



Durée : 1 Heure

**T - I - E**

Date : 04/12/ 2009

## Sujet : (20 points)

Dans le dossier *D:\BAC2010*, créez votre dossier de travail sous le nom « *DSI\_Nom\_Prenom* », dans lequel votre travail doit être enregistré au fur et à mesure.

Le sujet consiste à créer deux animations « *Porte fla* » et « *chambre fla* » dont les quelles on peut entrer dans une chambre à partir d'une porte de deux parties en appliquant des actions script.

L'animation « *Porte fla* » contient une seule séquence « *S1* » qui contient quatre calques :

- Le calque « *Arrière plan* », de 50 images, contient tous les éléments fixes (la ligne horizontale, le texte « Entrer » et [l'image « *chambre.jpg* » (Alpha=40%)]).
- Le calque « *Porte\_d* », de 50 images, contient la position initiale, l'interpolation d'ouverture de la porte ainsi que l'interpolation de fermeture de la porte (voir *image1*, *image2* et *image3*)
- Le calque « *Porte\_g* », de 50 images, contient la position initiale, l'interpolation d'ouverture de la porte ainsi que l'interpolation de fermeture de la porte (voir *image1*, *image2* et *image3*)
- Le calque « *bouton* », de 50 images, contient un bouton invisible (*même dimensions que la porte et Alpha=0%*) dont les évènements ainsi que les actions sont présentées ci-dessous :

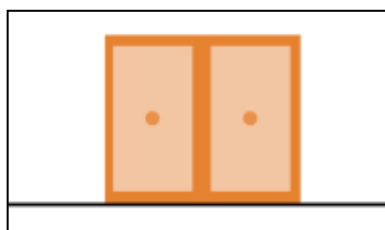


Image1

### Instant *t=1*

- Initialement l'animation est arrêtée
- Le survole de la souris sur le bouton permet le passage de la tête de lecture vers l'image 2



Image2

### De *t=2* jusqu'à *t=25*

- Après l'ouverture de la porte l'animation s'arrête
- La sortie du survole de la souris sur le bouton permet le passage de la tête de lecture vers l'image 26

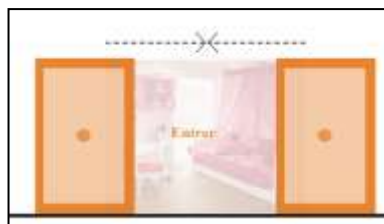


Image3

### De *t=26* jusqu'à *t=50*

- Après la fermeture de la porte l'animation s'arrête
- Si on relâche la souris sur le bouton, on chargera l'animation « *chambre.swf* »



L'animation « *chambre fla* » contient une seule séquence « *S1* » qui contient deux calques :

- Le calque « *image* », contient l'image « *chambre.jpg* » dont les dimensions égales à celles de l'animation
- Le calque « *bouton* », contient un bouton « *Sortir* » (à insérer à partir de la bibliothèque commune et à modifier) dont l'appuyé permet de charger l'animation « *Porte.swf* »



Le bouton  
« *Sortir* »

**Grille d'évaluation :**

Questions	Nbre Points
Création de dossier de travail et enregistrement	02
Création des séquences et des calques	02
Mise en forme	01
Application des interpolations	05
Création, insertion et modification des boutons	05
Insertion des Actions Script	05

**Bon Travail**

