
Cours Flash CS5 - Partie 10

- Gestionnaire d'événement
-

Pierre Tomy Le Boucher

Sommaire

Gestionnaire d'événement 3

Gestionnaire d'événement

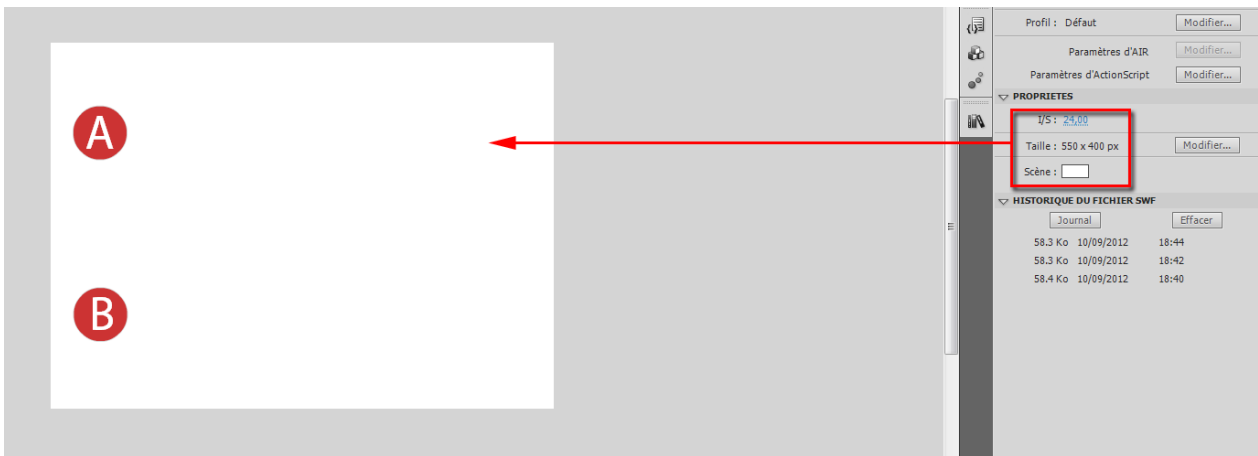
Notre premier scénario consiste à créer une interface possédant 2 boutons. L'un nommé « A » et l'autre nommé « B ».

Cette interface permet de lancer des animations, ici minimaliste.

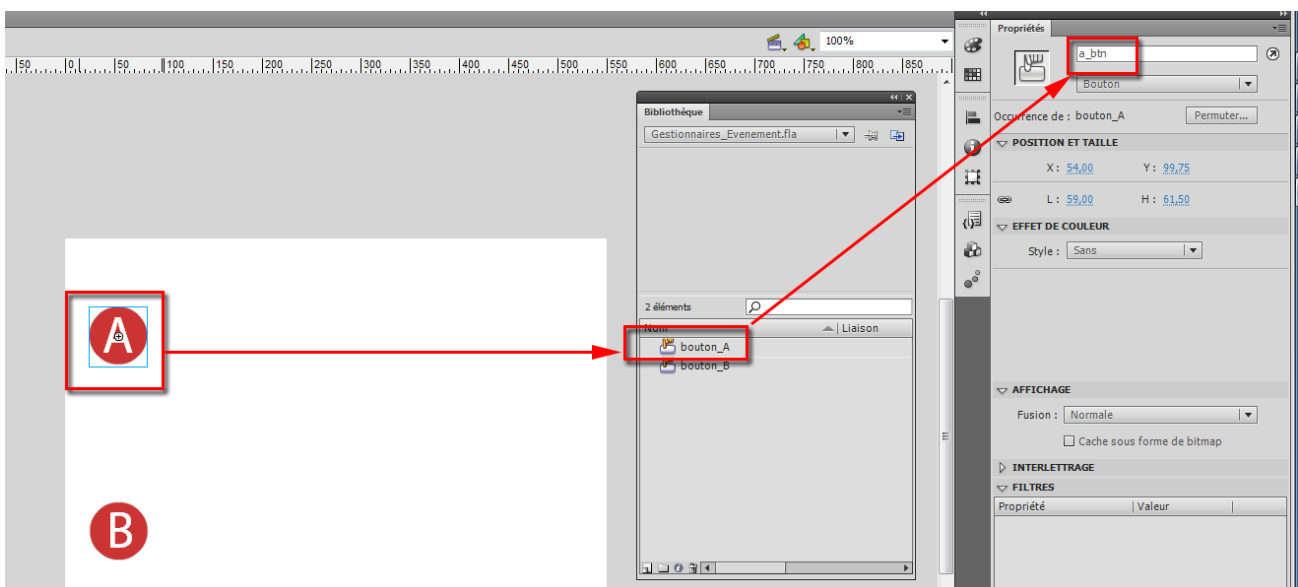
- Lorsque l'on appuie sur « A », une animation est exécutée, puis la tête de lecture s'arrête.
- Lorsque l'on appuie sur « B », une autre animation est exécutée, puis la tête de lecture s'arrête.

Il est possible d'appuyer sur « A » ou sur « B » à n'importe qu'elle moment est exécuter l'animation de son choix.

Créez cette interface à l'aide de la copie d'écran ci-dessous.



Transformez ces deux graphiques en « bouton » en leur donnant les noms suivant : « bouton_a » avec pour occurrence « a_btn » et « bouton_b » avec pour occurrence « b_btn ». Ajoutez un « Rollover » à chaque bouton.

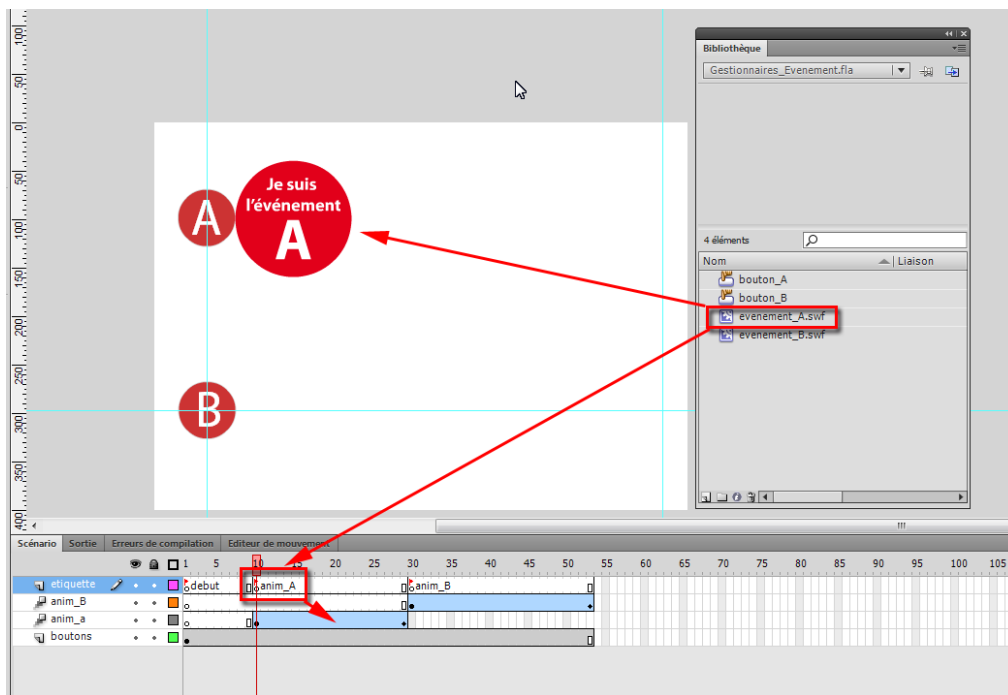


Ajoutez un calque pour les étiquettes : celles-ci seront placées à :

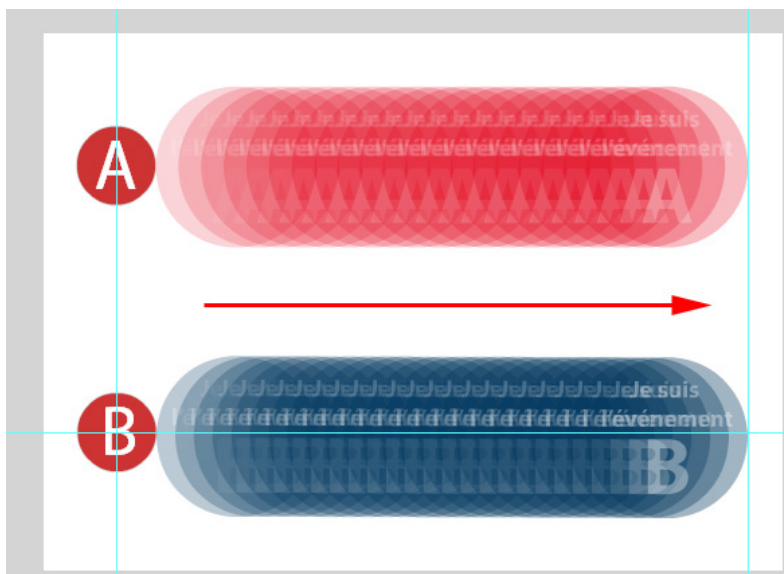
- « 1 » pour « début »
- « 10 » pour « Anim A »
- « 30 » pour « Anim B »

Créer un Movie clip d'un graphique représentant « je suis l'événement A » dans un cercle et créez une interpolation de mouvement afin que le graphique se déplace en direction du coté droit.

Faites de même pour le graphique « B »

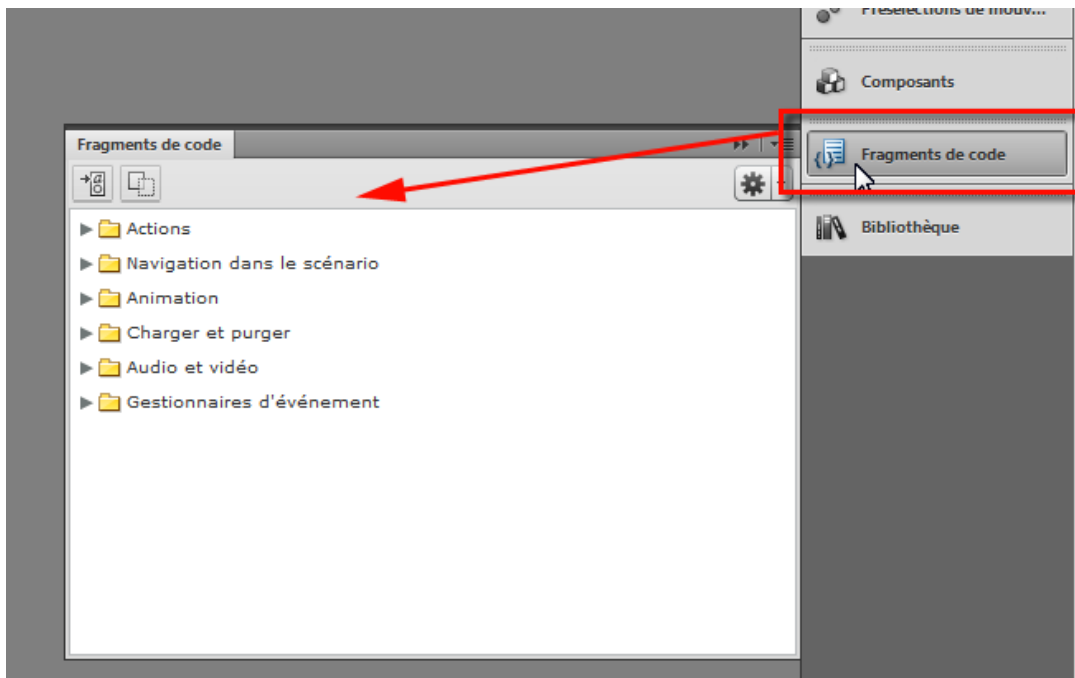


Grâce à la pelure d'oignon, il vous sera possible de bien comprendre le mouvement.

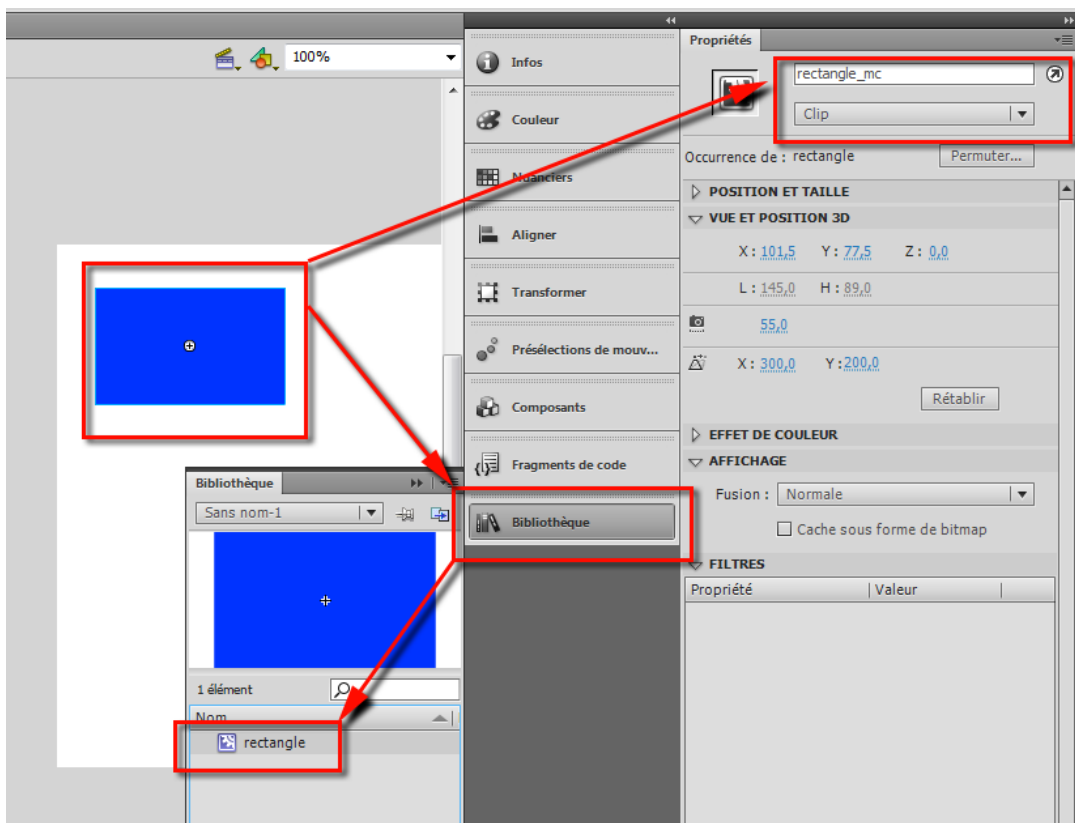


Comment programmer quand on n'est pas programmeur ?

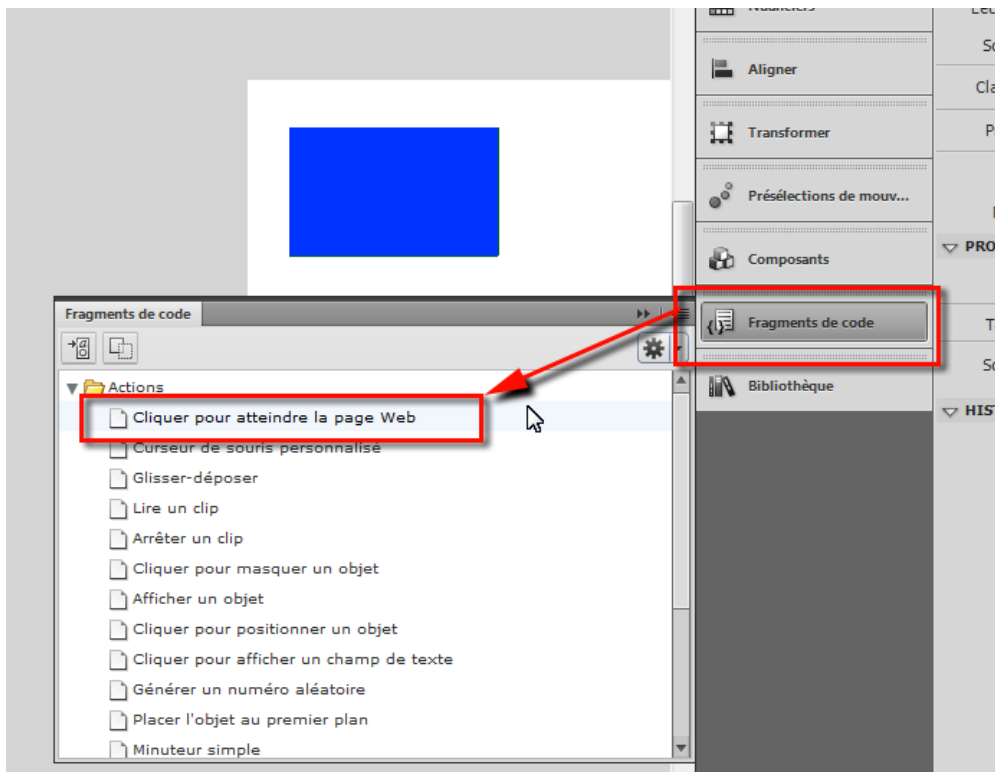
Flash propose des fragments de code classer par type.



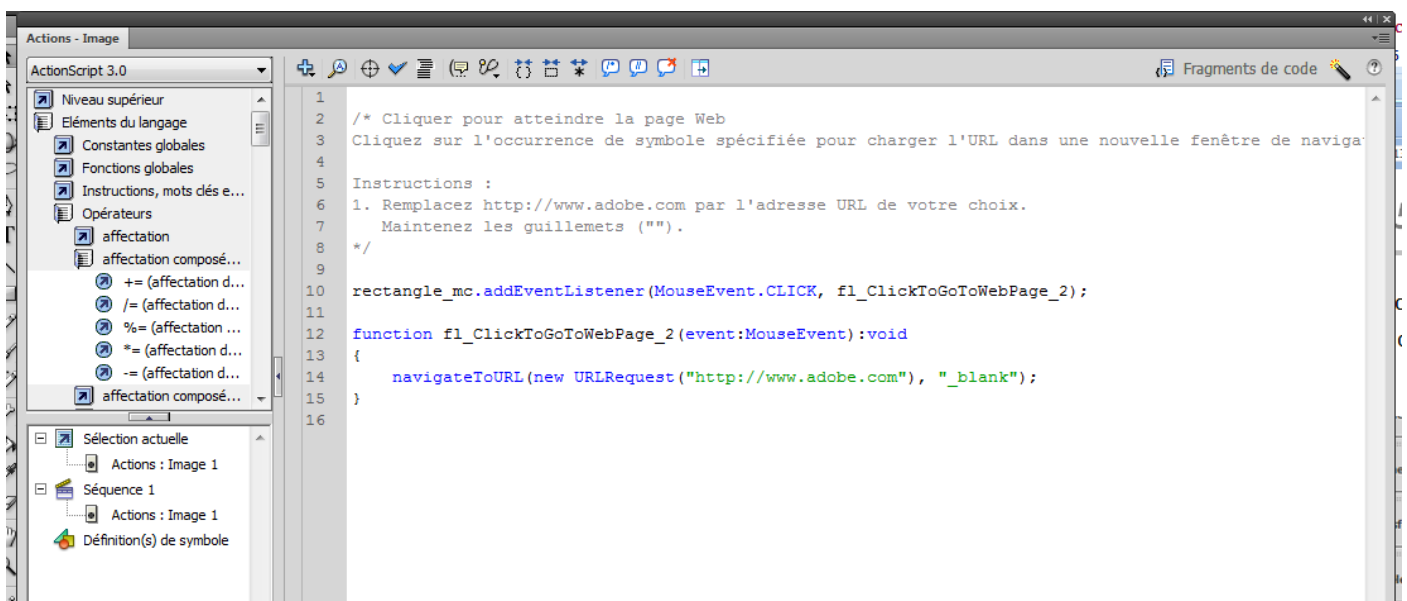
Pour placer un fragment de code, procédez de la façon suivante. Créez un rectangle que vous transformez en « Movie clip » en lui attribuant un nom d'occurrence.



Allez dans la fenêtre « Fragment de code » et ouvrez le répertoire « Actions » et double cliquez sur le code nommé « Cliquer pour atteindre la page Web ». Cette action permet d'afficher l'URL désigné lorsque l'on est dans un navigateur.




La fenêtre « action - image » s'affiche présentant le code composé de commentaires et de code proprement dit.



Les commentaires permettent de savoir ce que l'on doit modifier dans le code. Ici, il s'agit de modifier l'url.

Remplaçons « http://www.adobe.com » par « http://www.ptlb-formation.fr »

<pre> 1 2 /* Cliquer pour atteindre la page Web 3 Cliquez sur l'occurrence de symbole spécifiée pour charger l'URL dans une nouvelle fenêtre de naviga 4 5 Instructions : 6 1. Remplacez https://www.adobe.com par l'adresse URL de votre choix. 7 Maintenez les guillemets (""). 8 */ 9 10 rectangle_mc.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToWebPage_2); 11 12 function fl_ClickToGoToWebPage_2(event:MouseEvent):void 13 { 14 navigateToURL(new URLRequest("http://www.adobe.com"), "_blank"); 15 } 16 </pre>		<pre> 1 2 /* Cliquer pour atteindre la page Web 3 Cliquez sur l'occurrence de symbole spécifiée pour charger l'URL dans une nouvelle fenêtre de naviga 4 5 Instructions : 6 1. Remplacez https://www.adobe.com par l'adresse URL de votre choix. 7 Maintenez les guillemets (""). 8 */ 9 10 rectangle_mc.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToWebPage_2); 11 12 function fl_ClickToGoToWebPage_2(event:MouseEvent):void 13 { 14 navigateToURL(new URLRequest("http://www.ptlb-formation.fr"), "_blank"); 15 } 16 </pre>
---	---	---

Appuyez sur « Ctrl + Entrée » a fin de voir votre projet.

Cliquez sur le rectangle et le navigateur s'ouvre en affichant le site sélectionné.

L'ensemble des fragments de code vous permettront toutes sortes de réalisation. Par contre, il faudra adapter le code à vos besoins ce qui peut parfois s'avérer plus compliqué qu'il ni paraît. C'est pourquoi nous proposons dans cette formation des exemples complets et fonctionnels dont il suffira de modifier les éléments graphiques.

Nous avons sélectionné les principaux besoins que l'on trouve sur les sites internet que vous trouverez dans les cours suivants.

Revenons à notre animation et occupons-nous du script à l'image 1.

Comme l'indiquent les commentaires, nous ajoutons un écouteur d'événement pour chacun des boutons. Lorsque l'on clique sur le bouton « A » la tête de lecture se déplace jusqu'à l'étiquette « anim_A » et l'animation est jouée. Celle-ci est arrêtée à l'image « 29 » par le « Stop ». Il devient possible de cliquer de nouveau sur « A » ou sur « B ».

Il va de même pour « B ».

```

/* le stop permet d'arreter la tête de lecture à l'image 1
afin que l'utilisateur puisse avoir le temps de cliquer sur a ou b
*/
stop();
// a_btn correspond a l'occurence du bouton a
// .addEventListener correspond à l'écouteur de l'événement
// MouseEvent correspond à l'événement de la souris
// .CLICK correspond à l'événement attendue, ici le click
// aAnim correspond à la fonction écrite plus loin

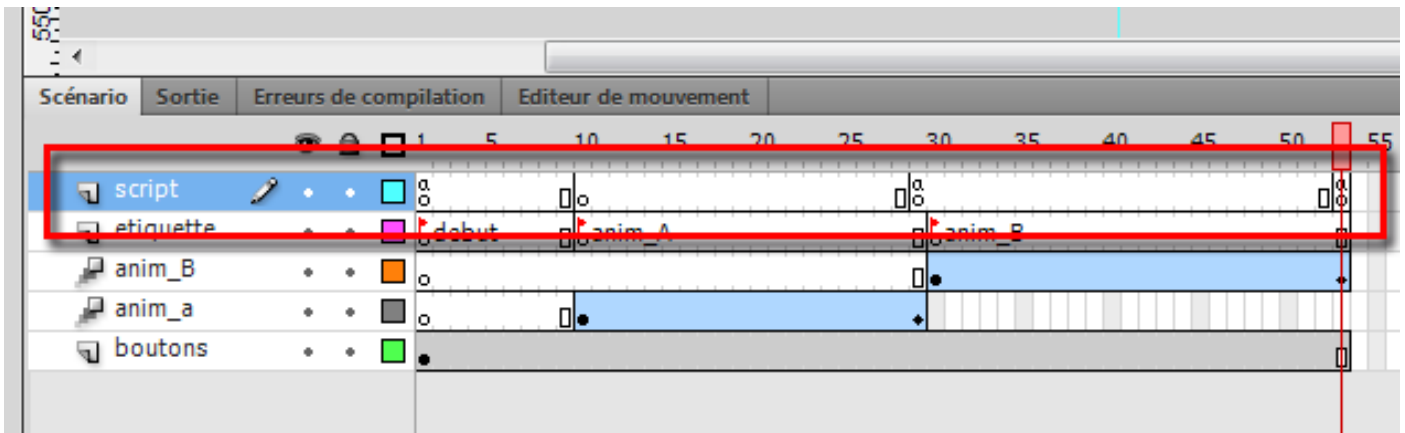
a_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, aAnim);
b_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, bAnim);

// fonction aAnim convertie aAnim en fonction utilisable par MousseEvent
//(evt:MouseEvent) renvoie aux boutons a ou b
// void = Permet de spécifier qu'une fonction ne peut renvoyer aucune valeur.
function aAnim (evt:MouseEvent):void
{
    gotoAndPlay ("anim_A");
}

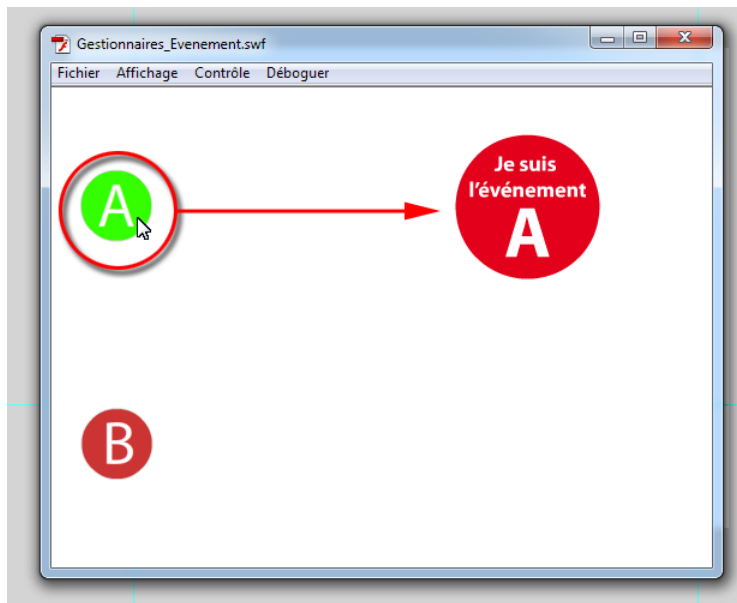
function bAnim (evt:MouseEvent):void
{
    gotoAndPlay ("anim_B");
}

```

Il faut donc placer un « Stop » en « 29 » et un autre « Stop » sur la dernière image.



Appuyez sur « Ctrl + Entrée » pour tester votre animation.



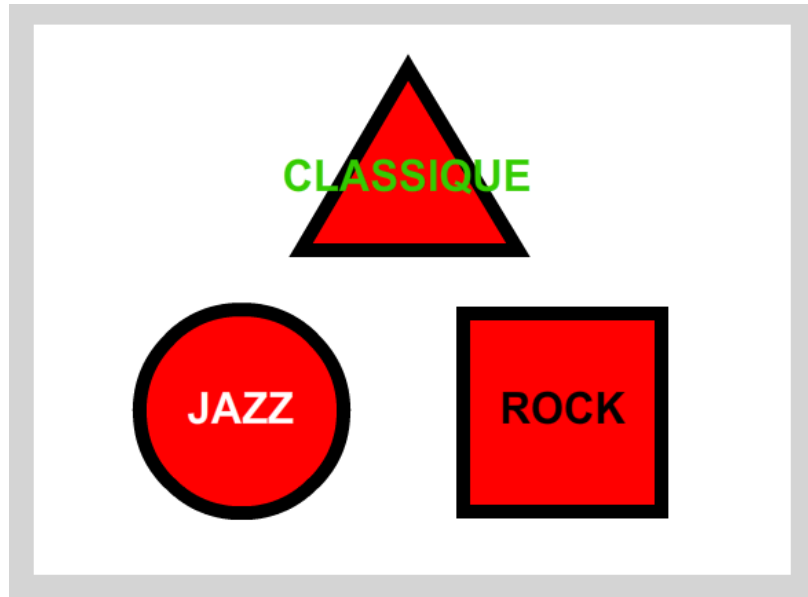
Nous allons décliner cet exercice de base.

Nous allons ajouter la gestion de son. En effet, lorsque la souris est positionnée sur une forme, une musique est jouée.

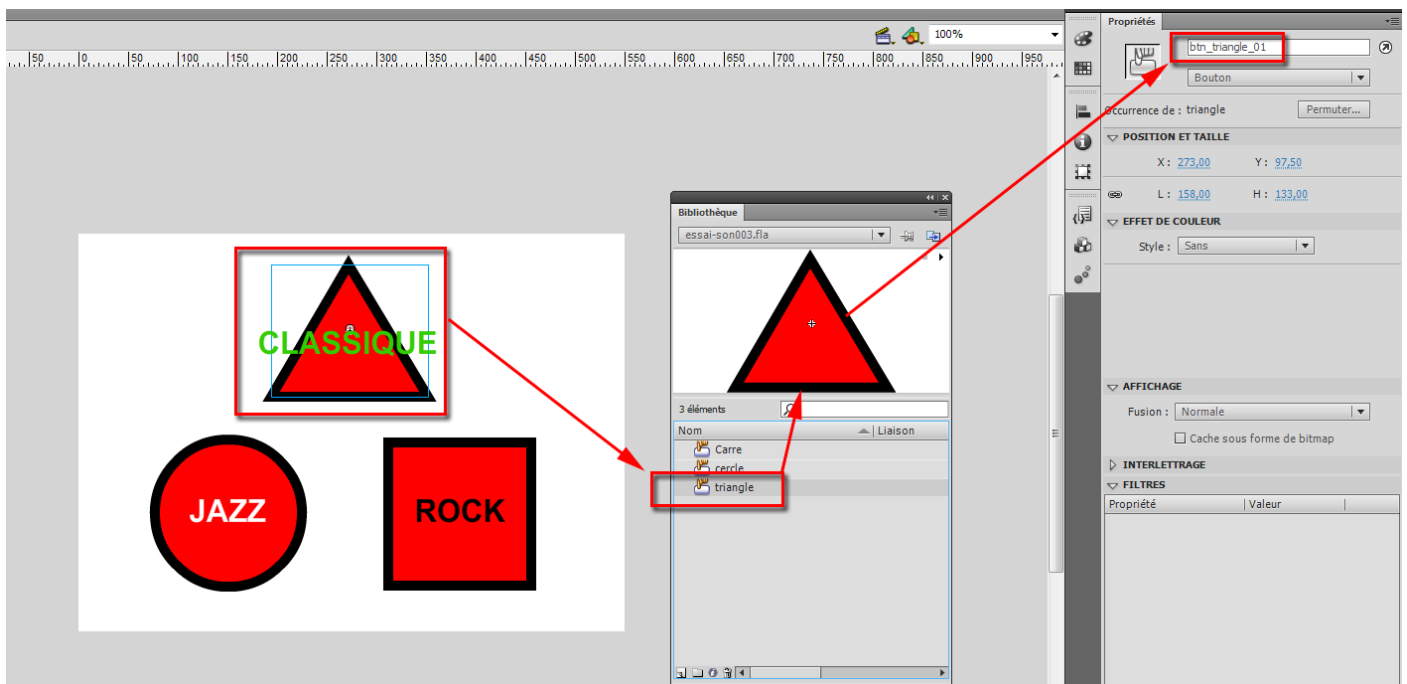
Le scénario sera donc le suivant. 3 formes géométriques donnent accès à 3 genres de musique.

- Le triangle est associé au Classique.
- Le cercle au Jazz
- Le carré au Rock

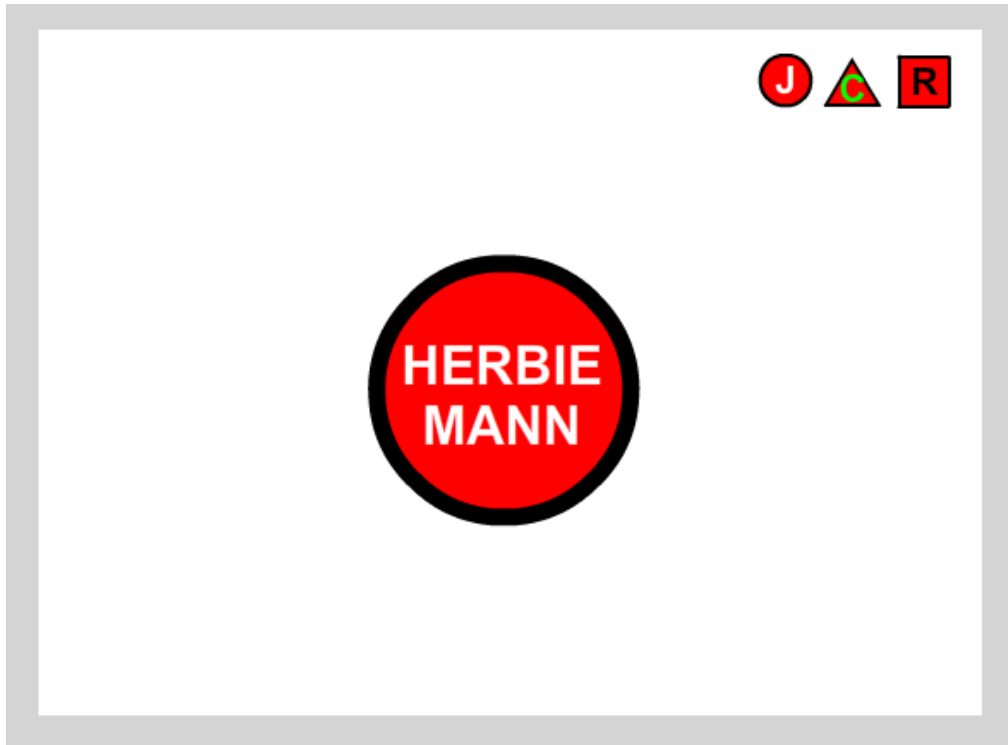
Voici le contenu de l'image « 01 ».



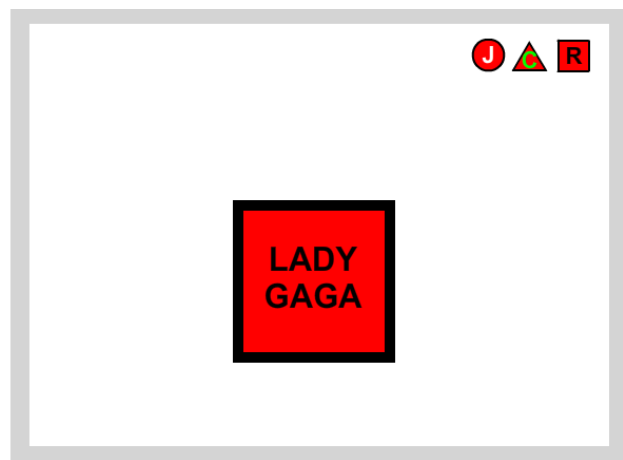
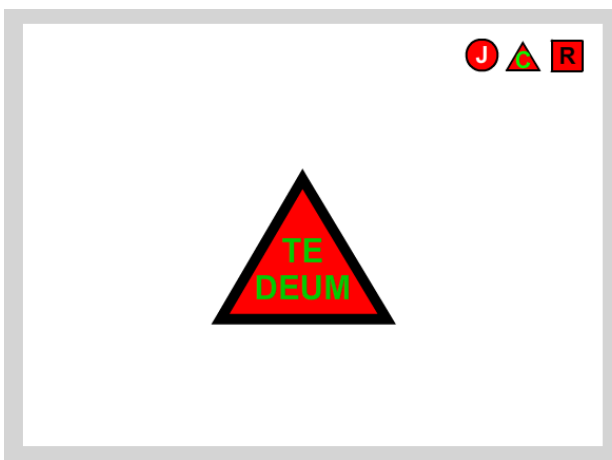
Créez ces 3 items et convertissez-les en boutons avec un nom d'occurrence.



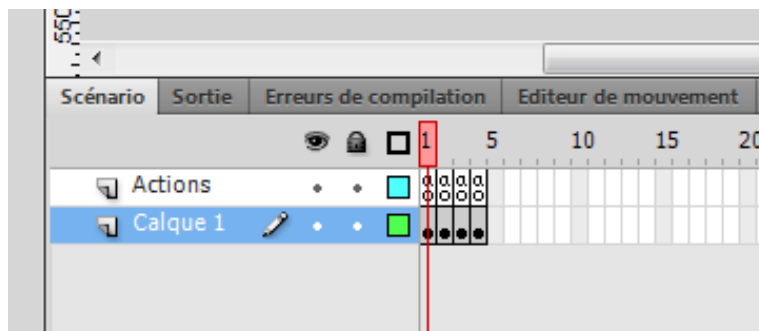
En cliquant sur le bouton « Jazz » la tête de lecture se positionne sur l'image « 2 » qui représente en gros cercle avec le nom d'un Jazzman « Herbie Mann » et 3 autres boutons pour aller autre style de musique.



Les images 3 et 4 sont constituées de la façon suivante.



Voici le scénario.



Ajoutons le code. Les commentaires assurent la compréhension des événements : Image « 1 ». (de 1 à 52)

```
1  /* Arrêter la lecture à partir de cette image
2  Le scénario Flash arrête/met en pause la lecture à partir de cette image lorsque vous insérez ce code.
3  Vous pouvez également utiliser ce code pour arrêter/mettre en pause le scénario des clips.
4  */
5
6  stop(); /* stoppe la tête de lecture sur cette image */
7
8
9  /* _____ */
10
11
12 /* Cliquer pour lire/arrêter le son
13 Cliquez sur l'occurrence de symbole pour lire le son spécifié.
14 Cliquez à nouveau sur l'occurrence de symbole pour arrêter le son.
15
16 Instructions :
17 1. Remplacez "http://www.helpexamples.com/flash/sound/song1.mp3" ci-dessous par l'adresse URL de
18 votre fichier son. Maintenez les guillemets ("").
19 */
20
21 btn_cercle_01.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToPlayStopSound); /* dans ce fragment
22 de code il faut remplacer CLICK par MOUSE_OVER */
23
24 var fl_SC:SoundChannel;
25
26 //Cette variable indique si vous souhaitez lire ou arrêter le son
27 var fl_ToPlay:Boolean = true;
28
29 function fl_ClickToPlayStopSound(evt:MouseEvent):void
30 {
31     if(fl_ToPlay)
32     {
33         var s:Sound = new Sound(new URLRequest("son_01.mp3")); /* le nom du fichier.mp3 indiqué en
34 vert fait référence au fichier son qui doit être contigu au fichier flash */
35         fl_SC = s.play();
36     }
37     else
38     /*{
39         fl_SC.stop(); Commentaire spécifique : "j'ai grisé ici la commande {fl_SC.stop();} comprise
40 dans ce fragment de code car elle faisait double emploi et perturbait le fragment de code
41 suivant(Cliquer pour arrêter tous les sons)"
42     }*/
43     fl_ToPlay = !fl_ToPlay;
44 }
45
46
47 /* Cliquer pour arrêter tous les sons
48 Cliquez sur l'occurrence de symbole pour arrêter tous les sons en cours de lecture.
49 */
50
51 btn_cercle_01.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToStopAllSounds); /* Dans ce fragment
52 de code, il faut remplacé CLICK par MOUSE_OUT */
```

(de 52 à 103)

```
52 de code, il faut remplacé CLICK par MOUSE_OUT */
53
54 function fl_ClickToStopAllSounds(event:MouseEvent):void
55 {
56     SoundMixer.stopAll();
57 }
58
59 /* Cliquer pour atteindre l'image suivante et arrêter la lecture
60 Cliquez sur l'occurrence de symbole spécifiée pour déplacer la tête de lecture vers l'image
61 suivante et arrêter l'animation.
62 */
63
64 btn_cercle_01.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToNextFrame_2);
65
66 function fl_ClickToGoToNextFrame_2(event:MouseEvent):void
67 {
68     nextFrame();
69 }
70
71
72 /* _____ */
73
74
75
76 /* Cliquer pour lire/arrêter le son
77 Cliquez sur l'occurrence de symbole pour lire le son spécifié.
78 Cliquez à nouveau sur l'occurrence de symbole pour arrêter le son.
79
80 Instructions :
81 1. Remplacez "http://www.helpexamples.com/flash/sound/song1.mp3" ci-dessous par l'adresse URL de votre
82 fichier son. Maintenez les guillemets ("").
83 */
84
85 btn_triangle_01.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_OVER, fl_ClickToPlayStopSound_3);
86
87 var fl_SC_3:SoundChannel;
88
89 //Cette variable indique si vous souhaitez lire ou arrêter le son
90 var fl_ToPlay_3:Boolean = true;
91
92 function fl_ClickToPlayStopSound_3(evt:MouseEvent):void
93 {
94     if(fl_ToPlay_3)
95     {
96         var s:Sound = new Sound(new URLRequest("classic01a.mp3"));
97         fl_SC_3 = s.play();
98     }
99     else
100     /*{
101         fl_SC_3.stop();
102     }*/
103     fl_ToPlay_3 = !fl_ToPlay_3;
```

(de 103 à 154)

```
103     fl_ToPlay_3 = !fl_ToPlay_3;
104 }
105
106 /* Cliquer pour arrêter tous les sons
107 Cliquez sur l'occurrence de symbole pour arrêter tous les sons en cours de lecture.
108 */
109
110 btn_triangle_01.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToStopAllSounds_3);
111
112 function fl_ClickToStopAllSounds_3(event:MouseEvent):void
113 {
114     SoundMixer.stopAll();
115 }
116
117 /* Cliquer pour atteindre l'image et arrêter la lecture
118 Cliquez sur l'occurrence de symbole spécifiée pour déplacer la tête de lecture vers l'image
119 sélectionnée dans le scénario et arrêter l'animation.
120 Ce code peut être utilisé sur le scénario principal ou sur les scénarios des clips.
121
122 Instructions :
123 1. Dans le code ci-dessous, remplacez le chiffre 5 par le numéro de l'image vers laquelle
124 vous souhaitez que la tête de lecture se déplace lorsque vous cliquez sur l'occurrence de symbole.
125 */
126
127 btn_triangle_01.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame);
128
129 function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame(event:MouseEvent):void
130 {
131     gotoAndStop(3);
132 }
133
134
135 /* _____ */
136
137
138 /* Cliquer pour lire/arrêter le son
139 Cliquez sur l'occurrence de symbole pour lire le son spécifié.
140 Cliquez à nouveau sur l'occurrence de symbole pour arrêter le son.
141
142 Instructions :
143 1. Remplacez "http://www.helpexamples.com/flash/sound/song1.mp3" ci-dessous par l'adresse URL
144 de votre fichier son. Maintenez les guillemets ("").
145 */
146
147 btn_carre_01.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToPlayStopSound_6);
148
149 var fl_SC_6:SoundChannel;
150
151 //Cette variable indique si vous souhaitez lire ou arrêter le son
152 var fl_ToPlay_6:Boolean = true;
153
154 function fl_ClickToPlayStopSound_6(evt:MouseEvent):void
```

(de 154 à 195)

```

154 function fl_ClickToPlayStopSound_6(evt:MouseEvent):void
155 {
156     if(fl_ToPlay_6)
157     {
158         var s:Sound = new Sound(new URLRequest("Led Zeppelin.mp3"));
159         fl_SC_6 = s.play();
160     }
161     else
162     /*{
163         fl_SC_6.stop();
164     }*/
165     fl_ToPlay_6 = !fl_ToPlay_6;
166 }
167
168 /* Cliquer pour arrêter tous les sons
169 Cliquez sur l'occurrence de symbole pour arrêter tous les sons en cours de lecture.
170 */
171
172 btn_carre_01.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_OUT, fl_ClickToStopAllSounds_6);
173
174 function fl_ClickToStopAllSounds_6(event:MouseEvent):void
175 {
176     SoundMixer.stopAll();
177 }
178
179 /* Cliquer pour atteindre l'image et arrêter la lecture
180 Cliquez sur l'occurrence de symbole spécifiée pour déplacer la tête de lecture vers l'image
181 sélectionnée dans le scénario et arrêter l'animation.
182 Ce code peut être utilisé sur le scénario principal ou sur les scénarios des clips.
183
184 Instructions :
185 1. Dans le code ci-dessous, remplacez le chiffre 5 par le numéro de l'image vers laquelle
186 vous souhaitez que la tête de lecture se déplace lorsque vous cliquez sur l'occurrence de symbole.
187 */
188
189 btn_carre_01.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_2);
190
191 function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_2(event:MouseEvent):void
192 {
193     gotoAndStop(4);
194 }
195

```

Cette manière de présenter le code dans le cours n'étant pas pratique, vous retrouverez ce code dans le répertoire qui concerne la « Partie 9 » en ouvrant le fichier « musique fla »

Exercice :

Réaliser le même exercice en améliorant la partie graphique.