

Création d'un projet mixte Flash - FlashDevelop

Ce document rappelle comment interconnecter un animation créée avec l'environnement auteur de flash avec les fichiers as externes écrit au moyen de flashDevelop.

La classe de document

Dans une animation flash vierge. Il existe déjà deux éléments :

- l'objet Stage constituant l'ossature du SWF lui-même
- l'objet MainTimeline qui constitue le scénario que nous trouvons à la racine d'une animation de l'environnement auteur. (essayez le code « trace(this) » sur la première image du scénario...). Cet objet MainTimeline est en fait un MovieClip.

Indiquer une classe de document revient en fait à externaliser cet objet Maintimeline. La classe de document revient alors au même que de scripter sur les image du document

Les raisons :

- Accès direct au scénario depuis les classes externes, rendant beaucoup plus souple la composition.
- L'ensemble du code est localisé dans les fichiers externes simplifiant les démarches de modification ultérieures du swf.
- On profite de l'interface de FlashDevelop bien plus intuitive que l'environnement auteur pour la programmation de classes personnalisées.
- On garde un accès facile aux éléments de la bibliothèque de l'environnement auteur tout en utilisant la puissance de la programmation dynamique.

Mise en situation

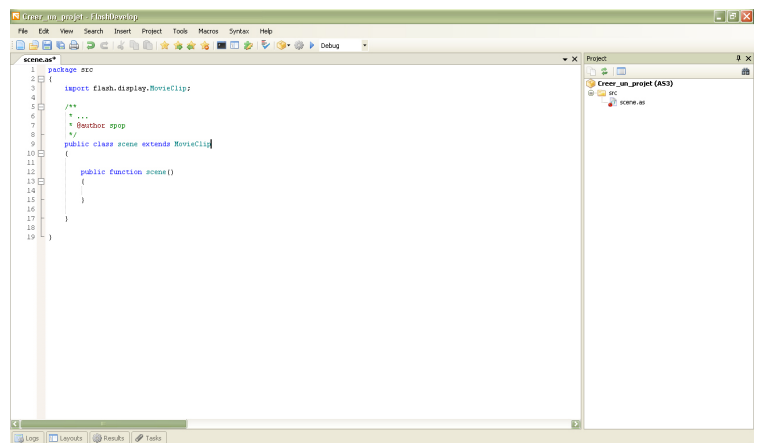
Nous venons de créer un nouveau répertoire dans notre dossier de travail. Qui contiendra l'ensemble des éléments nécessaire à notre animation.

Coté Flash

Nous créons une animation à la taille et cadence désirée et enregistrons le fichier à la racine de notre dossier de travail.

Coté flashDevelop

Nous venons de créer un nouveau projet de type « flash ide project » que nous enregistrons à la racine de notre dossier de travail. Dans le panneau de droite, nous créons un nouveau dossier où nous réunirons l'ensemble de nos classes externes. Nous créons une première classe qui étendra donc l'objet MainTimeline. Ici nous l'appelons « scene ». Cette classe doit comporter le code « extends MovieClip » sur la ligne contenant les attributs de classe. L'héritage est nécessaire car l'objet MainTimeline hérite lui-même de MovieClip
L'opération s'arrête là pour FlashDevelop qui s'est automatiquement configuré pour prendre en compte les paquetages (arborescence de fichier contenant les classes) depuis la racine du dossier de travail.



La classe scene que nous créons doit hériter du type MovieClip

Nous allons maintenant retourner dans flash pour configurer, la classe de document et le chemin de classe (flash CS3).

Etablir le chemin de classe

CS4 : cette version reconnaît directement les paquetages émanant de la racine du dossier de travail. Il n'est donc plus nécessaire de configurer le chemin de classe. Mais seulement de lui indiquer quelle classe de document vient externaliser l'objet MainTimeline.

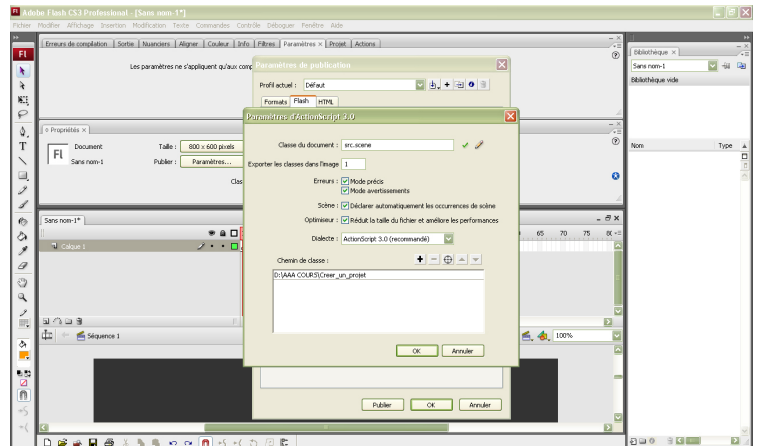
CS3 : cette version nécessite de préciser que le logiciel doit importer les paquetages externes à l'animation. Pour cela nous allons dans fichier / paramètres de publication et cliquons sur l'onglet flash. Puis nous appuyons sur le bouton « paramètres » à côté de la ligne « actionscript 3 ». Dans la fenêtre chemin de classe nous appuyons sur l'icône « plus » pour créer un nouveau chemin puis l'icône « cible » afin d'ouvrir la boîte de dialogue où nous sélectionnons la racine du dossier de travail. Puis validons.

Etablir la classe de document

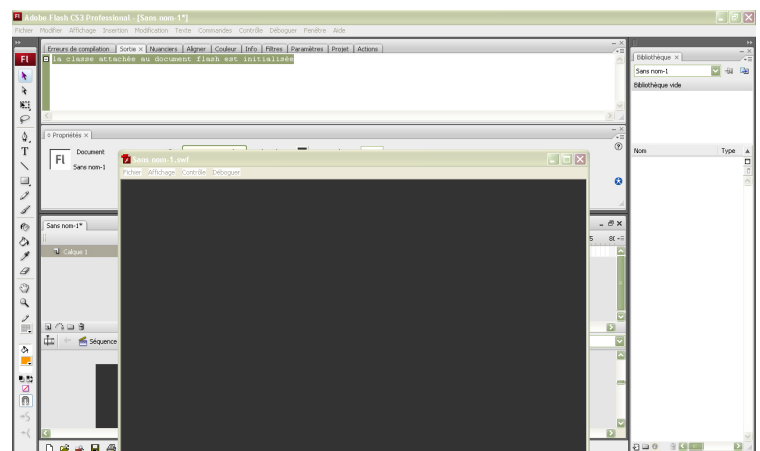
CS3 et CS4 : Dans fichier / paramètres de publication et cliquons sur l'onglet flash. Puis nous appuyons sur le bouton « paramètres » à côté de la ligne « actionscript 3 ». Ou dans l'onglet propriété en cliquant sur la scène de notre document vide.

Nous donnons le chemin de la classe de document depuis la racine du dossier de travail : ici « src.scene ».

Le « trace » que nous avons placé dans la fonction constructeur de la classe scène apparaît bien dans le panneau de sortie lorsque nous testons l'animation. Notre liaison de document est établie et prête à l'emploi.



Le panneau va nous servir à configurer le chemin de classe (cs3) et la classe du document.



Le panneau sortie retransmet bien l'action trace placée dans le constructeur de notre classe "scene".