

ACTIONSRIPT > VARIABLE VITESSE

1. Créez un nouveau document (Menu Fichier/Nouveau).
2. Réglez la taille de la Scène en largeur 640 x hauteur 480 px.
Soit dans le Menu Modifier/Document, soit dans la fenêtre des Propriétés (Menu/Fenêtres).
3. Créez un nouveau Movie clip dans le Menu Insérer/Nouveau symbole et nommez le.
4. Dans la fenêtre Outils (Menu/Fenêtres), sélectionnez l'Ovale et dessinez une forme ovale dans le Movie clip.
5. Sélectionnez la forme avec la Flèche noire (fenêtre Outils), et réglez sa taille, le contour, les couleurs de fond et de contour dans la fenêtre Propriétés. Réglez x et y sur 0.
6. Retournez sur la scène en cliquant sur l'onglet Scène 1 dans la barre supérieure et ouvrez la Bibliothèque (Menu/Fenêtres). Sélectionnez le Movie clip créé et glissez le sur le coin supérieur gauche de la scène. Constatez que la Fenêtre (Frame) 1 du Calque (Layer) 1 présente dorénavant un point noir pour indiquer qu'il est occupé.
7. Sélectionner le Movie clip sur la scène avec la flèche noire et ouvrez la fenêtre Actions (Menu fenêtre/Panneaux de développement).
8. Ecrivez le code suivant :

```
onClipEvent (load) {
    this._x = Math.round(Math.random()*600) + 20;
    this._y = Math.round(Math.random()*440)+20;
    vitx = 10;
}
onClipEvent (enterFrame) {
    this._x = this._x + vitx;
    if (this._x>=620) {
        vitx = -vitx;
    } else if (this._x<=20) {
        vitx = -vitx;
    }
}
```

Vous pouvez également sélectionner les lignes de code dans l'icône + en haut de la fenêtre Actions ou dans l'onglet gauche.

9. Explication du code :

Ligne 1 :

onClipEvent() : en cas d'événement de clip
 load : l'événement de clip défini est le chargement du clip
 onClipEvent (load) : au chargement du clip
 { : accolade d'ouverture de la conséquence de l'événement «load»

Ligne 2 :

this._x : la position horizontale de l'objet
 Math.random() : calcule un nombre aléatoire entre 0 et 1
 *600 : multiplie ce nombre par 600
 Math.round() : arrondit ce chiffre (supprime la virgule) au plus proche
 this._x = Math.round(Math.random()*600)+20; : définit la position horizontale du Movieclip au chargement entre 20 et 620;

Ligne 3 :

this._y = Math.round(Math.random()*440)+20; : définit la position verticale du Movieclip au chargement entre 20 et 460;

Ligne 4 :

vitx = 10; : définit une variable à la valeur 10;

Ligne 5 :

} : accolade de fermeture de la conséquence de l'événement «load»

Ligne 6 :

onClipEvent (enterFrame) : à chaque changement de fenêtre dans la ligne du temps, par défaut 12 x par sec.
 { : accolade d'ouverture de la conséquence de l'événement «enterFrame»

Ligne 7 :

this._x = this._x + vitx; : la position horizontale du Movieclip est incrémentée (augmente) de la valeur de la variable vitx donc, à chaque changement de fenêtre, le Movieclip bougera vers la droite de 10px.

Ligne 8 :

if (this._x >= 620) : condition «si la valeur de la position horizontale est égale ou supérieure à 620»
 { : accolade d'ouverture de la conséquence de la condition «if»

Ligne 9 :

vitx = -vitx

Ligne 10 :

} : accolade de fermeture de la conséquence de la condition «if»

else if (this._x <= 20) : condition «autrement si la valeur de la position horizontale est égale ou inférieure à 20»

{ : accolade d'ouverture de la conséquence de la condition «else if»

Ligne 11 :

vitx = -vitx; : la va

Ligne 12 :

} : accolade de fermeture de la conséquence de la condition «else if»

Ligne 13 :

} : accolade de fermeture de la conséquence de l'événement «enterFrame»