

### Travail préalable :

- Scanner les images, les mettre à une taille adaptée, les enregistrer au format jpg ou gif. Dans le 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 que nous donnons ici sont valables pour la séquence *backpack* du jeu *swimming-pool*.

### 1<sup>ère</sup> étape : Importer les images et les sons dans la bibliothèque.

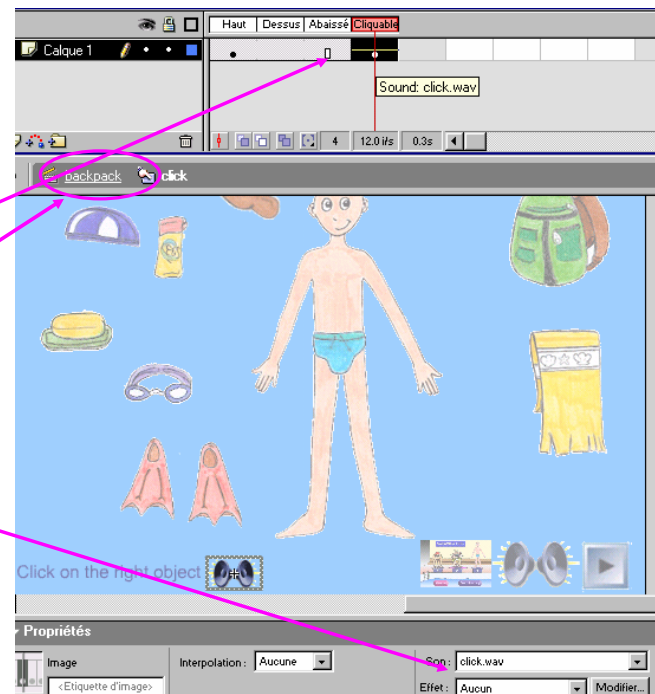
- Aller dans le menu Fichier > Importer dans la bibliothèque.
- Dans la fenêtre qui s'affiche, indiquer le dossier, puis les images et les sons à importer dans la bibliothèque (il est possible d'en sélectionner plusieurs à la fois en maintenant la touche majuscule enfoncée) puis cliquer sur ouvrir.
-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

### 2<sup>ème</sup> étape : Créer un calque d'arrière plan

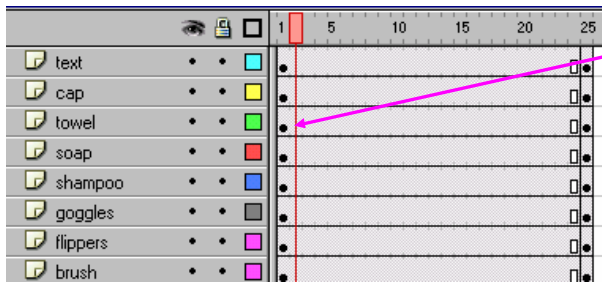
- Double-cliquer sur le Calque 1 et renommer-le *background*, en définir la couleur grâce à l'onglet Propriétés situé en bas de la page.
- Se placer sur l'image 1 du scénario et déposer sur la scène le fichier de l'image du garçon en le faisant glisser à partir de la bibliothèque.
- La transformer en 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.

### 4<sup>ème</sup> 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 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, puis dans la fenêtre des Propriétés qui s'affiche en bas, choisir le son à associer à ce bouton.
- Pour retourner à la séquence, il faut cliquer sur *backpack*.



### 5<sup>ème</sup> 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 *towel*, faire glisser l'image *towel.gif*).
- Transformer chaque image en bouton.

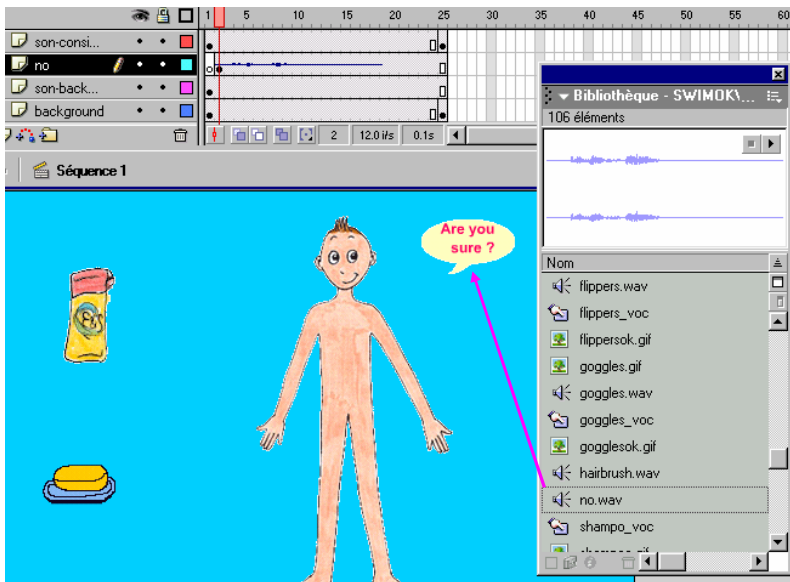
Rq : Dans le cas présent, on crée donc 9 calques *cap, towel, soap, shampoo, goggles, flippers, brush, backpack, suit*.

- Se placer pour chacun des calques créés depuis le début (sauf pour le calque *backpack*) au niveau de l'image 25 et faire Insertion > Image-clé.

### 6<sup>ème</sup> étape : Créer un calque pour le bouton "son *backpack*".

- Déposer sur ce calque l'image du haut-parleur, la transformer en bouton et double-cliquer sur ce bouton.
- Procéder comme à la 4<sup>ème</sup> étape en sélectionnant le bon son à associer à ce bouton.

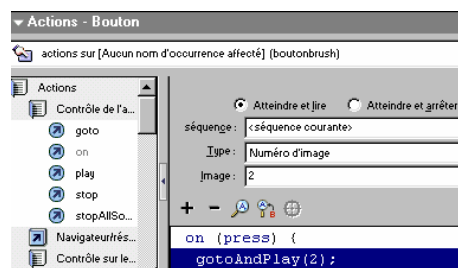
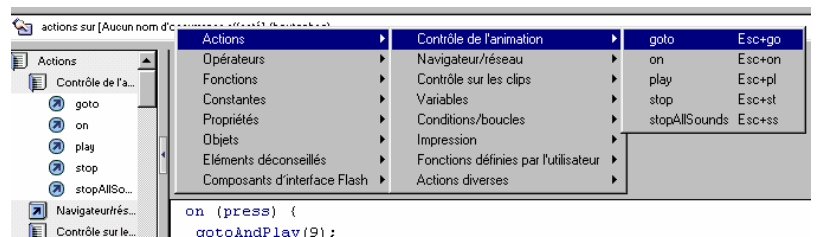
### 7<sup>ème</sup> étape : Créer un calque *no* qui apparaîtra dans le cas d'une mauvaise réponse.



- Se placer sur l'image 2 du scénario de ce calque, insérer une image-clé, prendre l'outil texte et taper *Are you sure ?* Transformer en bouton.
- Faire glisser vers cette image (sur la scène), et à partir de la bibliothèque, le son correspondant.
- Se placer sur l'image 8 du scénario, insérer une image-clé vide.
- Afficher la fenêtre des actions et mettre une action *Stop* sur cette image vide.

### 8<sup>ème</sup> étape : Créer les actions à associer aux objets qui correspondent à une mauvaise réponse.

- Cliquer sur l'objet dans la scène (vérifier qu'au niveau du scénario il s'agit bien de l'image-clé 1) puis faire Fenêtre > Actions.
- Dans la fenêtre qui s'affiche en bas, cliquer sur le bouton +, puis Actions Contrôle de l'animation > *goto*.

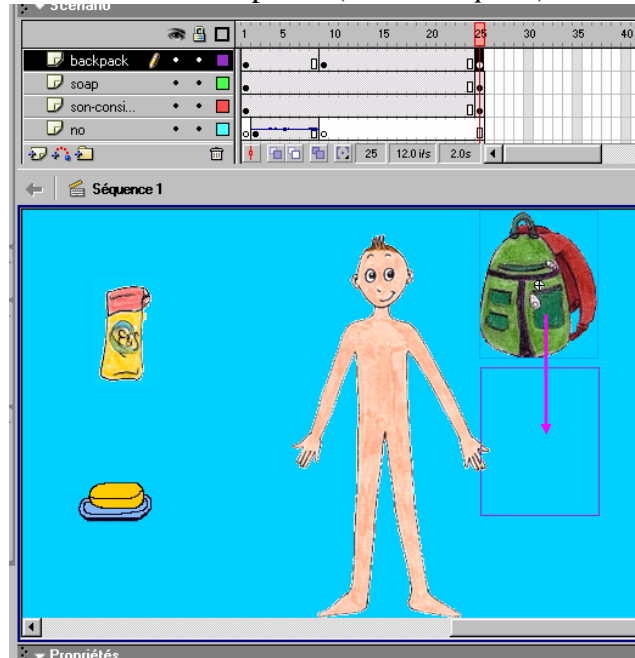


- Dans la nouvelle fenêtre qui s'affiche, cliquer sur « *on release* », choisir

Evènement > Appuyer. Cliquer sur *gotoAndPlay* et choisir Image 2.

**9<sup>ème</sup> étape :** Action associée au bouton correspondant à la bonne réponse (ici le *backpack*).

- Insérer une image-clé au niveau de l'image 9 du scénario du calque *backpack*.
- Se placer au niveau de l'image 25, insérer une image-clé et, sur la scène, déplacer l'image à l'endroit final où elle doit se trouver (ici dans la main du nageur).
- Se placer n'importe où entre l'image 9 et l'image 25 et faire Insertion > Créer une interpolation de mouvement (une flèche va apparaître dans le scénario).
- Mettre une action Stop sur l'image 25.
- Se placer sur l'image 1 du scénario et comme précédemment faire une action *goto* mais cette fois-ci vers l'image 9.

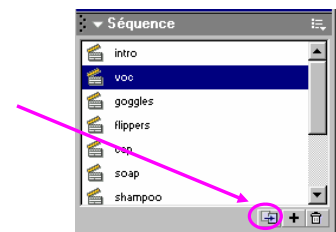


**10<sup>ème</sup> étape :** Créer un calque *yes* qui apparaîtra dans le cas d'une bonne réponse.

- Insérer une image-clé au niveau de l'image 25 de ce calque, y déposer l'image *Thank you* et la transformer en bouton.
- Lui associer le son correspondant (cf 5<sup>ème</sup> étape)

**11<sup>ème</sup> étape :** Créer autant de séquences que d'objets.

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



**12<sup>ème</sup> étape :** Créer un calque *next*.

- Déposer l'image correspondante. La transformer en bouton et lui associer l'action *on press gotoAnd Play* (cf 8<sup>ème</sup> 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 correspondants à des mauvaises réponses,
- Ø que l'action *goto* vers l'image 9 est associée au bouton de l'objet représentant la bonne réponse,
- Ø que le bon son est associé à la consigne,
- Ø que le bouton *next* renvoie à chaque fois à une séquence suivante.

