

finalité arts numériques

ACTIONSCRIPT > GOTOANDPLAY();

L'instruction gotoAndPlay(); permet d'envoyer la tête de lecture sur une image de la ligne du temps, générale ou d'un movieClip particulier, et de poursuivre la lecture. L'instruction gotoAndStop(); permet d'envoyer la tête de lecture sur une image de la ligne du temps, générale ou d'un movieClip particulier, et de stopper la lecture.

S'il s'agit d'une ligne du temps générale, vous pouvez également circuler d'une séquence à l'autre.

L'image peut être désignée par un chiffre ou par une «étiquette», nom de l'image que vous pouvez inscrire dans la fenêtre des propriétés (un petit drapeau accompagné du nom apparaîtra dans la ligne du temps).

Les 3 exemples ci-dessous illustreront ces diverses variantes.

1. GOTOANDSTOP();

- Créez un nouveau fichier et dans la ligne du temps, créez une vingtaine d'images.
- Créez 3 calques, intitulés de bas en haut «boutons», «chiffres» et «script».
- Dans le calque «boutons», déposez sur la Scène 3 occurrences de bouton.
- Dans le calque «chiffres», créez une nouvelle fenêtre-clé à l'image 10 et à l'image 20. Sélectionnez l'image 1 et, dans la fenêtre des propriétés, nommez-la «début», procédez de la même manière pour l'image 10 («milieu») et 20 («fin»).
- Ecrivez ou dessinez dans chacune de ces fenêtres clé un élément permettant d'identifier l'image dans laquelle se trouve la tête de lecture.
- Dans le calque «script», écrivez l'instruction stop(); Ainsi vous bloquez la tête de lecture sur la 1ère image.
- Sur le 1er bouton, écrivez le code suivant :

```
on (press) {  
    gotoAndStop(«début»);  
}
```

La pression sur ce bouton amènera la tête de lecture sur l'image nommée «début» et soppera la lecture.

- Sur le 2ème bouton, écrivez le code suivant :

```
on (press) {  
    gotoAndStop(«milieu»);  
}
```

La pression sur ce bouton amènera la tête de lecture sur l'image nommée «milieu» et soppera la lecture.

- Sur le 3ème bouton, écrivez le code suivant :

```
on (press) {  
    gotoAndStop(«fin»);  
}
```

La pression sur ce bouton amènera la tête de lecture sur l'image nommée «fin» et soppera la lecture.

- Publiez.

2. GOTOANDSTOP(); SUR DES SÉQUENCES DIFFÉRENTES

- Créez un nouveau fichier et créez 3 séquences nommées «intro», «milieu» et «fin».
- Sur la 1ère séquence, créez 3 calques, intitulés de bas en haut «boutons», «nom» et «script».
- Sur les 2 autres séquences, créez 2 calques, intitulés de bas en haut «boutons», «nom».
- Dans le calque «boutons», déposez sur la Scène 3 occurrences de bouton.
- Dans le calque «nom», créez ou dessinez dans chacune de ces fenêtres clé un élément permettant

d'identifier la séquence dans laquelle se trouve la tête de lecture.

- Dans le calque «script» de la 1ère séquence, écrivez l'instruction stop(); Ainsi vous bloquez la tête de lecture sur la 1ère image de l'animation.
- Dans chacune des séquences, écrivez les codes suivants sur les boutons.

Bouton 1 :

```
on (press) {  
    gotoAndStop(«intro»,1);  
}
```

Bouton 2 :

```
on (press) {  
    gotoAndStop(«milieu»,1);  
}
```

Bouton 3 :

```
on (press) {  
    gotoAndStop(«fin»,1);  
}
```

La pression sur chacun de ces boutons amènera la tête de lecture sur la 1ère image de chaque séquence et stoppera la lecture.

3. GOTOANDPLAY(); EN DIRECTION D'UN MOVIECLIP

- Créez un nouveau fichier et créez-y 3 calques, intitulés de bas en haut «boutons», «movieClip» et «script».
- Dans le calque «boutons», déposez sur la Scène 4 occurrences de bouton et nommez-les «bouton1», «bouton2», «bouton3», «bouton4».
- Créez un movieClip contenant une interpolation de mouvement ou de forme sur 24 images, glissez-le dans le calque «movieClip» et nommez-le «clip».
- Dans le calque «script», écrivez le code suivant :

```
onLoad = function(){ > au chargement  
    clip.gotoAndStop(1); > le movieClip nommé «clip» stoppera sur l'image 1  
}
```

```
bouton1.onPress = function(){ > en cas de pression du bouton nommé «bouton1»  
    clip.gotoAndPlay(1); > le movieClip nommé «clip» ira sur l'image 1 et jouera  
}
```

```
bouton2.onPress = function(){ > en cas de pression du bouton nommé «bouton2»  
    clip.gotoAndPlay(6); > le movieClip nommé «clip» ira sur l'image 6 et jouera  
}
```

```
bouton3.onPress = function(){ > en cas de pression du bouton nommé «bouton3»  
    clip.gotoAndPlay(12); > le movieClip nommé «clip» ira sur l'image 12 et jouera  
}
```

```
bouton4.onPress = function(){ > en cas de pression du bouton nommé «bouton4»  
    clip.gotoAndPlay(18); > le movieClip nommé «clip» ira sur l'image 18 et jouera  
}
```

- Publiez.