

# Table des matières

---

## INTRODUCTION

<b>Se préparer à la lecture de l'ouvrage</b> .....	1
<b>Utilisation du XML dans Flash</b> .....	2
Créer un document XML .....	4
Charger un document XML .....	4
Lire un nœud .....	6
Lire un attribut .....	8
Informations complémentaires .....	11
Premier exemple .....	11
Deuxième exemple .....	16
<b>Interprétation du nom d'une occurrence</b> .....	19
<b>Gestion des lignes d'instructions contenues dans une boucle for()</b> ...	21
<b>Le sens du mot-clé this selon les contextes</b> .....	24

## PARTIE I

---

<b>L'interface</b> .....	25
CHAPITRE 1	
<b>Optimisation d'une animation</b> .....	27
<b>Techniques d'optimisation d'une production en Flash</b> .....	27
Prise en main du logiciel .....	27

Avant de démarrer un projet .....	29
Optimisation via l'ActionScript .....	30
En cours de projet .....	32
Pièges et autres bogues récurrents .....	32
<b>Réaliser un préchargement</b> .....	33
 CHAPITRE 2	
<b>Les menus</b> .....	37
<b>Barre de menus</b> .....	37
<b>Menu déroulant</b> .....	40
<b>Menu animé avec la classe Tween()</b> .....	44
<b>Menu déroulant avec le composant MenuBar</b> .....	48
<b>Menu en accordéon animé</b> .....	52
<b>Menu en accordéon</b> .....	58
<b>Menu contextuel</b> .....	58
<b>Ronde de boutons</b> .....	62
<b>Le composant Tree</b> .....	64
<b>Navigation par onglets</b> .....	67
<b>Navigation dynamique par onglets</b> .....	69
<b>Construction dynamique du menu</b> .....	73
 CHAPITRE 3	
<b>Les boutons</b> .....	75
<b>Créer un bouton bascule</b> .....	75
<b>Désactiver un bouton</b> .....	77
<b>Réaliser un double-clic</b> .....	80
<b>Créer un bouton avec un effet d'enfoncement</b> .....	82
 CHAPITRE 4	
<b>Les variateurs</b> .....	85
<b>Variateur linéaire</b> .....	85
<b>Variateur circulaire</b> .....	89

---

Variateur de couleur .....	91
Variateur de couleur avec la classe <code>geom.ColorTransform</code> .....	95
CHAPITRE 5	
<b>Les paniers</b> .....	97
Panier sous forme de liste .....	97
Drag & drop .....	102
Drag & drop avec gestion de l'inventaire .....	104
CHAPITRE 6	
<b>Les éléments de formulaires</b> .....	109
Réalisation d'un formulaire avec les composants Flash .....	109
Réalisation d'un QCM .....	114
Réalisation d'un QCM avec un fichier XML .....	117
CHAPITRE 7	
<b>Scroll et panoramiques</b> .....	121
Scroll à vitesse constante .....	121
Déplacement d'un point à un autre dans un plan panoramique. ....	123
Défilement de plusieurs plans .....	126
CHAPITRE 8	
<b>Les transitions</b> .....	129
Transition entre deux images .....	129
Transition au chargement d'une animation .....	132
Transition en utilisant la classe <code>TransitionManager()</code> .....	134
CHAPITRE 9	
<b>Constructions dynamiques d'interfaces</b> .....	137
Placement dynamique de symboles sur la scène .....	137
Travailler avec le nom des occurrences .....	141
Utilisation de fichiers XML .....	144

Créer un symbole modèle .....	149
Tracé d'une carte géographique .....	152
Imbriquer des animations les unes dans les autres .....	155
Travailler avec les coordonnées de la souris .....	157
Création d'une palette de couleur avec <code>getPixel()</code> .....	158
Utilisation d'une palette de couleur utilisant <code>getPixel()</code> .....	161
CHAPITRE 10	
<b>Contrôle et affichage du temps</b> .....	163
Réaliser une horloge .....	163
Réaliser un compte à rebours .....	167
Réaliser un chronomètre .....	171
Calculer une date .....	174
Développer un calendrier .....	179
Temporiser une action .....	184
Répéter une action à intervalles réguliers .....	187
Réaliser un planning .....	190
Planning sur plusieurs mois .....	195
CHAPITRE 11	
<b>Déplacement de personnages ou d'objets</b> .....	199
Déplacement par clics .....	200
Déplacement par glisser-déplacer .....	203
Déplacement par glisser-déplacer avec perspective .....	208
Déplacement avec ralentissement .....	211
Yeux qui suivent la souris .....	213
Réaliser une loupe sur un plan ou une photo .....	214
Tester la collision entre deux occurrences .....	217
Élasticité dans un mouvement .....	221
Élasticité dans un mouvement avec la classe <code>Tween</code> .....	222
Simuler la gravité .....	225
Faire tomber de la pluie ou de la neige .....	229
Contrôle par le clavier .....	231

SkyScraper dynamique .....	235
SkyScraper dynamique avec tableaux .....	236
CHAPITRE 12	
<b>La scène</b> .....	239
Informations et contrôle de la scène .....	239
CHAPITRE 13	
<b>Enregistrement de scores et autres données</b> .....	243
Utilisation des cookies .....	244
Enregistrement dans une base MySQL .....	249
Obtenir un identifiant unique .....	253
 <b>PARTIE II</b>	
<b>Les médias</b> .....	255
CHAPITRE 14	
<b>Contrôle des médias</b> .....	257
Réalisation d'un diaporama dynamique .....	257
Réalisation d'un diaporama dynamique avec un fichier XML .....	260
Réalisation d'un diaporama dynamique avec un fichier XML et de nombreuses photos .....	261
Réalisation d'un lecteur MP3 .....	266
Réalisation d'un lecteur vidéo .....	271
Diffuser une vidéo en streaming (Flash Media Server) .....	273
Réalisation d'un module de visioconférence (Flash Media Server) .....	274
Réalisation d'un module de conférence (Flash Media Server) .....	279
Contrôler une séquence QuickTime à partir d'une piste Flash .....	281
Interaction du niveau d'entrée du microphone et de la scène .....	283
Sous-titrer une vidéo .....	288
Synchroniser un son avec des textes et des images .....	290
Synchroniser un son au format FLV .....	294

## CHAPITRE 15

<b>Chat et RSS</b> .....	297
Création d'un chat avec Flash Media Server .....	297
Création d'un lecteur de flux RSS .....	302
Lecteur de flux RSS avec un menu local déroulant .....	308
Lecteur de flux RSS sans composant .....	310

**PARTIE III**

---

<b>Manipulation du texte</b> .....	313
------------------------------------	-----

## CHAPITRE 16

<b>Mise en forme du texte</b> .....	315
Mettre du texte en forme (classe <code>TextFormat()</code> ) .....	315
Mettre du texte en forme (classe <code>TextFormat()</code> et CSS) .....	322
Contrôler la casse et la nature d'un texte .....	327
Vérification de la saisie d'un texte en cours de frappe .....	329
Le composant <code>DataGrid</code> .....	332

## CHAPITRE 17

<b>Traitement du texte et des variables</b> .....	335
Vérifier la validité d'une adresse e-mail .....	335
Faire défiler un texte avec ascenseur .....	337
Faire défiler un texte avec ascenseur des lignes cliquables .....	343
Faire défiler un texte Description du fichier .....	348
Réaliser un système de mot de passe .....	350
Réaliser un module de recherche .....	352
Rendre un texte cliquable .....	355
Gérer les tabulations .....	358
Affichage en mode Telex .....	362
Affichage en mode Aéroport .....	363
Affichage de lettres glissant sur la scène .....	365
Affichage d'un texte clignotant avec le filtre <code>GlowFilter</code> .....	368

Affichage d'un texte qui vibre .....	370
Affichage d'un texte qui explose .....	372

CHAPITRE 18

<b>Manipulation des tableaux</b> .....	377
Afficher un tableau (array) sous forme de liste .....	377
Réaliser un quadrillage .....	381
Réaliser une grille de calculs .....	384
Manipuler les tableaux associatifs .....	388

PARTIE IV

<b>Les jeux</b> .....	391
-----------------------	-----

CHAPITRE 19

<b>Jeux pour enfants</b> .....	393
Jeu du Memory .....	393
Puzzle .....	399
Puzzle avec chargement dynamique de photos .....	404
Jeu de coloriage .....	408
Jeu de mémoire sonore .....	412
Jeu du morpion .....	417
Jeu du serpent .....	421
Jeu du taquin .....	425
Jeu du pendu .....	428
Jeu du pendu avec plusieurs parties .....	433

CHAPITRE 20

<b>Autres jeux</b> .....	437
Machine à sous (jackpot) .....	437
Jeu de tir .....	446
Jeu de grattage .....	451

Jeu de grattage avec utilisation d'un masque .....	453
Jeu de dames en réseau .....	455
Jeu du chemin le plus court .....	462
Modèles pour le jeu du chemin le plus court .....	468
Exercice pédagogique .....	469

## PARTIE V

---

<b>Autres fonctionnalités</b> .....	473
-------------------------------------	-----

### CHAPITRE 21

<b>Impression, e-mail et fenêtre</b> .....	475
Envoyer un e-mail à partir de Flash .....	475
Imprimer une animation .....	476
Centrer une animation dans la fenêtre .....	482
Redimensionner la fenêtre .....	484
Ouvrir une pop-up .....	485
Appeler une fonction JavaScript .....	485

### CHAPITRE 22

<b>System.capabilities</b> .....	487
Connaître la langue de l'ordinateur .....	487
Connaître le système d'exploitation .....	491
Connaître la version du Flash Player .....	492

### CHAPITRE 23

<b>CD-Rom</b> .....	495
Créer un projecteur .....	496
Contrôles d'une projection .....	497



## ANNEXE

---

<b>Notions complémentaires</b> .....	501
<b>Flash Media Server</b> .....	503
Comment ça marche ? .....	503
Créer une connexion .....	504
Générer un flux .....	505
Envoyer et recevoir un flux .....	506
<b>Les SharedObject avec Flash Media Server</b> .....	508
Établir une connexion .....	509
<b>indexOf() ou la recherche d'une chaîne</b> .....	511
<b>Mise en forme du texte avec la classe TextFormat()</b> .....	513
<b>Changer la couleur d'une occurrence</b> .....	514
Classe Color() .....	515
Méthode ColorTransform() .....	515
<b>Index</b> .....	517