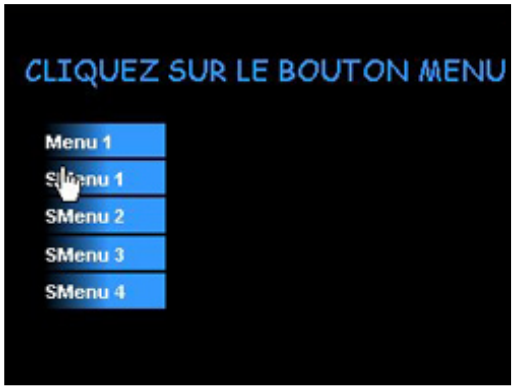
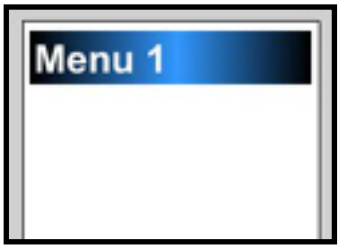
FLASH - PROGRAMMER UN MENU DÉROULANT

Cet exemple très simple montre comment créer un menu avec un petit effet d'animation déroulant. Un clic sur le menu déroule les sous-mesnus. Un nouveau clic sur le menu enroule les sous menus.



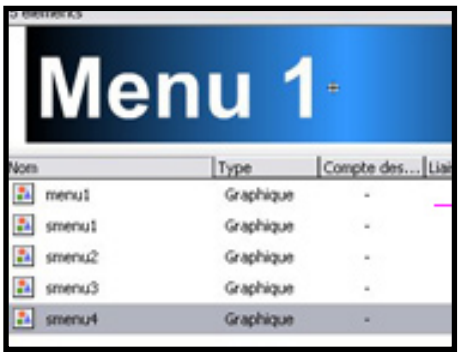
La figure ci-contre propose un aperçu du résultat à obtenir.

- Démarrer ***Flash MX***,
- ***Modification / Document***,
- Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, définir les dimensions suivantes pour le document: ***100 px * 150 px***,
- Comme le montre la figure ci-contre, tracer un rectangle (95 px * 15 px) en haut de la scène,
- Supprimer ses contours,
- Remplir le fond du rectangle d'un dégradé linéaire à l'aide du panneau Mélange de couleurs,
- Saisir le texte ***Menu 1*** par dessus à l'aide de l'outil texte,
- Sélectionner ces deux éléments,
- ***Insertion / Convertir en symbole***,
- Le nommer ***Menu1*** et choisir le ***comportement graphique***,
- ***Fenêtre / Bibliothèque***.



Le nouveau symbole apparaît dans la ***fenêtre Bibliothèque***.

- Cliquer avec le bouton ***droit*** de la souris sur le symbole ***Menu1*** dans la ***fenêtre Bibliothèque***,
- Dans le menu contextuel qui s'affiche, choisir ***Dupliquer***,
- Une boîte de dialogue apparaît: renommer la copie ***smenu1***,



Il s'agira du premier élément du sous menu.

- Reproduire ces opérations de façons à créer les symboles ***smenu2***, ***smenu3*** et ***smenu4***.

Nous obtenons cinq symboles mais tous portent le même texte.

- Double cliquer sur le symbole ***SMenu1*** depuis la fenêtre bibliothèque pour l'éditer,

Celui-ci s'affiche alors au centre de la scène.

Ces documents **DreamLive** sont libres de droits et ouverts à tous alors, profitez, partagez et appréciez ! Pour nous retrouver sur le Web : http://www.dreamlive.fr.

- Double cliquer donc maintenant sur le symbole depuis la scène,

Le mode saisie devient actif.

- Modifier le texte ***Menu1*** en ***SMenu1***,
- Réitérer ces opérations pour les autres menus en modifiant leur texte, respectivement: ***SMenu2***, ***SMenu3***, et ***SMenu4***.
- Afficher ensuite la séquence principale en cliquant sur le lien ***Séquence 1*** en dessous du scénario,
- Si le document n'est pas vide, double cliquer sur la ***gomme*** pour tout effacer,
- Renommer le seul calque: ***Menu1***,
- Sélectionner tous les symboles créés depuis le fenêtre bibliothèque (Touche MAJ) et les glisser en haut du document

Comme vous le constatez, tous les symboles sont superposés. Seul le symbole au premier plan est visible: ***SMenu4*** dans notre cas. Nous allons disposer chacun sur son propre calque.

- Sélectionner l'occurrence du symbole ***Smenu4*** depuis le document,
- La couper (***CTRL + X***),
- Créer un nouveau calque et le nommer ***SMenu4***,
- Placer ce dernier en dernière position soit en dessous du calque Menu1,
- Coller le symbole sur place (***CTRL + MAJ + V***),
- Activer de nouveau le calque ***Menu1***,
- Cliquer sur l'occurrence du symbole ***SMenu3*** pour la sélectionner,
- La couper (***CTRL + X***),
- Créer un nouveau calque SMenu3 intercalé entre SMenu4 et Menu1,
- Coller l'occurrence sur place (***CTRL + MAJ + V***),
- Activer de nouveau le calque ***Menu1***,
- Cliquer sur l'occurrence du symbole ***SMenu2*** pour la sélectionner,
- La couper (***CTRL + X***),
- Créer un nouveau calque SMenu2 intercalé entre SMenu3 et Menu1,
- Coller l'occurrence sur place (***CTRL + MAJ + V***),
- Activer de nouveau le calque ***Menu1***,
- Cliquer sur l'occurrence du symbole ***SMenu1*** pour la sélectionner,
- La couper (***CTRL + X***),
- Créer un nouveau calque SMenu1 intercalé entre SMenu2 et Menu1,
- Coller l'occurrence sur place (***CTRL + MAJ + V***),

Voila, toutes les occurrences sont disposées dans des calques qui leurs sont propres.



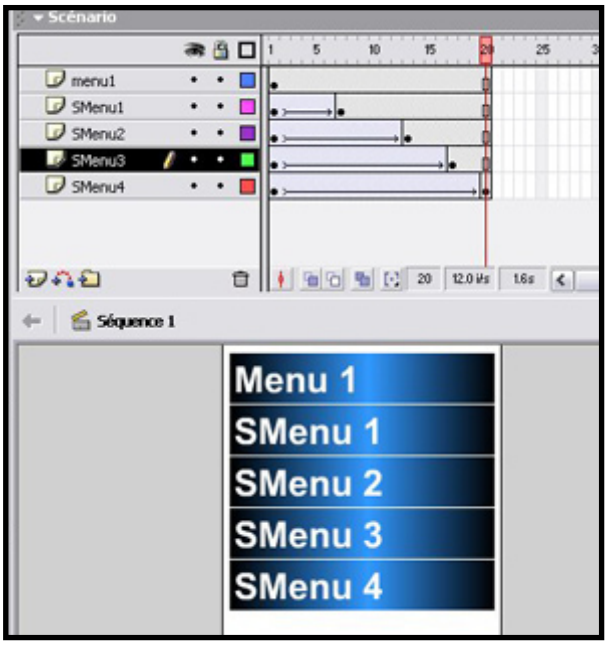
- Modifier le comportement de chaque occurrence en bouton et les renommer respectivement ***Menu1***, ***SMenu1***, ***SMenu2***, ***SMenu3*** et ***SMenu4*** à l'aide de ***l'inspecteur de propriétés***,

Ces documents **DreamLive** sont libres de droits et ouverts à tous alors, profitez, partagez et appréciez ! Pour nous retrouver sur le Web : http://www.dreamlive.fr.

- Depuis le scénario, en cliquant et glissant, sélectionner ***l'image 20*** de tous les calques,
- Insérer une image (F5),

Ainsi l'image de chaque occurrence est présente jusqu'à l'étape 20 de l'animation.

- Sélectionner ***l'image 7*** du calque ***SMenu1***,
- Insérer une image clé (***F6***),
- Glisser l'occurrence ***SMenu1*** à la verticale, juste en dessous de ***Menu1***,
- Créer l'interpolation de mouvement,
- Sélectionner ***l'image 13*** du calque ***SMenu2***,
- Insérer une image clé (***F6***),
- Glisser l'occurrence ***SMenu2*** à la verticale, juste en dessous de ***SMenu1***,
- Créer l'interpolation de mouvement,
- Sélectionner ***l'image 17*** du calque ***SMenu3***,
- Insérer une image clé (***F6***),
- Glisser l'occurrence ***SMenu3*** à la verticale, juste en dessous de ***SMenu2***,
- Créer l'interpolation de mouvement,
- Sélectionner ***l'image 20*** du calque ***SMenu4***,
- Insérer une image clé (***F6***),
- Glisser l'occurrence ***SMenu4*** à la verticale, juste en dessous de ***SMenu3***,
- Créer l'interpolation de mouvement,



Comme le montre la figure ci-contre, à l'étape 20, le menu est complètement déroulé.

Nous avons prévu le déroulement, il faut maintenant créer l'animation de l'enroulement. C'est ***actionScript*** qui permettra de jouer l'une ou l'autre animation sur ordre.

- Sélectionner l'image ***30*** de tous les calques en cliquant et glissant depuis le scénario,
- Créer une image clé pour chacun en enfonçant ***F6***,
- Sélectionner l'image ***50*** de tous les calques en cliquant et glissant depuis le scénario,
- Créer une image pour chacun en enfonçant ***F5***,

A l'image 30, le menu est complètement déroulé. A l'image 50, il doit être complètement replié.

- Sélectionner l'image ***37*** du calque ***SMenu1*** et insérer une ***image clé*** (***F6***),
- Glisser l'occurrence ***SMenu1*** sous ***Menu1*** de façon à ce qu'elle soit complètement masquée,
- Créer ***l'interpolation de mouvement***,

Ces documents **DreamLive** sont libres de droits et ouverts à tous alors, profitez, partagez et appréciez ! Pour nous retrouver sur le Web : http://www.dreamlive.fr.

- Sélectionner l'image ***43*** du calque ***SMenu2*** et insérer une ***image clé*** (***F6***),
- Glisser l'occurrence ***SMenu2*** sous ***Menu1*** de façon à ce qu'elle soit complètement masquée,
- Créer ***l'interpolation de mouvement***,
- Sélectionner l'image ***47*** du calque ***SMenu3*** et insérer une ***image clé*** (***F6***),
- Glisser l'occurrence ***SMenu3*** sous ***Menu1*** de façon à ce qu'elle soit complètement masquée,
- Créer ***l'interpolation de mouvement***,
- Sélectionner l'image ***50*** du calque ***SMenu4*** et insérer une ***image clé*** (***F6***),
- Glisser l'occurrence ***SMenu4*** sous ***Menu1*** de façon à ce qu'elle soit complètement masquée,
- Créer ***l'interpolation de mouvement***,



Voilà, à ce stade, étape 50, le menu est complètement replié.

- Tester l'animation (***CTRL + ENTREE***),

Comme vous le constatez l'animation se joue par défaut de la première image à la cinquantième. Or nous souhaitons que le menu se déroule au clic et s'enroule au second clic.

- Fermer la fenêtre de test de l'animation.
- Sélectionner l'image ***1*** du calque ***Menu 1***,
- Afficher le panneau ***actions***,
- Saisir l'instruction suivante:

```
stop();
```

Ainsi dès que l'animation atteint l'image 1 (tout de suite), elle s'arrête.

- Tester l'animation (***CTRL + ENTREE***),

En effet, cette fois le menu ne se déroule plus.

- Fermer la fenêtre de test de l'animation.

Le panneau ***actions*** étant actif:

- Cliquer sur l'occurrence ***Menu1*** pour la sélectionner et saisir son code comme suit:

```
on (press) {
    gotoAndPlay(2);
}
```

Concrètement, il suffit à l'utilisateur de cliquer sur le bouton pour démarrer la lecture de l'animation.

- Tester l'animation (***CTRL + ENTREE***),
- Cliquer sur le bouton ***Menu1***,

En effet l'animation se déclenche au clic. En revanche, elle ne s'arrête pas et le menu s'enroule aussitôt.

- Fermer la fenêtre de test de l'animation.

Le panneau ***actions*** étant actif:

- Sélectionner l'étape ***20*** du calque ***SMenu4*** et saisir l'instruction suivante:

```
stop();
```

- Tester l'animation (***CTRL + ENTREE***),
- Cliquer sur le bouton ***Menu1***,

Le menu se déroule et l'animation s'arrête. Cela fonctionne. En revanche si vous cliquez une seconde fois, bien entendu le menu ne s'enroule pas, il se déroule de nouveau.

- Fermer la fenêtre de test de l'animation.

Le même clic sur le bouton doit commander soit l'enroulement, soit le déroulement selon la position. Pour jouer l'animation, il faut donc connaître la position de cette dernière.

Le panneau ***actions*** étant actif:

- Sélectionner l'occurrence ***Menu1*** et modifier son code comme suit:

```
on (press) {
    if(this._currentframe==1)
    {
    gotoAndPlay(2);
    }
    else
    {
    gotoAndPlay(30);
    }
}
```

_currentframe est la propriété qui renvoie la position en cours de l'animation.

- Tester l'animation (***CTRL + ENTREE***),
- Cliquer sur le bouton ***Menu1***,

Le menu se déroule parfaitement et s'arrête.

Ces documents DreamLive sont libres de droits et ouverts à tous alors, profitez, partagez et appréciez ! Pour nous retrouver sur le Web : http://www.dreamlive.fr.

- Cliquer de nouveau sur le bouton ***Menu1***,

Le menu s'enroule parfaitement et s'arrête.

- Fermer le fenêtre de test de l'animation.

Nous devons maintenant nous soucier des liens. Un clic sur chaque élément du sous menu doit conduire vers une page différente.

- Dans le dossier dans lequel vous avez enregistré l'animation (***.fla***), créer très simplement quatre page HTML: ***smenu1.htm***, ***smenu2.htm***, ***smenu3.htm*** et ***smenu4.htm***,

De retour sur Flash MX, le panneau ***actions*** étant sélectionné:

- Cliquer sur l'occurrence ***SMenu1*** pour la sélectionner,
- Et, saisir son code comme suit:

```
on (press) {
    getURL(«smenu1.htm»,»_blank»);
}
```

- Faire de même avec les occurrences ***SMenu2, SMenu3, SMenu4*** pour la sélectionner,

```
on (press) {
    getURL(«smenu2.htm»,»_blank»);
}

on (press) {
    getURL(«smenu3.htm»,»_blank»);
}

on (press) {
    getURL(«smenu4.htm»,»_blank»);
}
```

getURL est donc une méthode qui permet de conduire à l'adresse spécifiée, sous forme de lien hypertexte. Elle requiert deux paramètres; l'adresse de la page et le mode d'affichage (_blank spécifiant ici dans une nouvelle fenêtre).

- Tester l'animation et cliquer sur les différents liens.

Vous constatez que chacune des pages s'affiche dans une nouvelle fenêtre en fonction du clic. Tout marche parfaitement. Il ne reste plus qu'à insérer la composition ***Swf*** dans une page ***HTML*** et le tour est joué.

Ces documents DreamLive sont libres de droits et ouverts à tous alors, profitez, partagez et appréciez ! Pour nous retrouver sur le Web : http://www.dreamlive.fr.