
Cours Flash CS5 - Partie 14

- Son en boucle sur diaporama
-

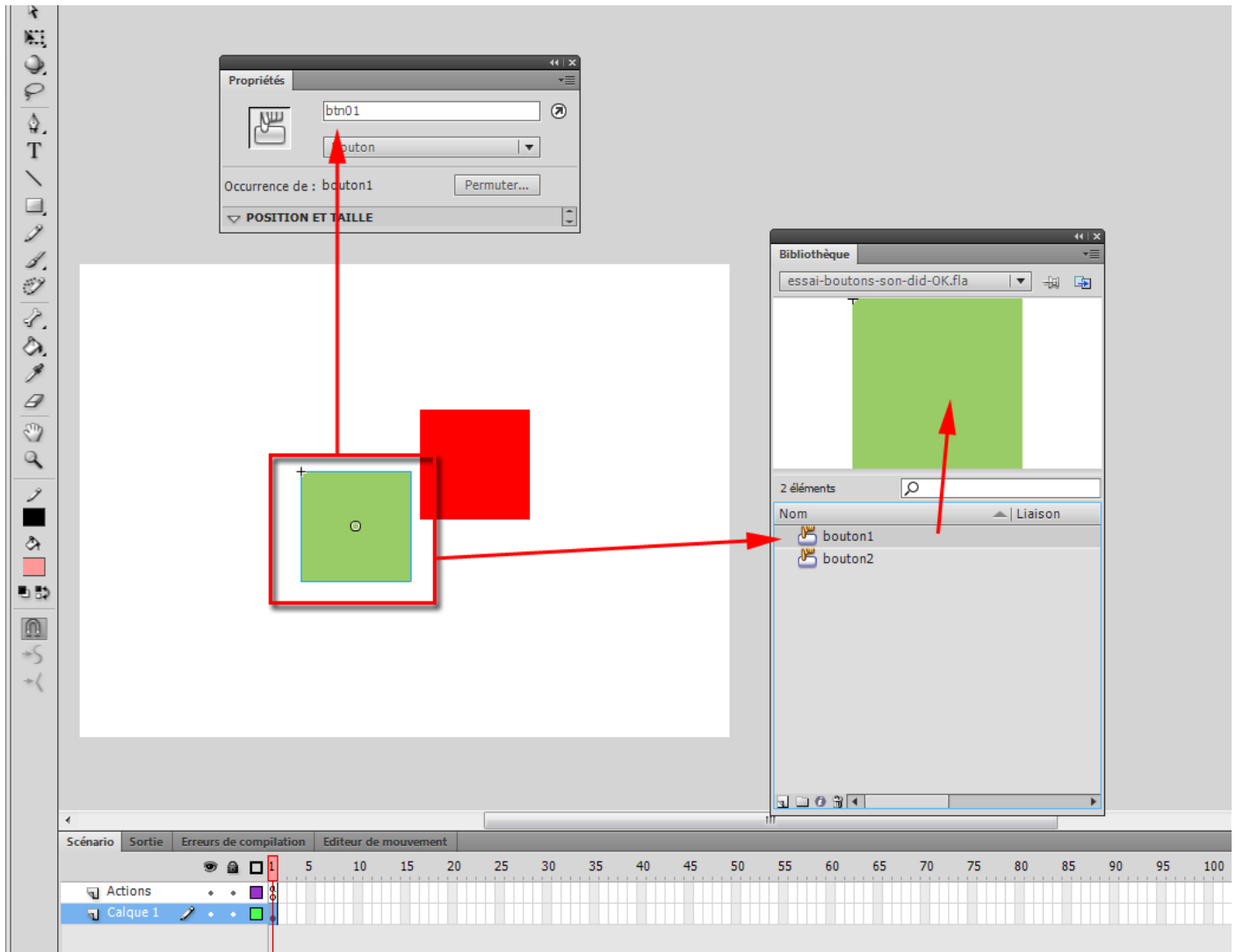
Pierre Tomy Le Boucher

Sommaire

Son en boucle sur diaporama 3

Son en boucle sur un diaporama

Il est nécessaire de comprendre comment un son peut -être joué ou arrêté faisant appel un fichier son (mp3) de façon dynamique.



Ici , nous avons créés 2 carrés transformés en bouton : bouton1 et bouton2.

Chacun de ces clips possède un nom d'occurrence : « btn01 pour bouton1 » et « btn02 pour bouton2 »

Le code permet de masquer le bouton rouge : « btn02.visible = false; ». Lorsque l'on clique sur le carré vert (bouton1) , le bouton vert disparaît au profit du bouton rouge est la musique est jouée.

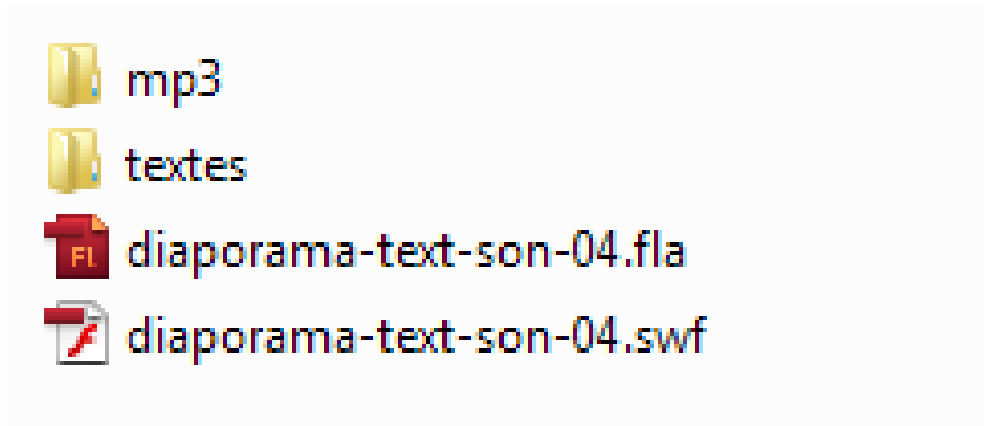
En re cliquant sur le bouton rouge, celui-ci devient invisible au profit du bouton vert et la musique est stoppée .

Ci-dessous, le code et ses commentaires.

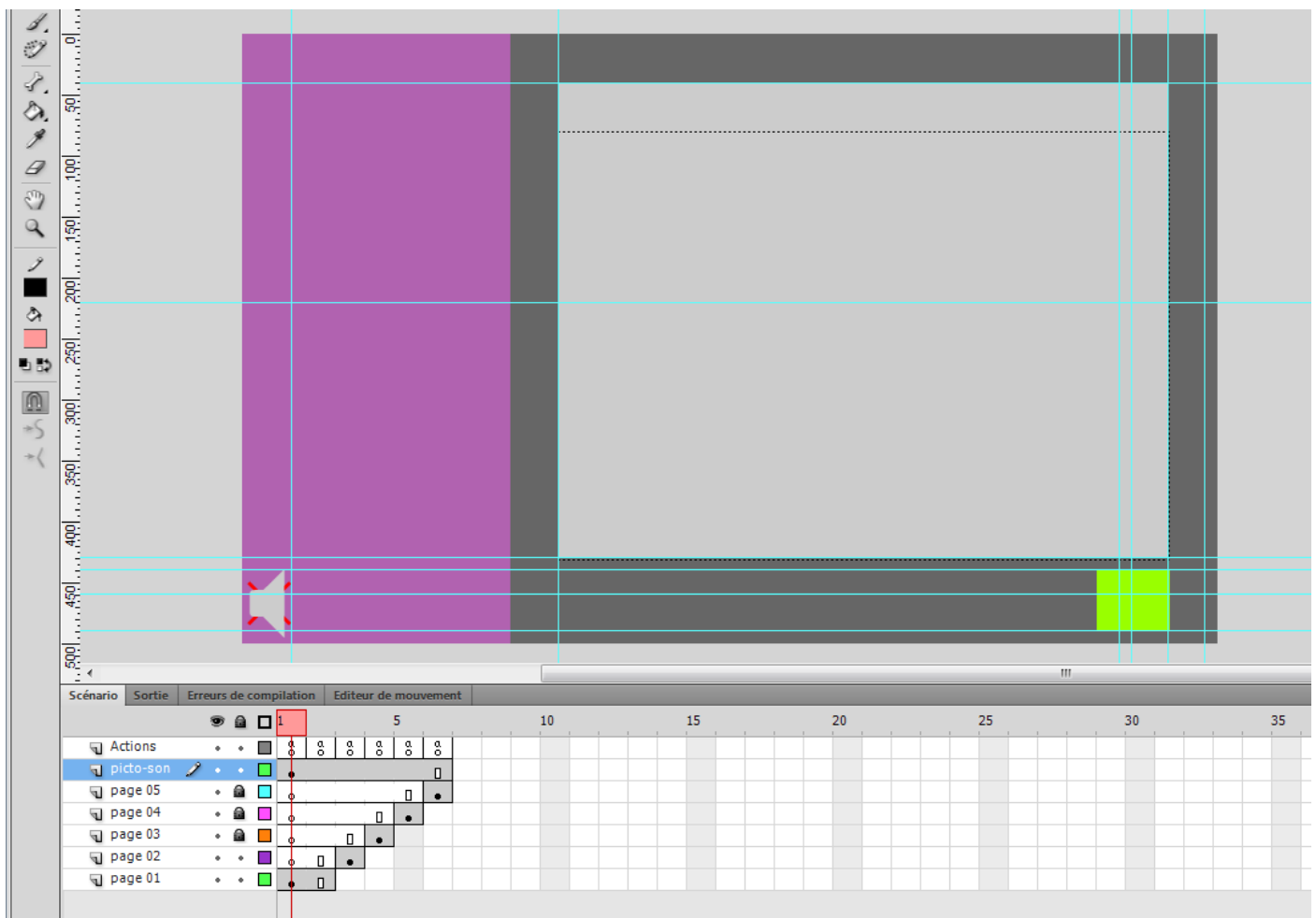
Vous trouverez le fichier dans le répertoire 14 => « 01_test »

```
1  /* btn02 coorespond à l'occurrence du bouton. "visible" correspond à la visibilité
2  qui peut être vrai (true) ou fausse (false).*/
3
4  btn02.visible = false;
5
6  /* Cliquer pour lire/arrêter le son
7  Cliquez sur l'occurrence de symbole pour lire le son spécifié.
8  Cliquez à nouveau sur l'occurrence de symbole pour arrêter le son.
9
10 Instructions :
11 1. Remplacez "http://www.helpexamples.com/flash/sound/song1.mp3" ci-dessous par
12 l'adresse URL de votre fichier son. Maintenez les guillemets ("").
13 */
14
15 btn01.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToPlayStopSound);
16
17 var fl_SC:SoundChannel;
18
19 //Cette variable indique si vous souhaitez lire ou arrêter le son
20 var fl_ToPlay:Boolean = true;
21
22 function fl_ClickToPlayStopSound(evt:MouseEvent):void
23 {
24     if(fl_ToPlay)
25     {
26         var s:Sound = new Sound(new URLRequest("mp3/herbie-mann.mp3"));
27         fl_SC = s.play();
28         btn01.visible = false;
29         btn02.visible = true;
30     }
31 }
32
33
34 /* Cliquer pour arrêter tous les sons
35 Cliquez sur l'occurrence de symbole pour arrêter tous les sons en cours de lecture.
36 */
37
38 btn02.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToStopAllSounds);
39
40 function fl_ClickToStopAllSounds(event:MouseEvent):void
41 {
42     SoundMixer.stopAll();
43     btn01.visible = true;
44     btn02.visible = false;
45 }
46
```

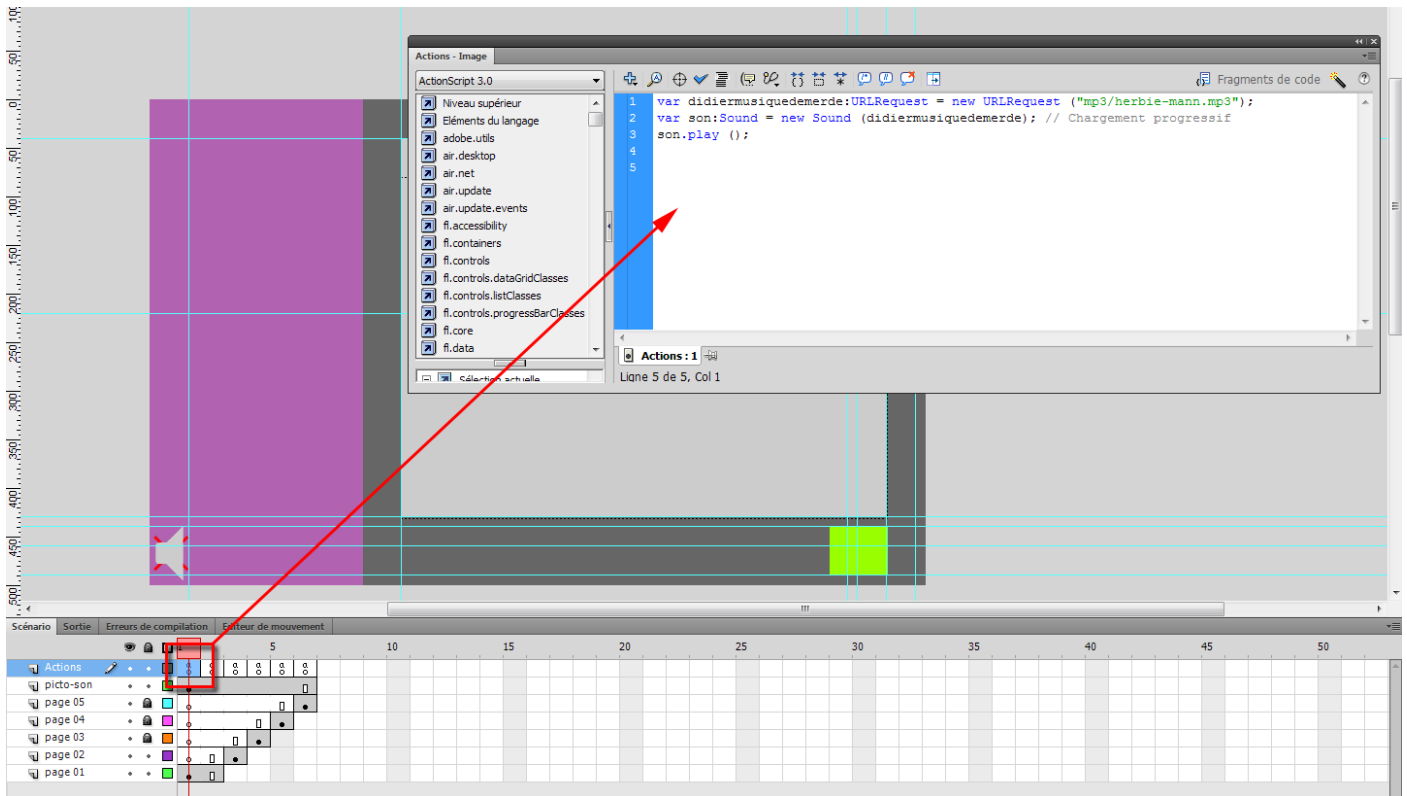
Le stagiaire de la formation a réalisé un diaporama (Répertoire 14 => 02_Application) composé de texte. Ici le texte est dynamique. C'est-à-dire que flash affiche le texte contenu dans un répertoire contigu. Pour la musique, le principe est le même : le répertoire « mp3 » contient le fichier « mp3 » utilisé.



Ci-dessous l'interface qui contient un « haut-parleur » et un bouton de couleur verte.



A l'image 1 le son est déclaré



A partir de l'image 3, le texte est visible et il est possible de jouer le son.

