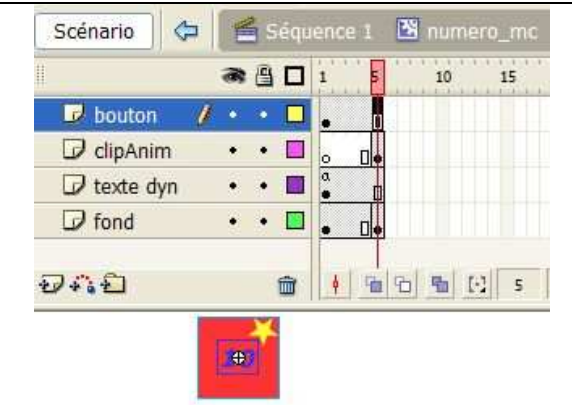


image clé 5

- Pour le calque « bouton », **glisser** de la bibliothèque le bouton « num_btn » et **prolonger** les images jusqu'en 5.
- Pour le calque « fond », à l'image 1 carré de 50 x 50, fond bleu et à l'image 5 fond rouge.
- Pour le calque « text dyn », **créer** un texte dynamique d'environ 25 x 25 et y



écrire par exemple 10. **Ecrire** le nom d'occurrence «nbre_txt ». **Mettre** un **stop()** ; sur l'image 1.

- *********Pour le calque « clipAnim », **insérer** une image clé vide en 5, et y **glisser** de la bibliothèque le clip « anim_mc ». **Rendre** invisible le calque « bouton », **cliquer** sur l'étoile et **mettre** le nom d'occurrence « anim_mc ».

7_ Retour dans la séquence.

a_Le calque « textDyn ».

******Renommer* le calque 1 « textDyn » et *créer* le texte dynamique avec nom d'occurrence « nbcoups_txt ». (Voir 1_Aspect final).

b_Le calque « txtStat ».

******Insérer* un nouveau calque à renommer « textStat » et *écrire* les textes. (Voir 1_Aspect final).

c_Le calque AS

Y *écrire* le code suivant :

```

1 //tableau affichage pour rifle
2 //code sur image clé 1 séquence 1
3 //typage de la variable ind pour le nbre de numéros
4 var ind:Number=0;
5 //boucle pour les 9 lignes
6 for(var j:Number=0;j<9;j++){
7     //boucle imbriquée pour les 10 colonnes
8     for(var i:Number=0;i<10;i++){
9         //incréméntation
10        ind++;
11        //appel du clip dans la bibliothèque
12        _root.attachMovie("numero_mc","numero"+ind+"_mc",ind);
13        //écriture du nbre dans le texte dynamique
14        eval("numero"+ind+"_mc").nbre_txt.text=ind;
15        //abscisses des centres des numéros
16        eval("numero"+ind+"_mc")._x=i*50+175;
17        //ordonnées des centres des numéros
18        eval("numero"+ind+"_mc")._y=j*50+100;
19    }}
20    //typage variable coups pour le nbre de clics
21    var coups:Number=0;
22    //fonction agissant sur le clip numero_mc cliqué
23    function clicNumero(clip) {
24        //incréméntation
25        coups++;
26        //affichage
27        nbCoups_txt.text=coups;
28        //changement couleur du nbre (blanc)
29        clip.nbre_txt.textColor=0xFFFFFF;
30        //changement de couleur de numero_mc à l'image 5
31        clip.gotoAndStop(5);
32    }

```

*******Rappel important** : avec attachMovie (ligne 12), appel d'un clip de la bibliothèque, *mettre* le nom de liaison sur le clip. Dans la bibliothèque, *faire* un clic droit sur le clip, puis *cliquer sur liaison*. Dans la fenêtre qui s'ouvre, *cocher* « Exporter pour action script », puis OK.

8_ Le code sur le bouton dans le clip « numero_mc ».

Voir page suivante.

```
1 //code sur BOUTON (dans le clip numero_mc)
2 on (press) {
3     // envoyer les informations de clic à la scène principale
4     _root.clicNumero(this);
5 }
6 //Rendre invisible le clignotement
7 on (rollOver){
8     if(this._currentframe==5)    anim_mc._visible=false;
9 }
```