

# TP8 : les paris sont ouverts

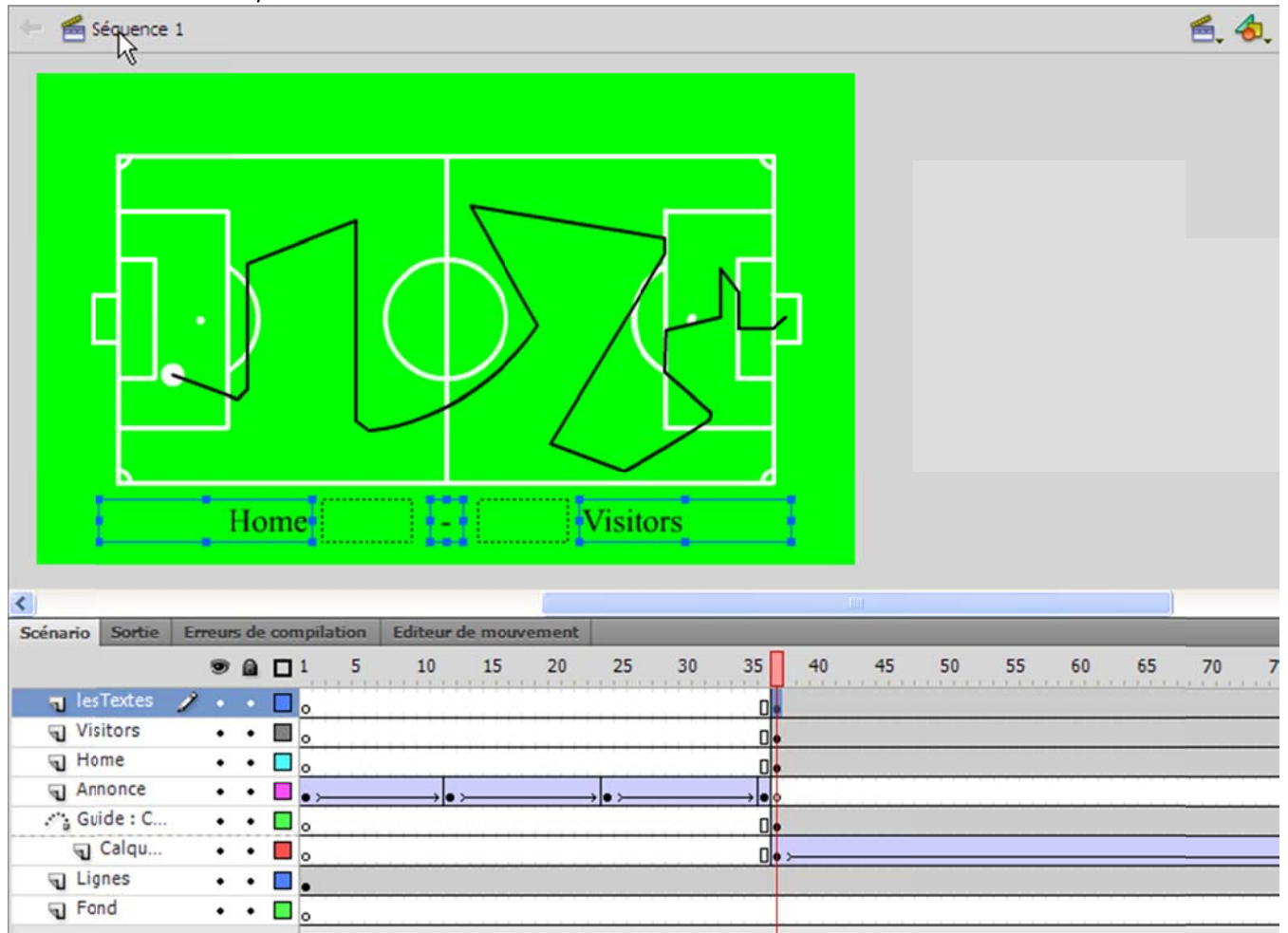
Partant pour un match de foot à l'issue incertaine ?

## 1 Ma première séquence

Votre première séquence vous est offerte avec votre animation, comme votre 1<sup>er</sup> calque et votre 1<sup>ère</sup> image-clé. Elle s'appelle tout simplement Séquence1.

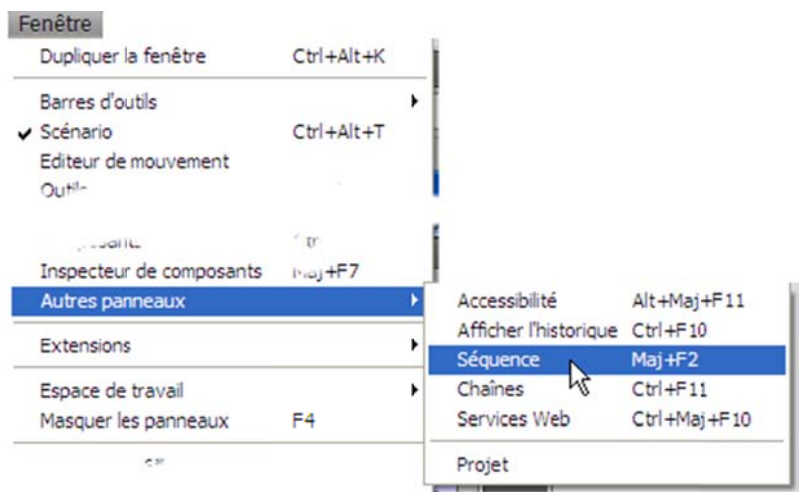
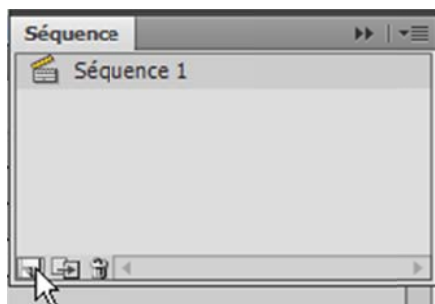
Copiez le fichier TerrainTP4.fla placé dans le répertoire du stage S:\ et collez le dans votre répertoire perso. Ouvrez-le.

Voici l'état du fichier, fenêtre d'animation et scénario.



En déroulant le menu **Fenêtre**, puis **Autres panneaux**, choisissez la commande **Séquence**

Le panneau des séquences s'ouvre alors et la liste des séquences apparaît alors :  
Liste peu fournie, mais ce n'est qu'un début ...



# TP8 : les paris sont ouverts

## 2 Gestion des séquences

Le panneau des séquences permet de gérer celles-ci. Pour renommer une séquence, un double-clic sur son nom et hop, comme pour un calque.

- Renommez cette Séquence1 en **Aller**.

Les séquences de l'animation sont lues dans l'ordre indiqué dans ce panneau, en commençant par la première ligne, jusqu'à la dernière, puis de nouveau la première, lecture en boucle oblige.

Dans la partie inférieure de la fenêtre, se trouve les boutons de manipulation des séquences.

Le bouton de gauche au bas du panneau permet d'ajouter une nouvelle séquence à l'animation (comme pour les calques).

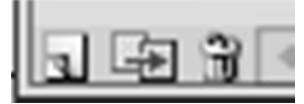
Le bouton de droite, la Corbeille permet de détruire une séquence, opération irréversible, à manipuler avec précautions.

Le bouton du milieu, le bouton Copie de séquence, permet une économie de temps parfois appréciable.

- Cliquez sur ce bouton. Une nouvelle séquence Copie de Aller est créée.

- Renommer cette séquence en **Retour**.

La séquence « **Retour** » est la séquence active. Il est temps de marquer des points ...



## 3 Un point c'est tout

- Modifiez le guide de trajectoire de « baballe », pour faire entrer cette dernière dans les buts de gauche, en partant du centre du terrain, c'est mieux
- Changez de séquence, par le panneau, d'un clic sur Aller, ou en ouvrant la liste des séquences :
- Modifiez le guide de trajectoire de « baballe », pour faire entrer cette dernière dans les buts de droite, si ce n'était déjà le cas, en partant du centre du terrain, c'est mieux
- Testez votre animation ...



Fantastique ! le décor reste le même, mais la balle finie alternativement dans les buts ....

Reste à compter les points !

## 4 Un peu d'actions

- Dans la séquence Aller, ajoutez un nouveau calque, en haut de la pile, et renommez-le Actions.
- Ouvrez le panneau des Actions, (F9 ou bouton des actions dans la barre de droite), et dans la fenêtre de script, tapez :



```
Object(root).scoreHome_txt.text = scoreHome ;
Object(root).scoreVisitors_txt.text = scoreVisitors ;
```

- Insérez une image-clé dans la dernière image de la séquence (image 95) et saisissez le code suivant dans la fenêtre d'actions de cette image :

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

- Changez de séquence, et en Retour, même manipulation, nouveau calque Actions, insertion de code (même code) puis nouvelle image-clé en 95, et insertion de code :

```
Object(root).scoreHome_txt.text = scoreHome ;
Object(root).scoreVisitors_txt.text = scoreVisitors ;
```

```
ScoreVisitors = ScoreVisitors + 1 ;
```

## TP8 : les paris sont ouverts

Attention, si vous testez votre animation, une erreur de compilation va être générée dès le début de la première séquence, en effet, la variable `scoreHome`, n'est pas définie (tout comme la variable `scoreVisitors` !). On va y remédier !

### 5 Encore une séquence !

- Ajoutez une nouvelle séquence, nommée « Intro », en haut de la pile des séquences (première lue).
- Ajoutez un calque « Actions » au dessus du calque existant.
- Ouvrez le panneau des Actions (F9)
- Saisissez les lignes suivantes :

```
var scoreHome:int;
var scoreVisitors:int;
scoreHome = 0;
scoreVisitors = 0;
```

Voilà, les variables sont maintenant déclarées, typées (int pour nombre entier) et initialisées (à 0).

- Testez votre animation !

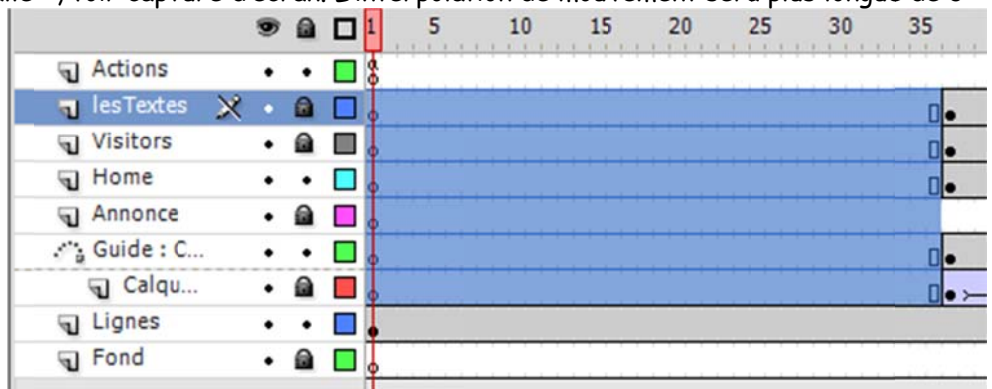
Le score apparaît fugitivement (1/12 de seconde) , c'est mieux mais pas encore totalement satisfaisant. Et en plus, le score revient à zéro !

### 6 Un peu de ménage !

- Revenez à la séquence « Aller », sélectionnez toutes les images du calque « Annonce » et choisissez Couper les images dans le menu contextuel (clic droit)
- Basculez sur la séquence « Intro », calque1, image1 et, toujours d'un clic droit, collez les images.

Le texte défilant est maintenant contenu dans la séquence « Intro ».

- Basculez sur la séquence « Aller », supprimez les images clés liés aux calques compris entre « lesTextes » et « Baballe », voir capture d'écran. L'interpolation de mouvement sera plus longue de 3 secondes !
- Faites de même avec la séquence « Retour »



- Testez Les scores s'incrémentent à chaque but ! mais l'affichage est trop bref !!!
- Pour y remédier, il faudrait demander à afficher les scores dès le début d'une séquence ...
- Vous pouvez faire cette modification comme des grands ...  
Mais le score, redevient chaque fois nul !!! C'est vraiment pas drôle.

### 7 Une séquence de choix

- Ajoutez une nouvelle séquence, vide, et nommez-la **choix**.
- Ajoutez un calque Actions dans cette séquence, toujours vide, et faites la saisie des instructions suivantes dans la fenêtre des actions de cette image :

```
var leHasard:number = Math.floor(Math.random()*101);
if (leHasard >50) { gotoAndPlay(1, "Aller");}
else { gotoAndPlay(1, "Retour");}
```

- Déplacez la séquence « **Choix** », dans la fenêtre des séquences., entre « **Intro** » et « **Aller** ».

## TP8 : les paris sont ouverts

- Ouvrez la séquence « **Aller** » et sur la dernière image du calque Actions, insérez l'instruction suivante :

```
gotoAndPlay(1, "Choix");
```

- Même traitement avec la séquence « **Retour** », y'a pas de raison !

Testez votre travail et lancez les paris sur l'équipe gagnante.

Peut-être déjà des idées de création dans le bout des doigts ... Lâchez vous !!!