

```

/*dans cette animation on voit:
création dynamique de movieclip dans boucle et utilisation getChildbyname
utilisation tableau ordonnée absclisse pour déplacement
gestion du index profondeur lors chevauchement de clip
passage en mode plein écran
changement couleur movieclip
création bouton ( clip et bouton), et gestion bouton
passage d'une variable ( ici longueur de la queue entre deux class
http://forums.mediabox.fr/topic/154072-passer-variable-entre-classe/
*/

```

```

package script
{

```

```

    import flash.display.MovieClip;
    import flash.events.*;
    import flash.geom.ColorTransform;
    import fl.motion.Color;
    import flash.utils.getDefinitionByName;
    import flash.display.DisplayObject;
    import flash.display.StageDisplayState;
    import flash.display.StageScaleMode;// pour passage plein ecran
    import flash.display.StageAlign;

```

```

    public class Maintimeline extends flash.display.MovieClip
    {

```

```

        public var loci:* = null;
        public var loc2:* = null;

        public var balle:* = new Balle ;
        public var balle1:* = new Balle1 ;
        public var balle2:* = new Balle2 ;
        public var balle3:* = new Balle3 ;
        private const nbrbestiole:int=4;
        public var choixbestiole:int = 0;
        public var nombreballe:int = 2;//nombre de balle voir en bas
        private const queueinit:int=9;
        public static var queue:int =9 ;

```

```

//http://help.adobe.com/fr\_FR/ActionScript/3.0\_ProgrammingAS3/WS5b3ccc516d4fbf351e63e3d118a9b90204-7f31.html
        private var compteurlongueurqueue:int=0;

```

```

        public var couleur1:uint = uint(0x008ac8);//b7ff3b
        public var couleur2:uint = uint(0xff561b);//ff4d12
        private const nbtotalecouleur:int=26;//+1 pour remettre choixcouleur a zéro et défilement
        private var choixcouleur:int = 0;
        private var defilementcouleur:Boolean =false;
        public var teinte:Color = new Color ;
        public var rayon:Number = 100;//grosueur balle
        public var teta:Number;//=Math.random()*2*Math.PI;
        public var vitesse:Number = 10;//entre 1 et 6

```

```

        var abscisse:Array = new Array(2);//2 car je creer 2 balles
        var ordonnée:Array = new Array(2);//rmq ici il aurait valu prendre ordonnee ( ne pas mettre accent)
        var _vx:Array = new Array(2);
        var _vy:Array = new Array(2);
        public var index:int;
        private var a:Number = 0;
        private var b:Number = 0;//pour déplacement pupille fonction direction

```

```

        public var lim_haut:uint;//limite de la scene pour rebond
        public var lim_bas:uint;
        public var lim_gauche:uint;
        public var lim_droite:uint;
        private var i:int;//pour boucle
        private var nbrmaxobj:int = 10;//utile pour gestion zindex
        private var temp:int = 0;
        private var temp1:* = null;
        private var temp2:* = null;
        private var temp3:* = null;//pour pupille

```

```

        public function Maintimeline()
        {
            super();
            addFrameScript(0,frame1);
        }

```

```

////////////////////////////////////

```

```

function frame1():*
{
    BoutonEcran.alpha = 0;
    BoutonEcran.addEventListener(MouseEvent.CLICK,mouseOverHandlerEcran);
    BoutonEcran.addEventListener(MouseEvent.CLICK,mouseOutHandlerEcran);
    BoutonEcran.addEventListener(MouseEvent.CLICK,_basculerModeEcran);

    BoutonChoixBestiole.alpha = 0;
    BoutonChoixBestiole.addEventListener(MouseEvent.CLICK,mouseOverHandlerBestiole);
    BoutonChoixBestiole.addEventListener(MouseEvent.CLICK,mouseOutHandlerBestiole);
    BoutonChoixBestiole.addEventListener(MouseEvent.CLICK,_choixBestiole);

    BoutonCouleur.alpha = 0;
    BoutonCouleur.addEventListener(MouseEvent.CLICK,mouseOverHandler);
    BoutonCouleur.addEventListener(MouseEvent.CLICK,mouseOutHandler);
    BoutonCouleur.addEventListener(MouseEvent.CLICK,mouseClick);

    BoutonLongueurQueue.alpha = 0;
    BoutonLongueurQueue.addEventListener(MouseEvent.CLICK,mouseOverHandlerQueue);
    BoutonLongueurQueue.addEventListener(MouseEvent.CLICK,mouseOutHandlerQueue);
    BoutonLongueurQueue.addEventListener(MouseEvent.CLICK,_LongueurQueue);

    _createnewballe();//appelle fonction placement deux balles
    _createnewyeux();
    _createnewpupille();
    vide.addEventListener(Event.ENTER_FRAME,_deplaceballe);
    stage.addEventListener(Event.RESIZE,onResize);
    stage.align = StageAlign.TOP_LEFT;//BOTTOM : BOTTOM_LEFT:BOTTOM_RIGHT:LEFT:RIGHT :TOP :TOP_LEFT

:TOP_RIGHT :
    stage.scaleMode = StageScaleMode.NO_SCALE;//EXACT_FIT:NO_BORDER;SHOW_ALL
}
/////////////////////////////////////////bouton plein ecran/////////////////////////////////////////
function _basculerModeEcran(evt:MouseEvent)
{
    if (stage.displayState == StageDisplayState.NORMAL)
    {
        vitesse = 1.5;
        stage.displayState = StageDisplayState.FULL_SCREEN;
        stage.scaleMode = StageScaleMode.NO_SCALE;//trace(stage.width);
        BoutonEcran.gotoAndStop(2);
    }
    else
    {
        vitesse = 1/1.5;
        stage.displayState = StageDisplayState.NORMAL;
        _limitescene();
        BoutonEcran.gotoAndStop(1);
    }
    _calculenouvellevitesse();
}

public function onResize(event:Event)
{
    //trace("onresize");
    _limitescene();
    /*BoutonEcran.width = 0.1 * stage.stageWidth;
    BoutonEcran.scaleY = BoutonEcran.scaleX;
    BoutonCouleur.width = 0.1 * stage.stageWidth;
    BoutonCouleur.scaleY = BoutonCouleur.scaleX;
    BoutonChoixBestiole.width = 0.1 * stage.stageWidth;
    BoutonChoixBestiole.scaleY = BoutonChoixBestiole.scaleX;
    BoutonLongueurQueue.width = 0.1 * stage.stageWidth;
    BoutonLongueurQueue.scaleY = BoutonChoixBestiole.scaleX;*/

    BoutonEcran.x=(BoutonEcran.width/2);
    BoutonEcran.y=(BoutonEcran.height/2);
    //BoutonCouleur.x=stage.stageWidth-(BoutonCouleur.width/2);
    BoutonCouleur.y=(BoutonCouleur.height/2);
    //BoutonChoixBestiole.x = stage.stageWidth / 2;
    BoutonChoixBestiole.y=(BoutonChoixBestiole.height/2);
    BoutonLongueurQueue.y=(BoutonLongueurQueue.height/2);
}

function mouseOverHandlerEcran(event:MouseEvent):void
{
    if (stage.displayState == StageDisplayState.NORMAL)
    {

```

```

        BoutonEcran.gotoAndStop(1);
    }
    else
    {
        BoutonEcran.gotoAndStop(2);
    }
    BoutonEcran.alpha = 1;
}

function mouseOutHandlerEcran(event:MouseEvent):void
{
    BoutonEcran.alpha = 0;
}
//////////boutonchoixbestiole//////////
function mouseOverHandlerBestiole(event:MouseEvent):void
{
    BoutonChoixBestiole.alpha = 1;
}
function mouseOutHandlerBestiole(event:MouseEvent):void
{
    BoutonChoixBestiole.alpha = 0;
}

public function _choixBestiole(event:MouseEvent):void
{
    if (choixbestiole < nbrbestiole-1)
    {
        choixbestiole++;//trace(choixbestiole);
    }
    else
    {
        choixbestiole = 0;
    }
}
//////////bouton longueur queue//////////
function _LongueurQueue(evt:MouseEvent):void
{
    if (compteurlongueurqueue<4){compteurlongueurqueue++;queue=queue+10}
    else{compteurlongueurqueue=0}

    if (queue>40){queue=queueinit;compteurlongueurqueue=0}
}
function mouseOverHandlerQueue(event:MouseEvent):void
{
    BoutonLongueurQueue.alpha = 1;
}
function mouseOutHandlerQueue(event:MouseEvent):void
{
    BoutonLongueurQueue.alpha = 0;
}
//////////bouton choix couleur//////////
function mouseOverHandler(event:MouseEvent):void
{
    BoutonCouleur.alpha = 1;
}
function mouseOutHandler(event:MouseEvent):void
{
    BoutonCouleur.alpha = 0;
}
function mouseClick(event:MouseEvent):void
{
    if (choixcouleur < nbtotalecouleur)
    {
        choixcouleur++;
    }
    else
    {
        choixcouleur = 0;
    }
    //bien respecter ordre if ci dessous
    if (defilementcouleur==true)
    {
        defilementcouleur= false;choixcouleur=0;
    }
    if (choixcouleur == nbtotalecouleur-1)
    {
        defilementcouleur= true;
    }
}

```

```

    }

    _change couleur();
}

//////////
public function _change couleur():void
{
    //B7ff3b= vert// FF4D12 = rouge//3374FF bleu//FFF833 jaune//FF33AA violet
    //FF8533 orange // bleu turquoise 07F1F5 et jaune FCF923//rouge FF4211et bleu 2242ee
    if ((choix couleur == 1))
    {
        couleur1 = 0xb7ff3b;
        couleur2 = 0xff4d12;
    }
    if ((choix couleur == 19))
    {
        couleur1 = 0xff4d12;
        couleur2 = 0x3374ff;
    }
    if ((choix couleur == 2))
    {
        couleur1 = 0x4d006c;
        couleur2 = 0xff73bf;
    }
    if ((choix couleur == 3))
    {
        couleur1 = 0xff4211;
        couleur2 = 0x2242ee;
    }
    if ((choix couleur == 4))
    {
        couleur1 = 0x07f1f5;
        couleur2 = 0xfc923;
    }
    //
    if ((choix couleur == 5))
    {
        couleur1 = 0xe82759;
        couleur2 = 0x630034;
    }
    if ((choix couleur == 6))
    {
        couleur1 = 0xc9001a;
        couleur2 = 0x495cff;
    }
    if ((choix couleur == 7))
    {
        couleur1 = 0x223645;
        couleur2 = 0xb83a1b;
    }
    if ((choix couleur == 8))
    {
        couleur1 = 0xffbd4f;
        couleur2 = 0x77abd6;
    }
    if ((choix couleur == 9))
    {
        couleur1 = 0xb9121b;
        couleur2 = 0xbd8d46;
    }
    if ((choix couleur == 10))
    {
        couleur1 = 0x4c1b1b;
        couleur2 = 0xf6e497;
    }
    if ((choix couleur == 11))
    {
        couleur1 = 0x84815b;
        couleur2 = 0x4a1a2c;
    }
    if ((choix couleur == 12))
    {
        couleur1 = 0x66858d;
        couleur2 = 0xffbeac;
    }
}

```

```

        if ((choixcouleur == 13))
        {
            couleur1 = 0xde6a1c;
            couleur2 = 0x036635;
        }
        if ((choixcouleur == 14))
        {
            couleur1 = 0x853898;
            couleur2 = 0x84d41d;
        }
        if ((choixcouleur == 15))
        {
            couleur1 = 0x50468c;
            couleur2 = 0xf5a6bf;
        }
        if ((choixcouleur == 16))
        {
            couleur1 = 0xff456a;
            couleur2 = 0x999087;
        }
        if ((choixcouleur == 17))
        {
            couleur1 = 0xff483d;
            couleur2 = 0x453832;
        }
        if ((choixcouleur == 18))
        {
            couleur1 = 0x969514;
            couleur2 = 0xfe9c03;
        }
        if ((choixcouleur == 0))
        {
            couleur1 = 0x008ac8;
            couleur2 = 0xff561b;
        }
        if ((choixcouleur == 20))
        {
            couleur1 = 0x07d91d;
            couleur2 = 0x1a36f4;
        }
        if (choixcouleur == 21)
        {
            couleur1 = 0xF5b5c5;
            couleur2 = 0x332D30;
        }
        if (choixcouleur == 22)
        {
            couleur1 = 0xFaF12C;
            couleur2 = 0x332D30;
        }
        if (choixcouleur == 23)
        {
            couleur1 = 0x1E096B;
            couleur2 = 0x000000;
        }
        if (choixcouleur == 24)
        {
            couleur1 = 0x4A1D04;
            couleur2 = 0x870707;
        }

        return;
    }
    ///////////////////////////////////////////////////////////////////
    public function _limitescene():void
    {

        lim_gauche = rayon / 2;
        lim_droite = stage.stageWidth - (rayon / 2);
        lim_haut = rayon / 2;
        lim_bas = stage.stageHeight - (rayon / 2);
    }
    ///////////////////////////////////////////////////////////////////creation deux nouvelles balles/////////////////////////////////////////////////////////////////
    public function _createnewballe():void
    {

```

```

for (i = 0; i < nombreballe; i++)
{
    teta = Math.random() * 2 * Math.PI;
    _limitescene();
    abscisse[i] = Math.random() * ((lim_droite - lim_gauche) + lim_gauche);
    ordonnée[i] = Math.random() * ((lim_bas - lim_haut) + lim_haut);
    _vx[i] = Math.cos(teta) * vitesse;
    _vy[i] = Math.sin(teta) * vitesse;
}
}
/////////////////////////////////////////////////////////////////
public function _calculenouvellevitesse():void
{
    for (i = 0; i < nombreballe; i++)
    {
        _vx[i] = _vx[i] * vitesse;
        _vy[i] = _vy[i] * vitesse;
    }
    return;
}
/////////////////////////////////////////////////////////////////
public function _createnewyeux():void
{
    for (i = 0; i < nombreballe; i++)
    {
        var yeux = new Yeux ;
        yeux.name = "yeux" + i;//attribution du nom
        stage.addChild(yeux);
        //trace(yeux.name;//stage.setChildIndex(yeux, 0)
        teinte.setTint(0xFFFFF,1);
        yeux.transform.colorTransform = teinte;
    }
}
/////////////////////////////////////////////////////////////////
public function _createnewpupille():void
{
    for (i = 0; i < nombreballe; i++)
    {
        var pupille = new Pupille ;
        pupille.name = "pupille" + i;//attribution du nom
        stage.addChild(pupille);
        //trace(pupille.name);
        teinte.setTint(0,1);
        pupille.transform.colorTransform = teinte;
    }
}
/////////////////////////////////////////////////////////////////deplacement balle creation ///////////////////////////////////////////////////////////////////
public function _deplaceballe(evt:Event):void
{
    _calculnombredisplayobjectmax();
    for (i = 0; i < nombreballe; i++)
    {
        if (choixbestiole==0)
        {
            loci = new Balle ;
        }
        if (choixbestiole==1)
        {
            loci = new Balle1 ;
        }
        if (choixbestiole==2)
        {
            loci = new Balle2 ;
        }
        if (choixbestiole==3)
        {
            loci = new Balle3 ;
        }
    }
    move();
}

```



```

temp.y = ordonnée[i] - 10;
//if ( index == 33 ){trace("coucou"); stage.setChildIndex(temp,15)};
//if ( index==34 ){ stage.setChildIndex(temp,32)} ;
//var temp=(stage.getChildByName("yeux"+i));
//var index= stage.getChildIndex(temp);//trace(stage.numChildren);
//stage.setChildIndex((stage.getChildByName("yeux"+i)),1);
return;
}
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
public function _deplacepupille()
{
    if (_vx[i] < -3)
    {
        a = -2;
    }
    if (_vx[i] > 3)
    {
        a = 2;
    }
    if (_vy[i] < -3)
    {
        b = -2;
    }
    if (_vy[i] > 3)
    {
        b = 2;
    }
    //trace(a,b);
    stage.getChildByName("pupille" + i).x = abscisse[i] + 6 + a;//ici j'oubliais le stage et renvoyais null
    stage.getChildByName("pupille" + i).y = ordonnée[i] - 9 + b;
    return;
}
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
/*public function _displayzindex():void
{
//temp3=(stage.getChildByName("loci"));
temp1=(stage.getChildByName("pupille"+i));
temp2=(stage.getChildByName("yeux"+i));
var index1= stage.getChildIndex(temp1);var index2=stage.getChildIndex(temp2);
var index3=stage.getChildIndex(loci);
trace("numchildren",stage.numChildren);
//stage.setChildIndex((stage.getChildByName("yeux"+i)),1);
(stage.getChildByName("pupille"+i));

trace("zindexpupille"+i,"=",index1,"zindexyeux"+i,"=",index2,"zindexloc"+i,"=",index3);
}*/
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
public function _handleComplete(arg1:flash.events.Event):void
{
    /*ici au debut je mettais if (choixcouleur==0)(loc2=balle(arg1.target)
    mais ca marchait pas il restait toujours residu ancienne balle normal car le event ne
    pouvait s'executer a cause du choixcouleur qui correspondait pas*/

    if (arg1.target.toString() == "[object Balle]")
    {
        loc2 = Balle(arg1.target);
    }
    if (arg1.target.toString() == "[object Balle1]")
    {
        loc2 = Balle1(arg1.target);
    }
    if (arg1.target.toString() == "[object Balle2]")
    {
        loc2 = Balle2(arg1.target);
    }
    if (arg1.target.toString() == "[object Balle3]")
    {
        loc2 = Balle3(arg1.target);
    }

    //trace(loc2);
    nbrmaxobj = 10;//sinon les yeux disparaissent quand je passe de bestiole3 a 1 normal car nbrmaxobj ne diminue pas
    stage.removeChild(loc2);
    //trace(loc2);

    //return;
}

```



```
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
public function move():void
{
    a = 0;//Math.random()*1;//trace(a);
    abscisse[i] = abscisse[i] + _vx[i];
    ordonnée[i] = ordonnée[i] + _vy[i];
    if (abscisse[i] < lim_gauche && _vx[i] < 0)
    {
        _vx[i] = - _vx[i] + a;
    }
    if (ordonnée[i] < lim_haut && _vy[i] < 0)
    {
        _vy[i] = - _vy[i] + a;
    }
    if (abscisse[i] > lim_droite && _vx[i] > 0)
    {
        _vx[i] = - _vx[i] + a;
    }
    if (ordonnée[i] > lim_bas && _vy[i] > 0)
    {
        _vy[i] = - _vy[i] + a;
    }
    return;
}
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
}

}
/*laisser nombre de balles = 2 car pas prévu réglage zIndex pour plus de 2
pour pouvoir mettre plusieurs balles il faudrait créer dynamiquement plusieurs movieclip scene
et mettre tête yeux balle dans scene ça permettrait peut-être de régler zIndex plus facilement
pas le temps de tester */
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////script balle////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
package script
{

    import flash.display.*;
    import flash.events.*;

    public dynamic class Balle extends flash.display.MovieClip
    {

        public function Balle()
        {
            super();
            addFrameScript(Maintimeline.queue, frame90);

            return;
        }

        internal function frame90():*
        {
            dispatchEvent(new flash.events.Event(flash.events.Event.COMPLETE));
            stop();
            return;
        }

    }

}
}
```