

ACTIONSRIPT > LANCER UN SON EN HITTEST

1. Créez un nouveau document (Menu Fichier/Nouveau) et réglez la taille de la Scène en largeur 300 x hauteur 200px.
2. Importez dans la Bibliothèque 4 sons courts et, dans la fenêtre Liaison, exportez-les pour l'Actionscript, et nommez-les «pink1», «pink2», «pink3», «pink4».
3. Créez un nouveau Movie clip dans le Menu Insérer/Nouveau symbole et nommez le «cercle», dessinez-y une forme ovale de hauteur : 12px / largeur : 12px. Pas de contour. Réglez x et y sur 0.
4. Créez un nouveau Movieclip et nommez le «barre», dessinez-y une forme rectangulaire de hauteur : 1px / largeur : 1px. Pas de contour. Réglez x et y sur 0.
5. Retournez sur la scène principale et créez 3 calques nommés de bas en haut «cadre», «balle» et «variable».
6. Sélectionnez le calque Variable et, dans la fenêtre Actions, écrivez le code suivant :

```
var posh = 4; > crée une variable nommée «posh» de valeur numérique 4
var posv = 4; > crée une variable nommée «posv» de valeur numérique 4
bruit = new Sound(); > crée un objet son nommé «bruit»
```
7. Dans le calque Balle, glissez une occurrence du Movieclip Cercle nommé «rond». Sélectionnez-la et, dans la fenêtre Actions, écrivez le code suivant :

```
onClipEvent (load) { > au chargement du Movieclip
    this._x = Math.round(Math.random()*260) + 20; > position aléatoire horizontale entre 20 et 280
    this._y = Math.round(Math.random()*160) + 20; > position aléatoire verticale entre 20 et 180
}
onClipEvent (enterFrame) { > à chaque chargement de fenêtre
    this._x = this._x + _root.posh; > la position horizontale s'incrémente de la valeur de la variable «posh»
    this._y = this._y + _root.posv; > la position verticale s'incrémente de la valeur de la variable «posv»
}
```
8. Dans le calque Cadre, glissez 4 occurrences du clip «barre» et paramétrez les de la manière suivante :
barre 1 : hauteur = 4px, largeur = 300px, x = 0, y = 0
Sélectionnez-la et, dans la fenêtre Actions, écrivez le code suivant :

```
onClipEvent (enterFrame) {
    if (this.hitTest(_root.rond)) {
        _root.posv = -_root.posv;
        _root.bruit.attachSound(«pink1»);
        _root.bruit.start();
    }
}
```

barre 2 : hauteur = 200px, largeur = 4px, x = 0, y = 0
Sélectionnez-la et, dans la fenêtre Actions, écrivez le code suivant :

```
onClipEvent (enterFrame) { > à chaque chargement de fenêtre
    if (this.hitTest(_root.rond)) { > si la barre rencontre le Movieclip «rond»
        _root.posh = -_root.posh; > la variable «posh» devient négative
        _root.bruit.attachSound(«pink1»); > l'objet son nommé «bruit» attache le son «pink1»
        _root.bruit.start(); > lancement de l'objet son nommé «bruit»
    }
}
```

barre 3 : hauteur = 4px, largeur = 300px, x = , y = 196
Sélectionnez-la et, dans la fenêtre Actions, écrivez le code suivant :

```
onClipEvent (enterFrame) {
    if (this.hitTest(_root.rond)) {
        _root.posv = -_root.posv;
        _root.bruit.attachSound(«pink3»);
        _root.bruit.start();
    }
}
```

barre 4 : hauteur = 200px, largeur = 4px, x = 296, y = 0
Sélectionnez-la et, dans la fenêtre Actions, écrivez le code suivant :

```
onClipEvent (enterFrame) {
    if (this.hitTest(_root.rond)) {
        _root.posh = -_root.posh;
        _root.bruit.attachSound(«pink4»);
        _root.bruit.start();
    }
}
```
9. Enregistrez votre fichier .fla et publiez votre .swf.