

Bogue éventuel

Il est indispensable d'utiliser `addListener()` avec la classe `Key()`, dans le cas contraire, votre clavier enregistrera bien vos pressions sur les touches, mais il n'exécutera pas les lignes d'instructions définies dans le gestionnaire `onKeyDown`.

SkyScraper dynamique

Qui n'a jamais vu une bannière publicitaire sur Internet ? En regardant de plus près, vous constaterez que les mouvements des éléments contenus dans les bannières et autres *Sky-Scrapers* se limitent généralement à des déplacements, des variations de transparence, des rotations et des mises à l'échelle. Toutes ces animations peuvent être réalisées avec des scripts, ce que nous allons étudier à travers la réalisation d'une animation à base d'ActionScript.

Description du fichier

Flash Player 6
et ultérieur

Chemin d'accès : *Interface/ControleAffichageTemps/SkyScraperDynamique fla*

Nous avons placé sur la scène 4 occurrences intitulées `element1`, `element2`, `element3` et `element4`.

Script

```
1 import mx.transitions.Tween;
2 import mx.transitions.easing.*;
3
4 var numeroElement = 1;
5 var timings = [0, 1, 3, 3.3, 5.5];
6
7 function deplacerElement(nomElement, destinationX, destinationY, vitesse) {
8     deplacement = new Tween(nomElement, "_x", Regular.easeOut, nomElement._x,
9         destinationX, vitesse, true);
10    new Tween(nomElement, "_y", Regular.easeOut, nomElement._y, destinationY, vitesse,
11        true);
12 }
13
14 _root.onEnterFrame = function() {
15     if (getTimer()/1000>=timings[numeroElement]) {
16         deplacerElement(_root["element"+numeroElement],_root["element"+numeroElement]._
17             x,60,2);
18         numeroElement++;
19     }
20 }
```

```
17 }
18 if (numeroElement>=timings.length) {
19     delete this.onEnterFrame;
20 }
21
22 };
```

Analyse

Remarque

Nous aurions pu placer dynamiquement les 4 éléments sur la scène, mais nous gardons à l'esprit le profil type de l'utilisateur de ce genre d'animation.

Lignes 1 et 2 : nous importons les classes nécessaires au bon fonctionnement de la classe Tween().

Ligne 4 : nous stockons, dans une variable une valeur qui va servir à compter les différents éléments à animer.

Ligne 5 : ce tableau contient les différents instants (valeurs exprimées en secondes) auxquels doivent se déclencher les animations.

Lignes 7 à 10 : cette fonction est chargée de déplacer l'occurrence à laquelle nous faisons référence dans les paramètres.

Lignes 12 à 22 : de façon continue grâce à l'événement onEnterFrame, nous vérifions si le temps écoulé ne dépasse pas les instants fixés dans le tableau timings. Si tel est le cas, nous exécutons la fonction deplacerElement() et nous incrémente la valeur de la variable numeroElement pour pouvoir animer l'occurrence suivante.

Lignes 18 à 20 : ce test permet de vérifier si la dernière valeur du tableau timings est atteinte afin d'interrompre l'exécution de l'événement onEnterFrame.

Bogues éventuels

N'omettez pas les lignes 1 et 2, cette animation ne fonctionnerait pas sans cela.

SkyScraper dynamique avec tableaux

Contrairement à l'animation précédente, nous ne plaçons pas toutes les occurrences à 60 pixels du haut de la scène ; nous récupérons la valeur de destination verticale dans un tableau.

Description du fichier

Flash Player 6
et ultérieur

Chemin d'accès : *Interface/ControleAffichageTemps /SkyScraperDynamique2.fla*

Nous avons placé sur la scène 4 occurrences intitulées `element1`, `element2`, `element3` et `element4`.

Script

```
1 import mx.transitions.Tween;
2 import mx.transitions.easing.*;
3
4 var numeroElement = 1;
5 var timings = [0, 1, 3, 3.3, 5.5];
6 var placeY = [0, 60, 70, 60, 45];
7
8 function deplacerElement(nomElement, destinationX, destinationY, vitesse) {
9     deplacement = new Tween(nomElement, "_x", Regular.easeOut, nomElement._x, destinationX,
10     ↪vitesse, true);
11     new Tween(nomElement, "_y", Regular.easeOut, nomElement._y, destinationY, vitesse, true);
12 }
13 _root.onEnterFrame = function() {
14
15     if (getTimer()/1000>=timings[numeroElement]) {
16         deplacerElement(_root["element"+numeroElement],_root["element"+numeroElement]
17     ↪._x,placeY[numeroElement],2);
18         numeroElement++;
19     }
20     if (numeroElement>=timings.length) {
21         delete this.onEnterFrame;
22     }
23 };
```

Analyse

Remarque

Nous aurions pu placer dynamiquement les 4 éléments sur la scène, mais nous gardons à l'esprit le profil type de l'utilisateur de ce genre d'animation.

Si vous n'avez pas encore consulté l'animation précédente, ne vous engageons à le faire car nous n'analyserons ici que les lignes qui diffèrent de celles de l'exemple précédent.

Ligne 6 : ce tableau contient les emplacements verticaux exprimés en pixels sur lesquels les occurrences devront se placer.

Nous avons ensuite adapté la ligne 16 pour que les occurrences s'animent jusqu'aux points définis dans le tableau.

Bogues éventuels

N'omettez pas les lignes 1 et 2 car cette animation ne fonctionnerait pas sans cela.