

Deplacement avec le clavier

Par Blue112

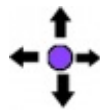


OPENCCLASSROOMS

www.openclassrooms.com

Sommaire

Sommaire	2
Déplacement avec le clavier	3
Création d'un fichier flash	3
Création d'un clip et d'une occurrence	4
Vous avez déjà l'image	4
Vous n'avez pas d'image	4
Création de clip	5
Donner un nom d'occurrence à notre personnage	5
La puissance de l'ActionScript	5
Partager	7



Deplacement avec le clavier



Bienvenue !

Donc, dans ce tuto, on va apprendre à faire bouger un clip à l'aide des touches du clavier 😊.



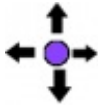
C'est quoi, un clip ?



Un clip, c'est une ensemble de textes, de graphiques, et de tout un tas de choses que Flash prend pour un objet.

Alors, on commence 😊 ?

Sommaire du tutoriel :



- Création d'un fichier flash
- Création d'un clip et d'une occurrence
- Vous avez déjà l'image
- Vous n'avez pas d'image
- Création de clip
- Donner un nom d'occurrence à notre personnage
- La puissance de l'ActionScript

Création d'un fichier flash

Alors, tout d'abord, il vous faut Macromedia Flash. Il est disponible en licence 30 jours [ici](#). Inscrivez-vous, confirmez par mail votre inscription, téléchargez-le, installez-le, ouvrez-le.

Quand une fenêtre vous demandera :

Citation : Fenetre

Voulez-vous essayer Flash ou entrer une numéro de série ?

Vous mettrez "Essayer Flash pendant 30 jours".



Il est possible que les informations que je donne soient incorrectes, je ne fais que de l'approximatif, je ne me rappelle pas exactement des mots 😊.

Vous tombez sur une grande fenêtre, avec une plus petite à l'intérieur. Allez dans la rubrique Créer, puis cliquez sur le lien Document Flash.

Et, tadaaa ! Vous êtes dans Flash 🎉 !

En théorie, et suivant votre version, ça devrait ressembler à ça (cliquez pour agrandir un peu) :



Maintenant, un bonhomme 😊.

Création d'un clip et d'une occurrence



Occurrence ? C'est quoi, ce nom barbare ?

Il faut déjà savoir que tous les clips que vous créerez seront stockés dans la **bibliothèque** (pas celle de la ville, hein 😏). Celle que Flash met à notre disposition.

Pour une *occurrence* :

Citation : Aide de Flash

Une occurrence est une copie d'un symbole situé sur la scène ou imbriqué dans un autre symbole. Une occurrence peut avoir une couleur, une taille et une fonction différentes de celles de son symbole. La manipulation d'un symbole met toutes ses occurrences à jour, mais l'application d'effets sur une occurrence de symbole ne met à jour que cette occurrence.

Bon, allez, nous allons enfin introduire notre bonhomme 😊.

Vous avez déjà l'image

Si vous avez déjà l'image, c'est très simple :

Fichier => Importer => Importer dans la scène.

Une 'tite capture pour bien voir 😊 :



(Cliquez dessus pour agrandir)

Choisissez ensuite votre fichier...

Ouvrir...

Et voilà, vous avez un beau bitmap 😊.

Et, en plus, vous pouvez sauter la prochaine partie 😏.

Vous n'avez pas d'image

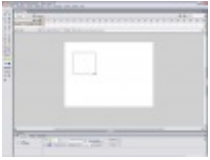
Bon, si vous n'avez pas d'image représentant d'un personnage, il y a deux solutions :

- vous en faites une (image) ;
- vous faites un truc tout simple pour tester.

Créons un petit carré 😊.

À droite, vous avez l'outil Carré. Cliquez dessus, puis faites un cliquer-déplacer sur le carré blanc au milieu pour tracer notre petit carré.

Hop ! un screen :



(Comme d'habitude, on clique dessus pour agrandir)
Faites un carré plus petit que le mien, s'il vous plaît.

Dans le panneau de gauche, section Couleurs, vous avez deux carrés de couleur :

- le premier carré, signalé par un petit crayon, correspond au contour du carré ;
- le deuxième, signalé par un pot de peinture, correspond au fond du carré.

Cliquez sur chacun d'eux pour modifier les valeurs, et sélectionnez la couleur de votre choix.
Je dirais... **noir** pour le contour, et **bleu** pour le fond.

Voilà, vous avez un carré. Maintenant, tracez un cadre de sélection tout autour.



N'hésitez pas à dépasser, il vaut mieux aller plus loin et sélectionner tout 😊.

Une fois le carré sélectionné, il est normal qu'il soit bizarre, plus clair, et avec ses côtés plus foncés.

Création de clip

Facile, facile 😊.

Une fois votre carré ou votre personnage sélectionné, pressez F8.
Une petite fenêtre s'ouvre 😊.

Donnez un nom à votre carré, ce sera son nom de **clip**.
En dessous, sélectionnez Clip !
Pour ce tutoriel, nous l'appellerons bonhomme, mais son nom n'a aucune influence 😊.

Passons au déplacement.

Donner un nom d'occurrence à notre personnage

Très simple, partie courte 😊.

Cliquez sur le personnage (le clip). En bas, dans le panneau Propriétés, est écrit
Citation : Flash

<nom d'occurrence>

Cliquez un coup dessus, il s'en va 😊. Ensuite, tapez **perso**, qui sera son **nom d'occurrence** !

Ensuite, cliquez à nouveau sur le blanc 😊.

Partie terminée 😊.



Déjà 😊 ?

Oui, mais la prochaine partie va être plus corsée, accrochez-vous 😊.

La puissance de l'ActionScript

En bas de votre fenêtre, vous avez un panneau Propriétés, et une flèche à côté. Cliquez sur la flèche pour faire disparaître le panneau 😊.

Ensuite, cliquez sur la flèche près de Actions. Cela ouvre un truc tout blanc 😊.

Cette fenêtre est séparée en deux, des fonctions préconstruites pour les débutants, et le champ texte blanc. On ne veut pas de fonctions préconstruites, donc, on clique sur la flèche de la barre de séparation.

Ensuite, nous allons maintenant faire du **code**, et plus précisément de l'**ActionScript** pour faire bouger votre personnage 😊.

Dans le blanc, tapez ou copiez-collez cette ligne :

Code : Actionscript

```
this.perso.onEnterFrame = function() {
```



C'est quoi, ce truc avec des point et des =)({ partout ?

C'est de l'**ActionScript**.

Allez, hop, petite explication 😊

- **this** le clip parent à l'objet, c'est-à-dire l'image dans laquelle nous avons mis notre **perso** ;
- **perso** est le nom de votre occurrence 😊 ;
- **onEnterFrame = function()** dit à Flash d'exécuter ce qu'il y aura après à chaque image, 12 fois par seconde pour un fichier Flash classique 😊 ;
- **{** sert à dire : "à partir de là".

Ensuite, ceci :

Code : Actionscript

```
if (Key.isDown(Key.UP)) {
    this._y -= 5;
}
else if (Key.isDown(Key.DOWN)) {
    this._y += 5;
}
else if (Key.isDown(Key.LEFT)) {
    this._x -= 5;
}
else if (Key.isDown(Key.RIGHT)) {
    this._x += 5;
}
```



Argh, tu veux nous tuer à balancer un énorme bout de code comme ça ?

Mais non. 😊 C'est juste que ce p'tit bout de code est lié 😊.

Alors hop, on explique.

- **if (...) {** sert à dire : "si (c'est ça){ alors fait ça }" ;
- **Key.isDown (...)** si on appuie sur une touche ;
- **Key.UP** la flèche qui va en haut, à côté du pavé numérique 😊 ;
- **Key.DOWN** la flèche qui va en bas, encore à côté du pavé numérique 😊 ;

- **Key.RIGHT** la flèche qui va à droite, toujours à côté du pavé numérique 😊 ;
- **Key.LEFT** la flèche qui va à gauche, devinez à côté de quoi 😊 ?
`this.perso._x += 5;`
- Selon l'avis d'un expert, **this**, ici, désigne l'occurrence **perso** car le bloc de code est lié à l'événement **onEnterFrame** du clip **perso** (encore selon un expert 😊) ;
- **._x** ou **._y** sont les coordonnées de notre occurrence. 😊 Elle partent du point 0 0 en **haut à gauche** ;
- **+=** ou **-=** sert à retirer ou à ajouter à un nombre. Ici, à **._x**.
`<puce>5` définit le nombre de pixels qui se déplacera à chaque déplacement.

Et, pour finir :

Code : Actionscript

```
stop(); // Sinon notre image va clignoter... et on fait un
bonhomme, pas un sapin de Noël.
} // Sert à dire : Jusque-là (rappelez-vous, plus haut on avait dit
: à partir de là ^^ ).
```



Note, le texte derrière `//` est un commentaire, vous pouvez le laisser ou l'enlever.

On lance l'animation grâce à Contrôle => Tester l'animation ou le raccourci Ctrl + Entrée.

On voit notre bonhomme, rien d'autre, touchez aux flèches, il bouge 😊. Génial !

Et voilà, vous avez appris les bases de Flash, de l'ActionScript, et tout et tout sans problème 😊 (enfin, je l'espère).

Allez, je vous laisse 😊.

[Blue112 - La 112^e ombre bleue.](#)

Toute faute => problème => incompréhension => demande d'ajout => par Message Privé 😊.

Partager



Ce tutoriel a été corrigé par les [zCorrecteurs](#).