

Travail préalable :

- Scanner les images, les mettre à une taille adaptée, les enregistrer au format .jpg ou gif. Dans la cas présent, préférer le format gif qui permet de gérer la transparence des images.
- Enregistrer les sons à l'aide, par exemple, du magnétophone intégré de Windows. Dans le menu Démarrer > Programmes > Accessoires > Divertissement > Magnétophone. Les sons sont enregistrés au format .mp3.
- Enregistrer les images et les sons dans un dossier.



Ouvrir Flash MX : Les instructions données ici sont valables pour la séquence "happy" du jeu smiley.

1^{ère} étape : Importer les images et les sons dans la bibliothèque.

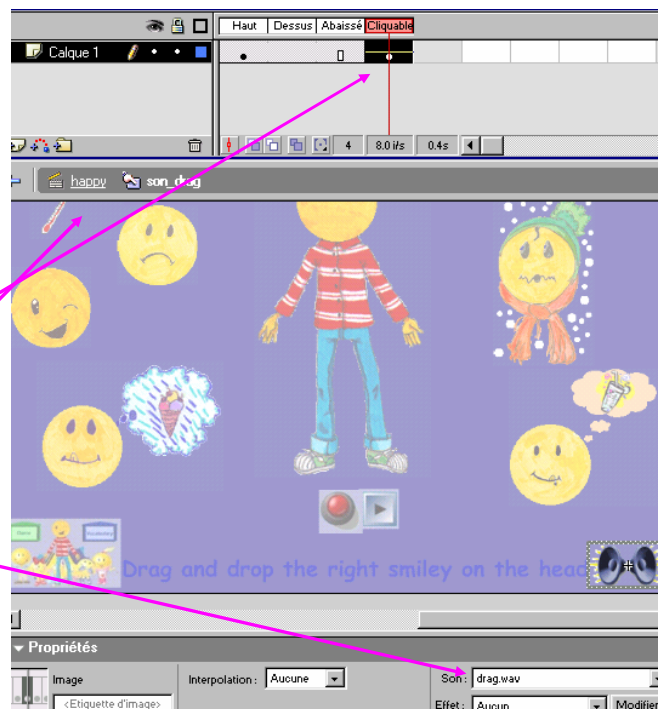
- Aller dans le menu Fichier > Importer dans la bibliothèque.
- Dans la fenêtre qui s'affiche, indiquer le dossier, puis les images et les sons à importer dans la bibliothèque (il est possible d'en sélectionner plusieurs à la fois en maintenant la touche majuscule enfoncée). Cliquer sur ouvrir.
- Pour afficher la bibliothèque, Fenêtre > Bibliothèque.
- Enregistrer votre document (les fichiers Flash ont une extension .fla). Penser à enregistrer régulièrement le fichier. Pour avoir un aperçu, faire Contrôle > Tester l'animation.

2^{ème} étape : Créer un calque d'arrière plan

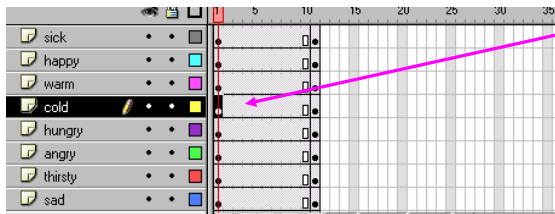
- Double-cliquer sur le calque1 et le nommer "*background*", définir la couleur d'arrière-plan grâce à l'onglet Propriétés situé en bas de la page.
- Se placer sur l'image 1 du scénario et déposer sur la scène le fichier image du "*body*" en le faisant glisser à partir de la bibliothèque.
- Le transformer en bouton grâce au menu Insertion > Convertir en symbole. Donner un nom au symbole et choisir l'option Bouton.
- Afficher la fenêtre des Actions et mettre une action stop sur ce bouton.
- Dans la barre d'outils sélectionner l'outil texte et écrire le texte de la consigne sur la scène. Pour déplacer le texte reprendre l'outil flèche.

3^{ème} étape : Créer un calque pour le bouton son de la consigne.

- Cliquer sur l'icône Insérer un calque
- Déposer sur ce calque l'image du haut parleur, la transformer en bouton Insertion > Convertir en symbole) et double-cliquer sur ce bouton.
- Dans le scénario qui gère les actions du bouton, au niveau de l'action Cliquable, faire Insertion > Image-clé.
- Dans la fenêtre des Propriétés qui s'affiche en bas, choisir le son à associer à ce bouton (ou le faire glisser depuis la bibliothèque).
- Pour retourner à la séquence, il faut cliquer sur l'icône happy (nom de la séquence sur laquelle on travaille).



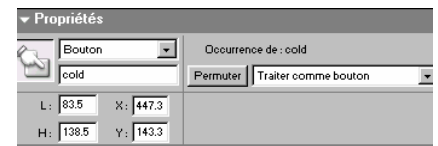
4^{ème} étape : Créer un calque par objet.



- Une fois le calque nommé, se placer au niveau de l'image 1 du scénario et déposer sur la scène, à l'endroit voulu et à partir de la bibliothèque, le fichier image correspondant au nom du calque (exemple, sur le calque *cold*, faire glisser l'image *cold.gif*).

Rq : Dans le cas présent, on crée donc 8 calques sick, happy, warm, cold, hungry, angry, thirsty, sad.

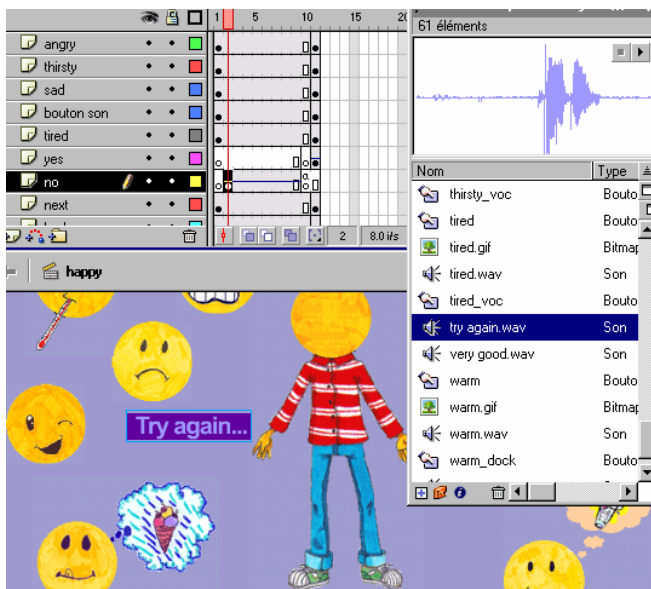
- Transformer chaque image en bouton.
- Dans la fenêtre des propriétés, taper un nom d'occurrence pour chaque bouton.
- Se placer pour chacun des calques créés depuis le début au niveau de l'image 11 et faire Insertion > Image-clé (sauf pour le bouton correspondant à la bonne réponse, ici *happy*).



5^{ème} étape : Créer un calque pour le bouton "son *happy*".

- Déposer sur ce calque l'image du bouton rouge, la transformer en bouton et double-cliquer sur ce bouton.
- Procéder comme à la 3^{ème} étape en sélectionnant le bon son à associer à ce bouton.

6^{ème} étape : Créer un calque "no" qui apparaîtra dans le cas d'une mauvaise réponse.

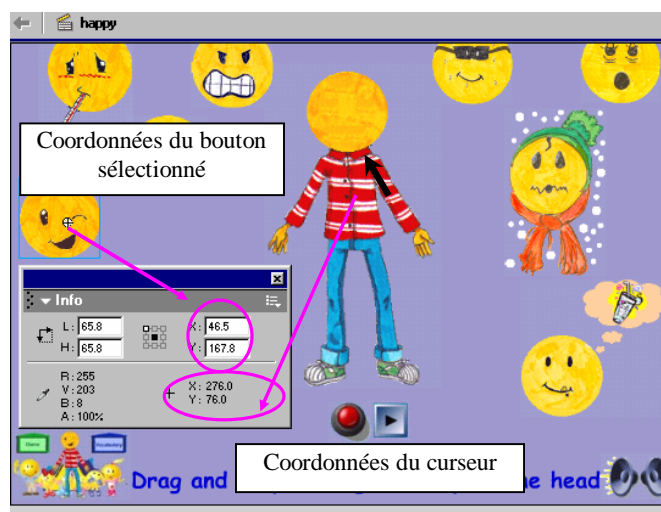


- Se placer sur l'image 2 du scénario de ce calque, insérer une image-clé, utiliser l'outil texte et écrire "*Try again*". La transformer en bouton.
- Faire glisser vers cette image (sur la scène), à partir de la bibliothèque, le son correspondant.
- Se placer sur l'image 10 du scénario, insérer une image-clé vide .
- Afficher la fenêtre des actions et mettre une action Stop sur cette image vide.

7^{ème} étape : Action associée au bouton correspondant à la bonne réponse (ici *happy*).

- Cliquer sur le bouton du smiley *happy* (vérifier qu'il s'agit bien de l'image-clé 1 du calque *happy*), faire un clic droit puis Panneaux > infos pour voir les coordonnées des images et la position du curseur.
- Afficher la fenêtre des actions et effectuer les actions suivantes :
 X,Y = coordonnées de la tête du body ; x,y = coordonnées du bouton sur lequel on travaille.

+ Action > Controle sur les clips > startDrag.
 Dans la nouvelle fenêtre, cliquer sur on release, choisir Evènement > Appuyer. Cliquer sur startDrag, indiquer comme nom de cible, le nom de l'occurrence du bouton (cf. 4^{ème} étape)
 Aller à la ligne au niveau de l'accolade et faire
 + Action > Conditions/Boucles > if ("on release" apparaît automatiquement)
 dans le cadre condition : taper nom de l'occurrence._x > X-20 && nom de l'occurrence._x < X+20 && nom de l'occurrence._y > Y-20 && nom de l'occurrence._y < Y+20
 + Action > Controle sur les clips > Stopdrag
 + Propriétés > _x
 nom de l'occurrence._x= abscisse de la tête du body
 + Propriétés > _y nom de l'occurrence._y= ordonnée de la tête du body
 + Action > Controle de l'animation > Goto and Play
 > Image 11
 +Actions > Conditions/Boucles > else
 +Action > Controle sur les clips > stopDrag
 + Propriétés > _x
 nom de l'occurrence._x= abscisse initiale du bouton
 + Propriétés > _y
 nom de l'occurrence._y= ordonnée initiale du bouton



Ex. pour le bouton happy de coordonnées initiales x=46.5; y=167.8. La tête du body ayant comme coordonnées X=276 et Y=76

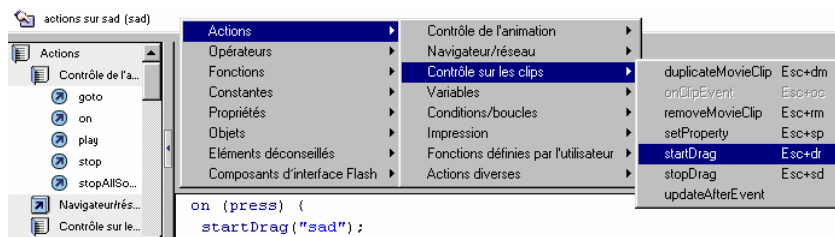
on (press) {	quand on clique sur le smiley...
startDrag("happy");	on commence le drag
on (release) {	quand on relâche le smiley...
if (happy._x>250 && happy._x<300 && happy._y>50 && happy._y<100) {	si les coordonnées sont proches de celles correspondant à la tête du body
stopDrag();	on arrête le drag
happy._x=276, 8;	le smiley s'accroche sur la tête du body
happy._y=76,0;}	Et le message "Very good" s'affiche
gotoAndPlay(11);	sinon
else {	on arrête le drag
stopDrag();	et le smiley retourne à sa position initiale
happy._x=46, 5;	
happy._y=167, 8;}}	

- Se placer au niveau de l'image 11 du calque et faire Insérer>Image-clé.

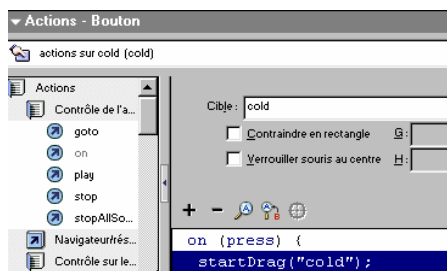
8^{ème} étape : Créer les actions à associer aux objets qui correspondent à une mauvaise réponse.

- Cliquer sur le rond noir (image-clé) qui apparaît dans l'image 1 du scénario puis faire Fenêtre > Actions.

Flash MX – Exemple « Drag&Drop » - Muriel Grosbois & Anne Lechaudel - IUFM de Paris - le 15/09/2003 – page 4



- Dans la fenêtre qui s'affiche en bas, cliquer sur le bouton +, Actions > Contrôle sur les clips > *startDrag*.



- Dans la nouvelle fenêtre, cliquer sur *on release*, choisir Evènement > Appuyer. Cliquer sur *startDrag*, indiquer comme nom de cible, le nom de l'occurrence de l'image.
- Aller à la ligne puis +Actions > Contrôle sur les clips > *stopDrag* ("on release" se met automatiquement).
- + Propriétés > x taper *nom de l'occurrence._x* =

abscisse initiale du bouton

- + Propriétés > y taper *nom de l'occurrence._y* = ordonnée initiale du bouton

exemple pour le smiley "cold" de coordonnées initiales x=447.3 et y=143.3

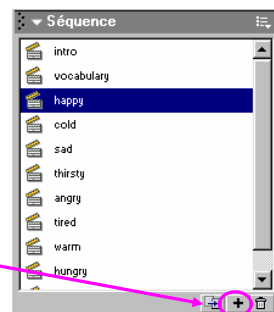
<code>on (press) {</code>	quand on clique sur le smiley...
<code>startDrag("cold");</code>	on commence le drag
<code>on (release) {</code>	quand on relâche le smiley...
<code>stopDrag();</code>	on arrête le drag
<code>cold._x=447,3;</code>	le smiley retourne à sa position initiale
<code>cold._y=143,3;</code>	
<code>gotoAndPlay(2);</code>	et le message "Try again" s'affiche

9^{ème} étape : Créer un calque "yes" qui apparaîtra dans le cas d'une bonne réponse.

- Insérer une image-clé au niveau de l'image 11 de ce calque, utiliser l'outil texte et écrire "Very good" et la transformer en bouton.
- Lui associer le son correspondant (cf 7^{ème} étape)

10^{ème} étape : Créer autant de séquences que d'objets.

- Aller dans fenêtre > Séquences.
- Cliquer sur Dupliquer la séquence.
- Donner un nom à cette nouvelle séquence.



11^{ème} étape : Créer un calque *next*.

- Déposer l'image correspondante. La transformer en bouton et lui associer l'action *on press gotoAnd Play* (cf 8^{ème} étape) et indiquer le nom de la séquence suivante, image 1.

Dans chacune des séquences vérifier :

- Ø que l'action *goto* vers l'image 2 est associée à tous les boutons des objets correspondant à des mauvaises réponses,

- Ø que l'action *goto* vers l'image 11 est associée au bouton de l'objet correspondant à la bonne réponse,
- Ø que le bon son est associé à la bonne consigne,
- Ø que le bouton *next* renvoie chaque fois à une séquence suivante différente.