

# finalité arts numériques

---

## ACTIONSCRIPT > CIBLAGE D'UNE VARIABLE

*Exercice inspiré de [http://www.flashxpress.net/wikimedia/index.php/Ciblage\\_dans\\_Flash](http://www.flashxpress.net/wikimedia/index.php/Ciblage_dans_Flash)*

Vous pouvez cibler des variables de la même manière que des occurrences en utilisant la même syntaxe à point et les mêmes propriétés (`_root`, `_level`, `_parent`, `_this`). Dans l'exemple suivant, les variables déterminant la vitesse d'une occurrence sont déclarées dans la ligne du temps principale. Les boutons modifiant ces variables pourraient donc pointer vers le niveau `_root` (racine en anglais), mais cet usage étant déconseillé (voir article Actionscript > Level), j'ai utilisé `_parent` (qui fait remonter l'instruction d'un niveau). Les variables déterminant la vitesse de l'autre occurrence sont déclarées dans celle-ci. Les boutons modifiant ces variables devront donc pointer vers elle en l'appelant par son nom.

1. Créez un nouveau fichier, déposez sur la scène 2 occurrences de movieClip nommées «rond1» et «rond2», déposez sur la scène 8 occurrences de bouton nommées de «bouton1» à «bouton8».

2. En sélectionnant le movieClip «rond1», écrivez dans la fenêtre «Actions» le code suivant :

```
onClipEvent (load) {  
    var vit1x;  
    var vit1y;  
}
```

>>> Au chargement du movieClip, les variables `vit1x` et `vit1y` sont déclarées en son sein.

3. En sélectionnant le movieClip «rond2», écrivez dans la fenêtre «Actions» le code suivant :

```
onClipEvent (enterFrame) {  
    this._x += _parent.vit2x;  
    this._y += _parent.vit2y;  
}
```

>>> Lors de chaque changement d'image dans la ligne du temps, les positions horizontales et verticales de ce movieClip sont incrémentées de la valeur des variables `vit2x` et `vit2y` déclarées au niveau supérieur, c'est-à-dire dans ce cas la ligne du temps principale.

```
if (this._x <= 20 || this._x >= 380) {  
    _parent.vit2x = -_parent.vit2x;  
} else if (this._y <= 20 || this._y >= 380) {  
    _parent.vit2y = -_parent.vit2y;  
}
```

>>> Si la position horizontale de ce movieClip est inférieure à 20px ou supérieure à 380px, la variable `vit2x` devient négative. Idem pour la variable `vit2y`.

4. En sélectionnant la 1ère image de la ligne du temps principale, écrivez dans la fenêtre «Actions» le code suivant :

```
var vit2x;  
var vit2y;  
>>> les variables vit2x et vit2y sont déclarées à ce niveau.
```

```
rond1.onEnterFrame = function(){  
    this._x += this.vit1x;  
    this._y += this.vit1y;
```

>>> Lors de chaque changement d'image dans la ligne du temps, les positions horizontales et verticales du movieClip «rond1» sont incrémentées de la valeur des variables `vit1x` et `vit1y` déclarées en son sein.

```

        if (this._x <= 20 || this._x >= 380) {
            this.vit1x = -this.vit1x;
        } else if (this._y <= 20 || this._y >= 380) {
            this.vit1y = -this.vit1y;
        }
    }
}

```

>>> Si la position horizontale du movieClip «rond1» est inférieure à 20px ou supérieure à 380px, la variable vit1x, déclarée en son sein, devient négative. Idem pour la variable vit1y.

```

bouton1.onRollOver = function(){
    rond1.vit1x = 10;
}

```

>>> En cas de survol du «bouton1», la variable «vit1x» déclarée dans la movieClip «rond1» prend la valeur 10.

```

bouton2.onRollOver = function(){
    rond1.vit1x = -10;
}

```

>>> En cas de survol du «bouton2», la variable «vit1x» déclarée dans la movieClip «rond1» prend la valeur -10.

```

bouton3.onRollOver = function(){
    rond1.vit1y = 10;
}

```

>>> En cas de survol du «bouton3», la variable «vit1y» déclarée dans la movieClip «rond1» prend la valeur 10.

```

bouton4.onRollOver = function(){
    rond1.vit1y = -10;
}

```

>>> En cas de survol du «bouton4», la variable «vit1y» déclarée dans la movieClip «rond1» prend la valeur -10.

```

bouton5.onRollOver = function(){
    vit2x = 10;
}

```

>>> En cas de survol du «bouton5», la variable «vit2x» prend la valeur 10.

```

bouton6.onRollOver = function(){
    vit2x = -10;
}

```

>>> En cas de survol du «bouton6», la variable «vit2x» prend la valeur -10.

```

bouton7.onRollOver = function(){
    vit2y = 10;
}

```

>>> En cas de survol du «bouton7», la variable «vit2y» prend la valeur 10.

```

bouton8.onRollOver = function(){
    vit1y = -10;
}

```

>>> En cas de survol du «bouton8», la variable «vit2y» prend la valeur 10.

## 5. Publiez.