

TP4 : Affichons le score

Flash est bien évidemment capable de gérer du texte, avec depuis la version CS5, une nouveauté, le texte TLF, pour Text Layout Framework. Mais on peut encore utiliser du texte classique.

1 L'annonce de la rencontre

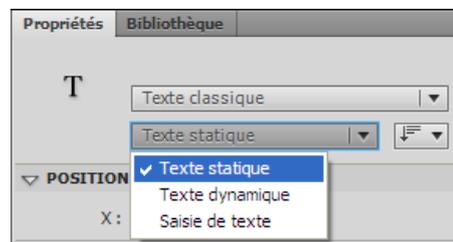
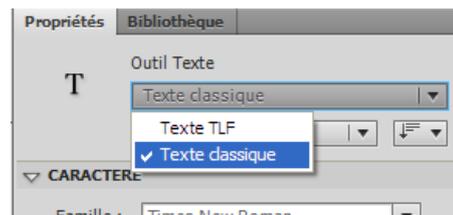
1.1 Ajouter du texte

L'ajout de texte se fait par l'intermédiaire de l'outil Texte  de la barre d'outils. Dans la fenêtre de propriétés de l'objet Texte, choisissez l'option Texte classique :

Le texte sous Flash peut avoir 3 types :

- Texte statique
- Texte dynamique
- Saisie de texte

Pour « fabriquer » votre texte, dessinez à la souris la zone du bloc de texte : 



1.2 Le texte statique

Le texte statique, qui est un texte simple, figé, transformable en graphisme.

Lors de sa création, il est reconnaissable à son carré en haut à droite.

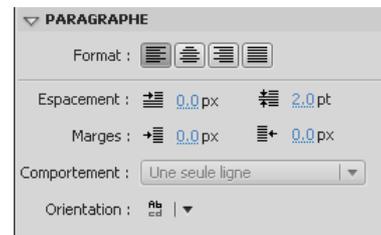
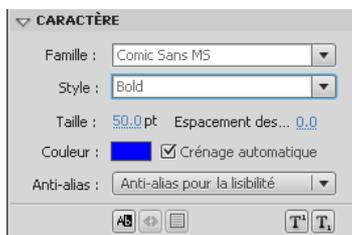
La mise en forme du texte statique peut se faire avec les outils types d'un traitement de texte, disponibles dans la palette des propriétés : choix des polices, de la taille des caractères, de la graisse, de l'alignement des paragraphes

Pour l'affichage dans l'animation, ce type de texte est idéal.

Ouvrez votre fichier TP2.fla, ou le TP2Bis.fla

Créez un texte statique avec « Ce soir grand match sur Flash TV », sur un nouveau calque (calque « Annonce »).

C'est très bien mais pourquoi ne pas faire défiler le texte ?



1.3 Faire bouger le texte statique

Le texte statique est un objet qui peut être déplacé par une interpolation de mouvement.

- Placez le texte en dehors de la zone d'affichage, à droite et en haut.
- Créez une interpolation de mouvement, classique, et déplacez l'image finale, à l'horizontale, mais à gauche, hors de la fenêtre d'affichage.

Le texte se déplace de la droite vers la gauche ... Enregistrez votre travail en TP4.fla .

2 Déformation de texte

Le texte peut être déformé dans Flash (interpolation de forme) à condition de transformer ce texte en surface, cette transformation s'obtient par le menu **Modification\Séparer** ou le raccourci **CTRL+B**.

Attention : depuis la version Mx, la commande Séparer, permet d'abord de séparer les caractères d'un texte. Il faut donc l'appliquer 2 fois successivement pour transformer un texte en tracé de ces caractères. Une nouvelle fonction est également apparue avec la version Mx : Répartir vers les calques. Elle permet de séparer chaque caractère d'un texte sur autant de calques ! Super pour jouer avec des lettres et des chiffres.

Exercice d'application :

Je veux transformer un bonjour en bonsoir, dans une nouvelle animation. A vous de jouer ...

TP4 : Affichons le score

3 Le panneau d'affichage du stade

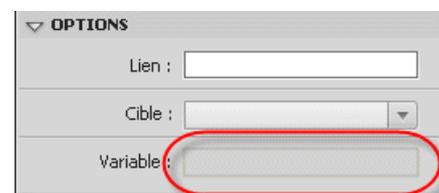
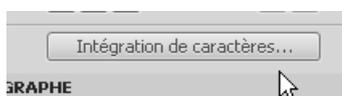
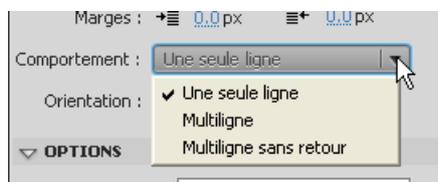
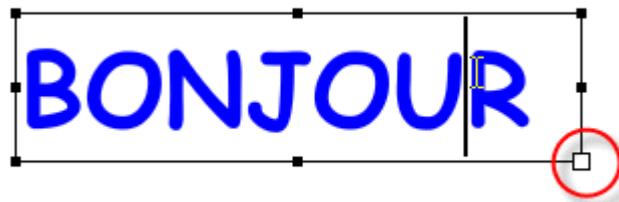
3.1 Le texte dynamique

Le texte dynamique est un texte qui permet l'affichage de la valeur de la variable à laquelle il est associé. Lors de sa création, il est reconnaissable à son carré en bas à droite.

La mise en forme du texte statique peut se faire avec

des outils de traitement de texte : choix des polices, de la taille des caractères, de la grasse, de l'alignement des paragraphes ... on retrouve les mêmes possibilités que pour le texte statique.

En raison de son « dynamisme », ce texte peut avoir besoin de plusieurs lignes pour s'afficher, d'où la présence de l'option d'affichage « Une seule ligne, Multiligne ou Multiligne sans retour ». De plus le bouton Intégration de caractères ... permet de choisir les types de caractères « autorisés » et ce type de texte peut être lié à une variable de l'animation (en version ActionScript 1 et 2).



Pour la suite de la construction du stade :

- Créez, sur le calque « Home » un texte dynamique, nommé ScoreHome_txt.
- Procédez de même avec un autre calque « Visitors » et un texte lié dynamiquement ScoreVisitors_txt.

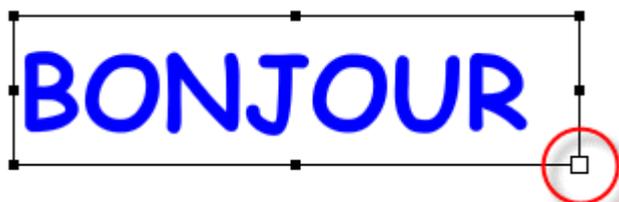
Pour plus de lisibilité, vous pouvez également créer deux textes statiques « Home » et « Visitors », placés à côté des textes dynamiques, mais sur un autre calque.

Enregistrez votre travail.

3.2 Le texte de saisie

Le texte de saisie, qui est un texte qui permet la saisie de la valeur de la variable à laquelle il est associé. Lors de sa création, il est reconnaissable à son carré en bas à droite, lui aussi !

La mise en forme du texte de saisie est la même que pour son homologue dynamique. En raison de son « dynamisme de saisie », ce texte peut comporter en plus une limite au nombre de caractères saisis, utile pour filtrer une saisie, en plus des options de caractères et surtout, il est associable à une variable !



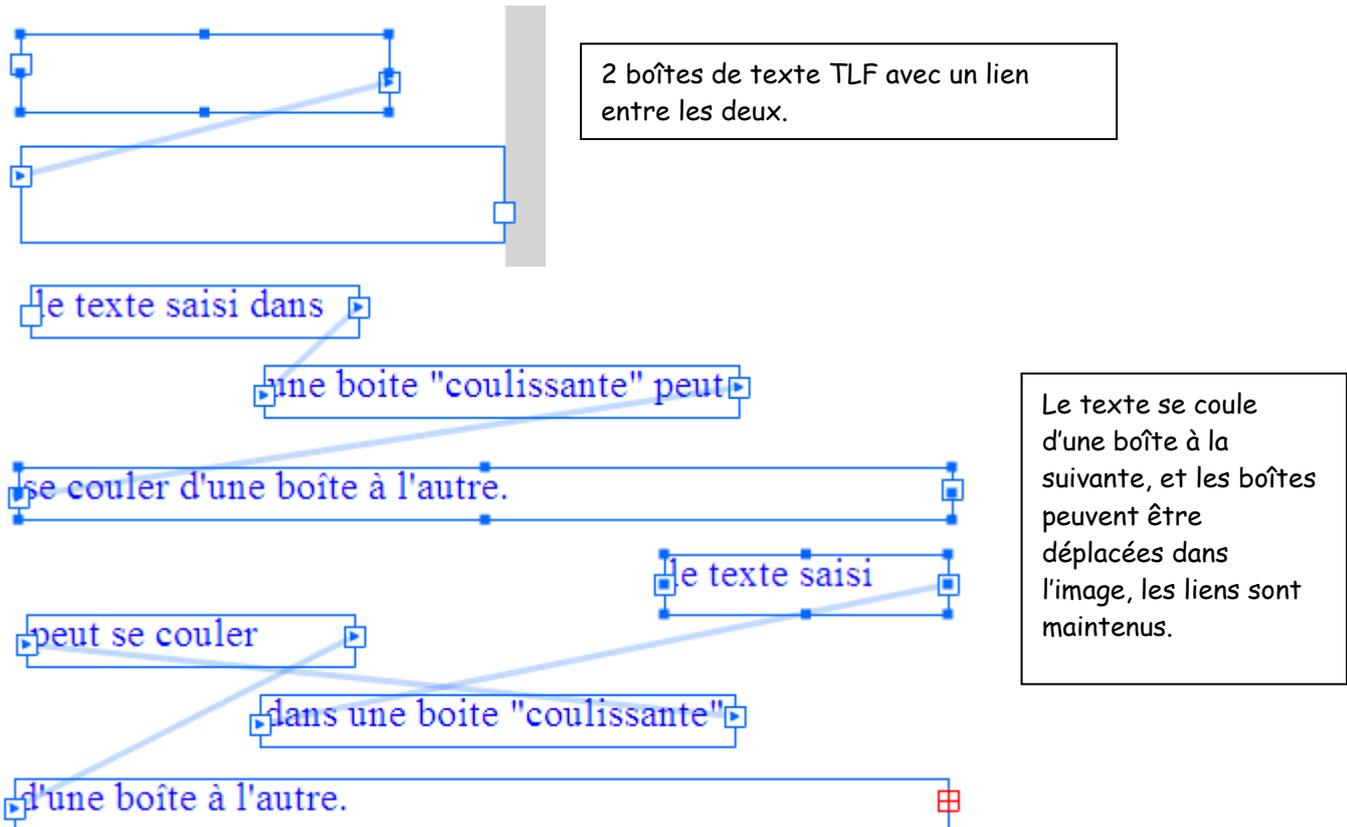
Un texte de saisie peut par exemple servir à un joueur pour entrer son prénom ... ou pour le prénom d'un élève !

On y reviendra ...

4 Le texte TLF

Le texte de type TLF correspond à un enrichissement du format texte, avec le support de beaucoup plus de langues et de polices (pas toujours utile pour les enseignants, hormis les quelques profs de langues orientales et extrême-orientales). Mais le texte TLF permet de faire « couler » du texte, d'une boîte de texte à une autre, puis encore une autre et ... Ce format est très proche de ce que l'on a dans un logiciel de PAO classique. Les blocs sont liés les uns aux autres et ces liens peuvent être modifiés très facilement.

TP4 : Affichons le score



Ce type de texte devient intéressant dès lors que le texte, qui va être affiché, change de taille, pour une meilleure lisibilité, par exemple, ou si le texte dépend d'éléments dynamiques extérieurs.

5 Programmation du score

Voici un exemple de modification du texte affiché dans une boîte de texte dynamique, par ActionScript. Ajoutez un calque nommé Actions en haut de la pile de calques. Cliquez gauche sur l'image 1 qui est une image clé et sélectionnez Actions (ou directement le raccourci clavier F9) pour ouvrir la fenêtre des actions.

Saisissez le texte suivant dans la fenêtre :

```
var ScoreHome: int;
```

Cette ligne d'instruction permet de déclarer une nouvelle variable, nommée ScoreHome, de type Integer (entier).

Créez une image-clé sur la dernière image du calque Actions, et ouvrez la fenêtre Actions, si vous l'avez fermée. L'instruction suivante va permettre de faire évoluer le score des locaux :

```
ScoreHome = ScoreHome + 1 ;
```

```
Object(root).ScoreHome_txt.text = ScoreHome;
```

Cela suffit pour incrémenter la variable ScoreHome, on aurait également pu écrire `ScoreHome++`, puis pour affecter le texte dynamique ScoreHome_txt de la valeur de la variable ScoreHome.

Testez après avoir enregistré.