

Table des matières

INTRODUCTION

Se préparer à la lecture de l'ouvrage	1
Utilisation du XML dans Flash	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
Interprétation du nom d'une occurrence	19
Gestion des lignes d'instructions contenues dans une boucle for() ...	21
Le sens du mot-clé this selon les contextes	24

PARTIE I

L'interface	25
--------------------------	----

CHAPITRE 1

Optimisation d'une animation	27
Techniques d'optimisation d'une production en Flash	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
Réaliser un préchargement	33
 CHAPITRE 2	
Les menus	37
Barre de menus	37
Menu déroulant	40
Menu animé avec la classe Tween()	44
Menu déroulant avec le composant MenuBar	48
Menu en accordéon animé	52
Menu en accordéon	58
Menu contextuel	58
Ronde de boutons	62
Le composant Tree	64
Navigation par onglets	67
Navigation dynamique par onglets	69
Construction dynamique du menu	73
 CHAPITRE 3	
Les boutons	75
Créer un bouton bascule	75
Désactiver un bouton	77
Réaliser un double-clic	80
Créer un bouton avec un effet d'enfoncement	82
 CHAPITRE 4	
Les variateurs	85
Variateur linéaire	85
Variateur circulaire	89

Variateur de couleur	91
Variateur de couleur avec la classe <code>geom.ColorTransform</code>	95
CHAPITRE 5	
Les paniers	97
Panier sous forme de liste	97
Drag & drop	102
Drag & drop avec gestion de l'inventaire	104
CHAPITRE 6	
Les éléments de formulaires	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	
Scroll et panoramiques	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	
Les transitions	129
Transition entre deux images	129
Transition au chargement d'une animation	132
Transition en utilisant la classe <code>TransitionManager()</code>	134
CHAPITRE 9	
Constructions dynamiques d'interfaces	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	
Contrôle et affichage du temps	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	
Déplacement de personnages ou d'objets	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	
La scène	239
Informations et contrôle de la scène	239
CHAPITRE 13	
Enregistrement de scores et autres données	243
Utilisation des cookies	244
Enregistrement dans une base MySQL	249
Obtenir un identifiant unique	253
 PARTIE II	
<hr/>	
Les médias	255
CHAPITRE 14	
Contrôle des médias	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

Chat et RSS	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

Manipulation du texte	313
------------------------------------	-----

CHAPITRE 16

Mise en forme du texte	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

Traitement du texte et des variables	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

Manipulation des tableaux	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

Les jeux	391
-----------------------	-----

CHAPITRE 19

Jeux pour enfants	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

Autres jeux	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

Autres fonctionnalités	473
-------------------------------------	------------

CHAPITRE 21

Impression, e-mail et fenêtre	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

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

CHAPITRE 23

CD-Rom	495
Créer un projecteur	496
Contrôles d'une projection	497

ANNEXE

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