

ACTIONSCRIPT > BOUCLES

Les boucles permettent de répéter une action tant qu'une variable est vérifiée positivement. Plusieurs syntaxes existent et produisent des résultats semblables avec quelques nuances. Dans les fichiers suivants, nous allons répéter la même action (dupliquer un movieClip) selon 3 syntaxes différentes.

1. Créez un nouveau fichier et réglez la taille de la scène sur 400 x 400px.
2. Créez un movieClip dans lequel vous dessinez un rond de 20px. Placez-le sur la scène, nommez-le «rond» et, en le sélectionnant, écrivez le code suivant dans la fenêtre Actions :

```
onClipEvent (load) {  
    this._x = Math.round (Math.random()*360) + 20;  
    this._y = Math.round (Math.random()*360) + 20;  
}
```

Ceci situera chaque occurrence du movieClip au hasard sur la scène.

3. Créez un nouveau calque dans la ligne du temps et, dans la 1ère fenêtre, écrivez un des 3 codes suivants :

- a. boucle while (tant que) :

```
var i = 1; > crée une variable i et l'initialise à 1  
while (i <= 100) { > tant que la variable i est inférieure ou égale à 100  
    duplicateMovieClip («_root.rond»,»rond»+i,i); > duplique le MovieClip «rond», nomme la nouvelle occurrence «rond»+i, la place  
    dans un niveau i  
    i++; > incrémentation automatique de i  
}
```

- b. boucle do ... while (fais ... tant que) :

```
var i = 1; > crée une variable i et l'initialise à 1  
do { > fais  
    duplicateMovieClip («_root.rond»,»rond»+i,i); > duplique le MovieClip «rond», nomme la nouvelle occurrence «rond»+i, la place  
    dans un niveau i  
    i++; > incrémentation automatique de i  
} while (i <= 100); > tant que la variable i est inférieure ou égale à 100
```

- c. boucle for (pour) :

```
for (var i = 1; i <= 100; i++) { > pour la variable i, tant qu'elle est inférieure ou égale à 100  
    duplicateMovieClip («_root.rond»,»rond»+i,i); > duplique le MovieClip «rond», nomme la nouvelle occurrence «rond»+i, la  
    place dans un niveau i  
}
```

4. Publiez le .swf