

Catherine Szaibrum

**Aide-mémoire**

---

**ActionScript  
pour Flash MX  
et Flash MX 2004**

---

© Editions OEM (Groupe Eyrolles),

ISBN 2-7464-0495-8

**OEM**

**EYROLLES**

**Introduction . . . . . 7**

Quelques mots au sujet de Flash . . . . . 8  
De quelle version parlons-nous ? . . . . . 8  
Le contenu de cet ouvrage . . . . . 9

**Chapitre 1 : ActionScript dans Flash . . . . . 11**

Avant de parler à Flash, réfléchissez bien ! . . . . . 13  
Insertion d'instruction dans une scène . . . . . 15  
Insertion d'instruction en mode Normal . . . . . 16  
Insertion d'instruction en mode Expert . . . . . 18  
Vérification de la syntaxe . . . . . 20  
    Attention à la casse ! . . . . . 20  
    Le bon paramétrage . . . . . 21  
Test d'animation . . . . . 22  
    Test dans le scénario . . . . . 22  
    Test dans Flash Player . . . . . 23  
    Test dans un navigateur . . . . . 23  
Correction de script . . . . . 25

**Chapitre 2 : Le langage . . . . . 27**

Les grandes lignes d'ActionScript . . . . . 29  
Le code . . . . . 30  
    Les types de données et les valeurs spéciales . . . . . 31  
        "" . . . . . 32  
        "" ou " . . . . . 33  
        \ . . . . . 33  
        false . . . . . 34  
        NaN . . . . . 34

newline . . . . .	35
null . . . . .	35
Number . . . . .	36
true . . . . .	37
undefined . . . . .	37
Les instructions . . . . .	38
/* . . . . .	39
// . . . . .	39
break . . . . .	40
call . . . . .	41
case . . . . .	41
continue . . . . .	42
default . . . . .	43
do while . . . . .	44
else . . . . .	45
else if . . . . .	46
Evaluate . . . . .	47
for . . . . .	48
for..in . . . . .	49
function . . . . .	51
if . . . . .	52
ifFrameLoaded . . . . .	52
return . . . . .	53
set variable . . . . .	54
switch . . . . .	54
this . . . . .	55
trace . . . . .	56
var . . . . .	57
while . . . . .	57
with . . . . .	58
Les opérateurs . . . . .	60
+ . . . . .	63
- . . . . .	64
* . . . . .	65

/	66
%	67
++	67
--	69
<	70
>	71
<=	72
>=	73
&&	74
	75
!	76
==	76
===	78
!=	79
!= =	80
&	81
	82
^	82
~	83
<<	84
>>	84
>>>	85
=	86
+ =	86
- =	87
* =	88
/ =	88
% =	89
& =	90
<< =	90
>> =	91
>>> =	92
^ =	92
=	93

( )	93
,	94
.	95
{ }	96
?:	96
delete	97
instanceof	98
new	99
typeof	99
void	100
Opérateurs déconseillés	101
Les variables	102
Le nom des variables	102
La portée des variables	102
Les mot-clés	103

## Chapitre 3 : Actions, fonctions et propriétés . . 105

Qu'est-ce que les actions et les fonctions ?	107
#endinitclip	109
#include	109
#initclip	110
Boolean	111
Call	112
call function	113
clearInterval	114
duplicateMovieClip	114
escape	116
eval	117
fscommand	117
getProperty	120
getTimer	121
getURL	121
getVersion	124
gotoAndPlay	125

gotoAndStop . . . . .	126
int . . . . .	127
isFinite . . . . .	127
isNaN . . . . .	128
loadMovie . . . . .	128
loadMovieNum . . . . .	130
loadVariables . . . . .	131
loadVariablesNum . . . . .	132
nextFrame . . . . .	133
nextScene . . . . .	134
Number . . . . .	134
parseFloat . . . . .	135
parseInt . . . . .	136
play . . . . .	137
prevFrame . . . . .	138
prevScene . . . . .	138
print . . . . .	139
printAsBitmap . . . . .	140
printAsBitmapNum . . . . .	141
printNum . . . . .	142
removeMovieClip . . . . .	143
setInterval . . . . .	144
setProperty . . . . .	145
startDrag . . . . .	146
stop . . . . .	147
stopAllSounds . . . . .	148
stopDrag . . . . .	149
String . . . . .	149
targetPath . . . . .	150
tellTarget . . . . .	151
toggleHighQuality . . . . .	151
unescape . . . . .	151
unloadMovie . . . . .	152
unloadMovieNum . . . . .	153

updateAfterEvent . . . . .	153
Les propriétés globales . . . . .	154
_focusrect . . . . .	155
_highquality . . . . .	155
_level . . . . .	155
_parent . . . . .	156
_quality . . . . .	157
_root . . . . .	158
_soundbuftime . . . . .	158

## Chapitre 4 : Les classes et les objets . . . . . 161

Les classes et les objets . . . . .	163
Création d'objet . . . . .	163
Affection de propriété . . . . .	164
Invocation de méthode . . . . .	164
Création de classe . . . . .	165
Création d'instance de classe personnalisée . . . . .	165
Affection de propriété aux objets d'une classe personnalisée . . . . .	165
Invocation de méthode pour les objets d'une classe personnalisée . . . . .	166
Accessibility . . . . .	166
Arguments . . . . .	167
Boolean . . . . .	168
Button . . . . .	170
Color . . . . .	181
CustomActions . . . . .	184
Date . . . . .	186
Function . . . . .	198
FstyleFormat . . . . .	200
Key . . . . .	214
LoadVars . . . . .	224
Math . . . . .	229
Mouse . . . . .	239

MovieClip . . . . .	242
Number . . . . .	278
Object . . . . .	281
Selection . . . . .	286
Sound . . . . .	290
Stage . . . . .	298
String . . . . .	302
System.capabilities . . . . .	310
TextFormat . . . . .	315
TextField . . . . .	322
XML . . . . .	342
XMLSocket . . . . .	355

## **Chapitre 5 : Tableaux, événements et composants d'interface. . . . . 361**

Les tableaux . . . . .	363
[] . . . . .	363
Array . . . . .	364
Les événements et les gestionnaires d'événements . . . . .	370
on . . . . .	371
onClipEvent . . . . .	374
Les composants d'interface . . . . .	377
FCheckBox . . . . .	377
FComboBox . . . . .	383
FListBox . . . . .	392
FPushButton . . . . .	403
FRadioButton . . . . .	406
FScrollBar . . . . .	412
FScrollPane . . . . .	418

## **Chapitre 6 : A l'aide. . . . . 425**

Lancement et découverte du débogueur . . . . .	427
Réalisation d'un débogage . . . . .	428



Les problèmes les plus courants . . . . .	430
Absence de gestionnaire d'événements . . . . .	430
Code orphelin ou mal affilié . . . . .	431
Référencement erroné . . . . .	431
Mauvaise casse . . . . .	431
Guillemets . . . . .	431
Mauvaise syntaxe . . . . .	431
Problème de conversion . . . . .	431
Absence de point virgule . . . . .	431
Variable, propriété, fonction ou clip ayant une portée mal référencée . . . . .	432
Utilisation de l'aide de Flash . . . . .	432
Accès au référentiel d'ActionScript . . . . .	433
Recherche d'une instruction précise . . . . .	435
De la discussion naît la lumière... . . . . .	436

## **Chapitre 7 : Découverte d'ActionScript 2 . . 437**

Pourquoi et comment ActionScript 2 ? . . . . .	440
Java, JavaScript, de quoi s'agit-il ? . . . . .	440
JavaScript . . . . .	441
Java . . . . .	441
Différences entre Java et Javascript . . . . .	442
Nouvelles modalités d'insertion d'instruction . . . . .	443
Où sont passés les modes ? . . . . .	443
Obtention d'aide au cours de la rédaction de script . . . . .	443
Accélération de la navigation dans un script . . . . .	445
Verrouillage des scripts . . . . .	445
Nouvelles modalités de codage . . . . .	446
Les principales nouvelles notions . . . . .	446
Sensibilité à la casse . . . . .	446
Typage strict . . . . .	447
Choix de la version d'ActionScript à utiliser . . . . .	447
Liste des messages d'erreur . . . . .	448

**Chapitre 8 : Les nouveautés d'ActionScript 2 . 453**

Dynamic . . . . .	455
Extends . . . . .	455
Implements . . . . .	456
Import . . . . .	457
Interface . . . . .	457
MMEecute() . . . . .	458
PublicMMEcute() . . . . .	459
StaticMMEcute() . . . . .	459
Camera . . . . .	460
Get . . . . .	461
SetMode . . . . .	461
SetMotionLevel . . . . .	462
SetQuality . . . . .	463
ActivityLevel . . . . .	464
Bandwidth . . . . .	464
CurrentFps . . . . .	465
Fps . . . . .	465
Height . . . . .	465
Index . . . . .	466
MotionLevel . . . . .	466
MotionTimeOut . . . . .	467
Muted . . . . .	467
Name . . . . .	467
Names . . . . .	468
Quality . . . . .	468
Width . . . . .	469
OnActivity . . . . .	469
OnStatus . . . . .	470
Error . . . . .	470
Constructeur . . . . .	471
ToString . . . . .	471
Message . . . . .	471
Name . . . . .	472

ContextMenu	472
Constructeur	473
Copy	474
HideBuiltInItems	474
BuiltInItems	474
CustomItems	475
OnSelect	475
ContextMenuItem	476
Constructeur	477
Copy	478
Caption	478
Enabled	479
OnSelect	479
SeparatorBefore	480
Visible	480
LocalConnection	481
Constructeur	481
Close	482
Connect	482
Domain	483
Send	483
AllowDomain	484
AllowInsecureDomain	484
OnStatus	485
Microphone	486
Get	487
SetGain	488
SetRate	489
SetSilenceLevel	489
SetUseEchoSuppression	490
ActivityLevel	490
Gain	491
Index	491
Muted	492

Name	492
Names	492
Rate	493
SilenceTimeOut	493
UseEchoSuppression	494
OnActivity	494
OnStatus	495
MovieClipLoader	496
Constructeur	497
AddListener	497
GetProgress	497
LoadClip	498
RemoveListener	499
UnloadClip	499
OnLoadCompleteConstructeur	500
OnLoadError	500
OnLoadInitConstructeur	501
OnLoadProgress	502
OnLoadStart	502
NetConnection	503
Constructeur	503
Connect	504
NetStream	504
Constructeur	505
Close	505
Pause	506
Play	506
Seek	507
SetBufferTime	508
BufferTime	509
BufferLength	509
BytesLoaded	510
BytesTotal	510
CurrentFps	510

Time	511
OnStatus	511
PrintJob	512
Constructeur	512
AddPage	513
Send	514
Start	514
TextSnapshot	515
FindText	515
GetCount	516
GetSelected	516
GetSelectedText	517
GetText	517
HitTextNearPos	518
SetSelectColor	519
SetSelected	519
Video	520
AttachVideo	521
Clear	521
Deblocking	522
Height	522
Smoothing	523
Width	523