

Activité 1 :

Créer une nouvelle animation et l'enregistrer dans le dossier **D:\activites** sous le nom "**activité1 fla**" de taille 400x300, et lui appliquer une vitesse de 20 ips. Cette animation est composée de deux séquences : **Tunisie** et **forme**

A) La séquence Tunisie:

1. En utilisant la boîte à outils, dessiner le drapeau de la Tunisie qui doit être affiché jusqu'à l'image n°40.
2. Grouper les différentes formes composant le drapeau.
3. Convertir le graphique qui présente le drapeau en symbole graphique et le nommer par **drapeau**.
4. Appliquer une transformation de 150% aux dimensions du drapeau.
5. Dans un nouveau calque nommé texte, insérer à partir de l'image n°20 le texte suivant : **Tunisie**.
6. Modifier les paramètres du texte : Police : tahoma, Couleur : Bleu, Style : Gras, Taille : 30, espacement : 10.
7. Séparer le texte Tunisie et modifier la disposition des caractères.
8. Dans un nouveau calque nommée **hymne**, ajouter l'hymne nationale de la Tunisie au drapeau à partir de l'image n°1 avec une synchronisation démarrage.
9. Modifier la séquence de manière à ce que à la fin de la séquence1, il y ait une relecture de la même séquence et non pas un passage vers la séquence forme. Dans un nouveau calque bouton: ajouter un bouton "**forme**" qui permet de lire la séquence "**forme**"

B) La séquence Forme:

- 1- La séquence Forme comporte trois calques **interpolation** et **texte** et **boutons**:
 - Le calque **interpolation** illustre la transformation d'un cercle dégradé vers étoile orangé puis vers triangle jaune.
 - Le calque **texte** permet d'associer à chaque forme son nom (on y applique une transformation de texte).
 - Le calque **bouton** comporte 6 boutons à programmer: play, stop, pause, image suivante et image précédente et Tunisie qui permet de lire la séquence Tunisie
- 2- Modifier la séquence Forme de manière qu'à la fin de sa lecture, toute l'animation s'arrête.

Activité 2 :

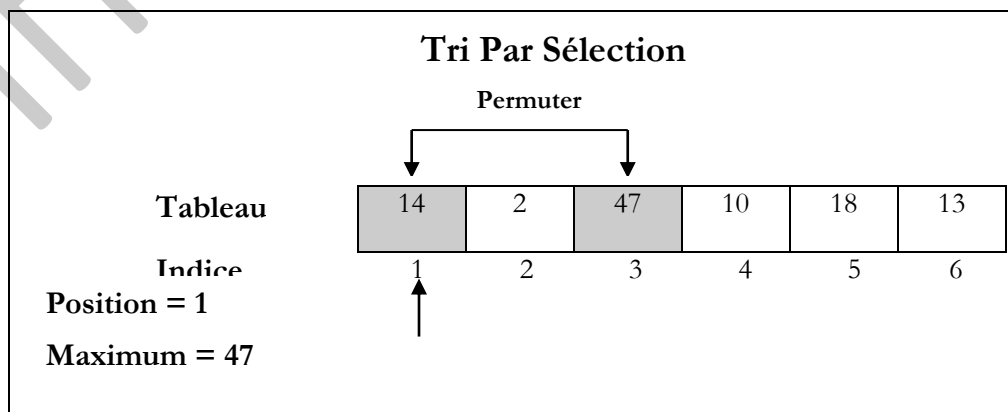
On se propose de créer une animation qui illustre le principe de la méthode de tri par sélection du tableau ci-dessous :

	14	2	47	10	18	13
Tableau						
Indice	1	2	3	4	5	6

Principe : Le tri par sélection est une méthode qui consiste à :

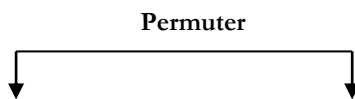
- Sélectionner le plus grand élément du tableau (Maximum).
- Permuter l'élément sélectionné avec celui de la première position.
- Sélectionner le plus grand élément du tableau à partir de la deuxième position
- Permuter l'élément sélectionné avec celui de la deuxième position.
- Répéter les deux dernières actions jusqu'à l'avant dernière position

Le contenu de la **deuxième** image de l'animation est le suivant :



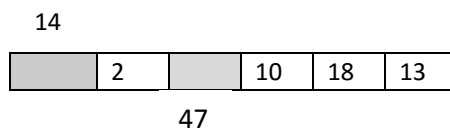
Travail Demandé :

1. Créer une nouvelle animation nommée **activité2** qui comporte une seule séquence nommée **Tri de cadence** 1ips
2. Créer six calques nommés Arrière plan, Tableau, Position, Maximum, Son et Script:
 - **Arrière plan** : comporte les éléments interchangeables de l'animation (Titre, Indice).
 - **Tableau** : comporte les cases et les valeurs du tableau.
 - **Position** : comporte la position du pointeur qui parcourt le tableau pour rechercher le maximum.
 - **Maximum** : comporte la valeur de l'élément maximale du tableau pour chaque itération.
 - **Son** : A chaque permutation de deux éléments du tableau, insérer un fichier sonore à partir du dossier médias.
 - **Script** : comporte un script permettant d'arrêter l'animation après le tri du tableau.
3. Créer un nouveau symbole graphique appelée **flèche** qui comporte une flèche et insérer une occurrence de ce symbole dans le calque Position pour indiquer la position du pointeur.
4. Créer un nouveau symbole graphique appelée **double flèche** et dessiner le symbole suivant :



Puis Insérer une occurrence de ce symbole à chaque permutation des éléments du tableau.

5. Modifier l'animation et ajouter un mouvement qui illustre la permutation des valeurs par mouvement.



6. A chaque permutation, colorer les cases du tableau des éléments à permuter.
7. Créer un nouveau symbole bouton nommée **b1** puis insérer une occurrence de ce symbole bouton dans le calque arrière plan et lui ajouter un script permettant de relancer l'animation.

Activité 3:

On se propose de créer une animation **activité3** qui illustre la rotation de la terre par rapport au soleil de cadence **3 ips**.

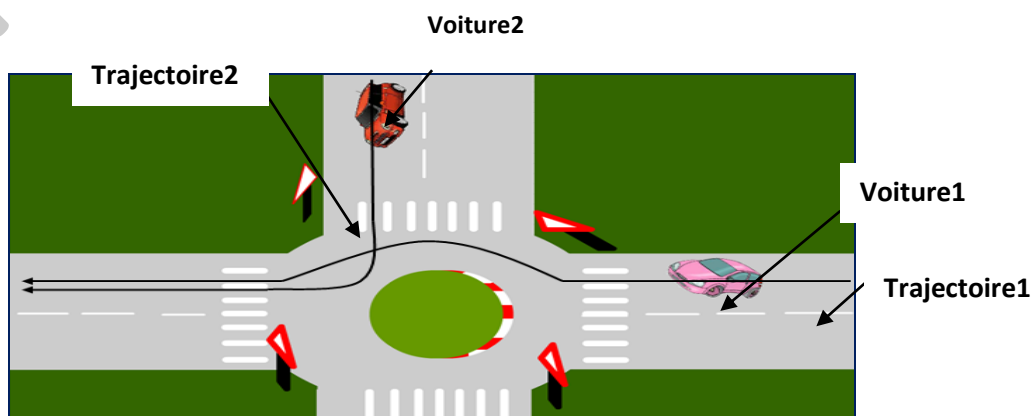
- 1- Créer une nouvelle animation qui comporte une seule séquence nommée **rotation**.
- 2- Importer dans la bibliothèque l'image **Terre.jpg** enregistré sous **D:\activites\medias**.
- 3- Créer un nouveau symbole graphique nommée **Soleil** et dessiner le soleil.
- 4- Créer trois calques nommés **Arrière plan, terre** et **script** :
 - **Arrière plan** : comporte les éléments interchangeables de l'animation.
 - **Terre** : illustre le parcours de la terre (La terre tourne autour du soleil et autour d'elle-même)
 - **Script** : comporte un script permettant d'arrêter l'animation après la rotation de la terre.
- 5- Modifier la cadence de l'animation par **3 ips**.
- 6- Créer trois symboles bouton **B1, B2** et **B3**:
 - **B1** : contient le texte **Arrêt** et permet d'arrêter l'animation
 - **B2** : Contient le texte **Relancer** et permet de relancer l'animation
 - **B3** : Contient le texte **Image** et permet de charger une image à partir de **C:\Image**.Insérer une occurrence de chaque symbole bouton dans la scène et y associer le script correspondant.
- 7- Publier l'animation en un document **HTML**, projection exécutable **EXE** et un fichier flash **SWF**.

Activité 4 :

On se propose de créer une animation qui illustre le passage de deux voitures dans un giratoire.

Principe : La voiture1 suit la trajectoire 1 ;La voiture 2 suit la trajectoire 2 ;La voiture 2 doit attendre le passage de la voiture 1, puis elle continue sa trajectoire.

Image Explicative :



Travail demandé :

- 1- Créer une nouvelle animation et l'enregistrer sous **D:\activites\giratoire fla**
 - 2- Importer dans la bibliothèque les différents médias à partir de **D:\activites\medias**
 - 3- Créer un nouveau symbole graphique et dessiner un giratoire.
 - 4- Dans la séquence courante créer quatre calques :
 - Arrière plan : comporte les éléments inchangeables de l'animation comme la montre la figure ci-dessus.
 - Voiture 1 : illustre le parcours de la première voiture.
 - Voiture 2 : illustre le parcours de la deuxième voiture.
 - Script : comporte un script permettant d'arrêter l'animation après le passage des deux voitures.
 - 5- Créer trois nouveaux symboles bouton bt1, bt2 et bt3 :
 - **Bt1** : contient le texte **Stop** et permet d'arrêter l'animation
 - **Bt2** : contient le texte **Play** et permet de reprendre la lecture de l'animation après son arrêt.
 - **Bt3** : contient le texte **Begin** et permet de relancer l'animation (dès la première image)
- ❖ Insérer une occurrence de chaque symbole bouton dans la scène.
❖ Associer à chaque bouton le script correspondant.

Activité 5:

On se propose de créer une animation qui illustre un lancer franc dans un match de basket.

Principe :

Au buzzer, le joueur lance le ballon qui prendra la direction du panneau, un son se déclenche désignant le passage du ballon à travers le cerceau et le score changera pour augmenter d'une unité. A son contact avec le terrain, le ballon rebondit.

Travail Demandé :

- 1- Créer une nouvelle animation portant votre **Activite5 fla** composée d'une seule séquence nommée « **Lancer franc** » et l'enregistrer sous **D:\activites**.
- 2- Importer dans la bibliothèque les différents médias à utiliser dans l'animation depuis le dossier « **Médias** » qui se trouve sous la racine **D:\activites**.
- 3- Dans la séquence « **Lancer franc** » créer cinq calques :
 - Arrière plan : comporte les éléments inchangeables de l'animation comme le montre la photo ci-dessous.
 - Ballon : illustre le parcours du ballon qui est composé de deux parties :
 - Du départ du ballon de la main du joueur jusqu'au passage à travers le cerceau : le ballon suit une interpolation de mouvement avec guide +un mouvement rotatif.
 - Chute et rebondissement du ballon (le ballon dribble sur la terre) : le ballon suit une interpolation de mouvement avec guide sans rotation.
 - Son : comporte un son de buzzer à l'image n°1 et un autre lors du passage du ballon par le cerceau.
 - Score : comporte les différentes valeurs du score.
 - Script : comporte un script permettant d'arrêter l'animation après le rebondissement du ballon de basket.
- 4- Créer un nouveau symbole bouton nommée **bt1** puis insérer une occurrence de ce symbole bouton dans le calque arrière plan et lui ajouter un script permettant de relancer l'animation.

NB : chacun des cinq calques se compose de 60 images.

Image Explicative :

