

EXERCICES D'APPLICATIONS

NB : Prévoir les calques possibles pour chaque application.
Le choix des couleurs, d'arrière plan est laissé au choix libre de l'élève.

✍ Application 1 : 😊 Horloge 😊

Créer une animation qui permet de représenter une horloge à une seule aiguille, prévoir d'ajouter une séquence sonore (pipe sonore) à chaque 15 seconde.

✍ Application 2 : 😞 Flamme 😊

Créer une animation qui permet de représenter une flamme (qui contient trois couches différentes), penser à utiliser la commande « Enveloppe » pour modifier la forme de chaque couche de cette flamme. Prévoir aussi d'utiliser la commande « Inverser les images ».

✍ Application 3 : 😞 Texte 😞 😊

Créer une animation qui permet de représenter les deux textes suivants « Programmer en ActionScript », « est un langage de script Orienté Objet ». Prévoir à apporter des animations sur les mots et les caractères de ces deux expressions. Penser à créer des symboles. Donner Importance au caractère « i ».

👍 Application 4 :

😞 😞 barre de défilement 😞 😞 😞 😞

Créer une animation qui permet de représenter les deux formes de barre de défilement (chaque barre dans une séquence).



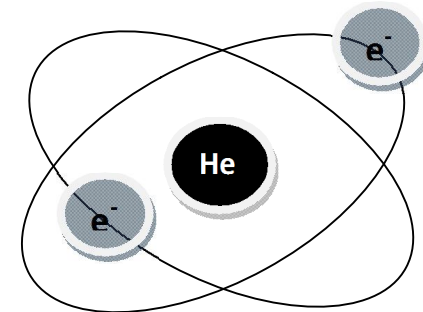
👍 Application 5 : 😞 😞 Font marin 😊

Créer une animation qui permet représenter le font d'une mer (composée d'un ensemble des roches, des herbes, de 4 poissons et des bulles d'air). Le mouvement de chaque poisson suive une trajectoire que vous devez le fixer ainsi que les bulles d'air. Notez que ces poissons n'apparaissent pas ensemble.

👍 Application 6 :

😊 😞 😞 Atome 😞 😞 😞 😞

L'atome d'Hélium est formé d'un noyau chargé positivement et de deux électrons qui gravitent autour du noyau avec une vitesse importante. Chaque électron à une trajectoire elliptique. Créer une animation qui permet de stimuler les mouvements de ces deux électrons autour de leur noyau.



✍ Application 7 : 😊 😊 😞 Bouton 😞 😊 😊

- Mettre chaque application (application 1-5) dans une séquence séparée.
- Ajouter pour chaque séquence des boutons de commande à programmer en ActionScript (lecture, Arrêt, image suivante, image précédente, séquence suivante, séquence précédente).
- Ajouter pour chaque séquence des actions à programmer en ActionScript en utilisant le clavier.
- Insérer au début une séquence de navigation entre les différentes séquences.
- Insérer à la fin une séquence où vous écrivez votre nom et classe, et qui contient un bouton invisible qui permet de quitter l'application en cour.

