

Année Universitaire : 2012-2013		Module : développement d'application MM
Niveau: PLFIM		<i>TP 3 : Les boutons</i>
Enseignants : M. Bassem BouAziz, M ^{me} Sonda Ammar, M ^{elle} Rihab CHAARI		

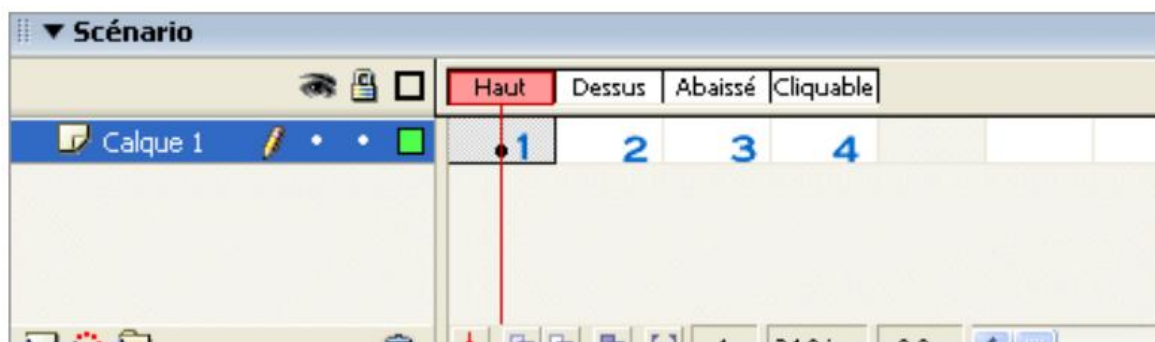
TP 3 : Les Boutons

L'objectif de ce TP est d'apprendre à:

- Créer des boutons en utilisant l'outil adobe flash ;
- Programmer en actionscript 3.0.

Exercice 1 :

1. Nous allons commencer par ajouter une image à la scène. Créez un nouveau document ensuite menu Fichier=>importer=>importer dans la scène et sélectionnez l'image que vous allez ajouter dans la scène.
2. Ensuite, nous allons ajouter un peu de texte. Utilisez l'outil de texte à partir de votre panneau Outils et écrivez « click here ».
3. En ce moment, vous devriez avoir deux éléments sur votre plan de travail - l'image et le texte. Ce que nous voulons faire est de convertir ces deux éléments en un seul bouton. Faire ce qui est assez simple. D'abord, sélectionnez votre image et votre texte. Avec ces deux éléments sélectionnés, appuyez sur F8 ou bouton droit=>Convertir en symbole pour lancer la boîte de dialogue Convertir Symbole. Dans cette boîte de dialogue, sélectionnez le type de bouton. Appuyez sur Ctrl + Entrée pour tester votre application et de voir votre bouton au travail. Lorsque vous survolez le bouton, vous allez remarquer que le curseur de la souris se transforme de flèche à une main.
4. Faire un double-clic sur le bouton pour pénétrer à l'intérieur du bouton. Vous pouvez remarquer que le panneau "scénario" a littéralement changé. En effet, 4 frames ont été créés:



- Frame “Haut” (n°1) : Ce frame représente le bouton quand la souris ne survole pas le bouton.
- Frame “Dessus” (n°2) : Vide pour le moment, ce frame représentera le bouton quand la souris le survole.
- Frame “Abaissé” (n°3) : Comme son nom l’indique, ce frame représentera le bouton quand vous cliquez sur le bouton.
- Frame “Cliquable” (n°4) : C’est un frame invisible qui vous servira de référence cliquable.

5. Insérez image clé (dessus) et une autre (abaissé). Dans l'image clé (dessus), modifiez la couleur du texte. Dans l'image clé (abaissé), modifiez la couleur de rectangle.

6. Revenez à la scène en cliquant sur séquence 1 en haut. Changez le nom d’occurrence du bouton à « myButton ». Puis, ajoutez le code suivant :

```
function setupEvents() {
myButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, clickButtonHandler);
myButton.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_OVER,hoverButtonHandler);
}
setupEvents();
function clickButtonHandler(e:MouseEvent) {
trace("Clicked Button!");
}
function hoverButtonHandler(e:MouseEvent) {
trace("Hovered Over Button!");
}
```

7. Visualisez la sortie de l’application.

Exercice 2 : Bouton+contrôle d'animation (action)

1. Commencez par créer une interpolation de mouvement
2. Créer 3 boutons "jouer", "pause" et "stop" en utilisant les boutons de la bibliothèque commune.
3. Dans l'action de chaque bouton insérer le code correspondant à son nom sachant que :

fonction :	Description :
gotoAndStop(frame_num)	Jouer et arrêter l'animation à frame_num.
stop()	Arrêter l'animation.
play()	Jouer l'animation.
prevFrame()	Retourner à l'image précédente.
nextFrame()	Passer à l'image suivante.
gotoAndPlay(frame_num)	Commencer la lecture de l'animation à partir de frame_num