

# Les boutons

Les boutons sont des composants d'interface qui permettent d'ajouter une interactivité, comme par exemple l'affichage d'informations supplémentaires, le lancement d'un clip vidéo, des "sites web" faits avec Animate CC, etc.

Il existe trois types de boutons:

- Les boutons "Flash" discutés dans ce module
- Les [Composants de type bouton](#) qui font partie de la bibliothèque de composants intégrés fournissant divers composants de l'interface faciles à utiliser. Ce type de bouton ne marche pas avec l'option HTML5 / Canvas
- Tout objet peut servir de bouton. A vous de programmer son animation (si nécessaire).

## Le résumé - Boutons Flash

(1) Dessinez quelque chose et transformez le dessin en bouton (ça peut également être une image que vous transformez en bouton). Pour ce faire, il faut tout sélectionner, clic droit, puis *Convert to symbol* (ou F8). Ensuite, dans la fenêtre des propriétés, sous type, sélectionnez *Button*;

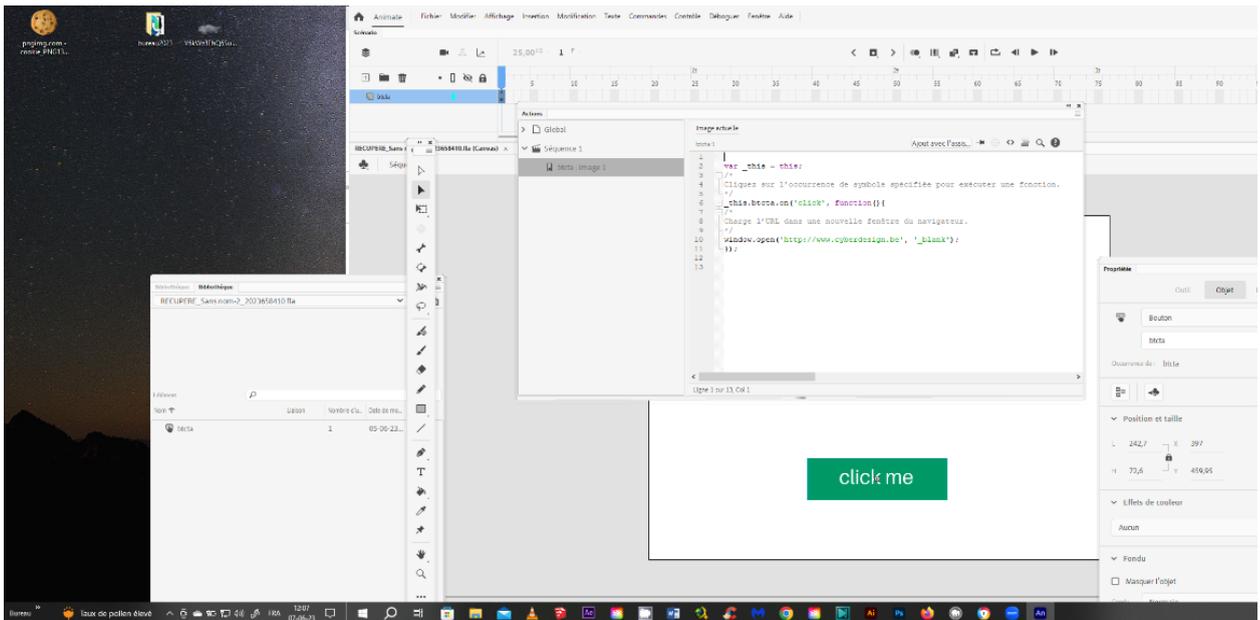
(2) Pour **utiliser** un bouton:

- Il faut ajouter du code JavaScript, qui réagira aux gestes de l'utilisateur comme les clics de souris.

## Un mot d'avertissement

ActionScript 2.0, ActionScript 3.0 et JavaScript ne fonctionnent pas de la même façon!

- ActionScript 2.0: oubliez !
- ActionScript 3.0: Il faut assigner un "gestionnaire d'événement" au bouton, c'est-à-dire une fonction qui sera déclenchée lorsque quelqu'un appuie sur le bouton. Dans ce tutoriel, nous couvrirons les trois éléments de programmation nécessaires pour ce type de tâche.
- JavaScript / CreateJS est similaire à ActionScript 3.0, mais tous les détails sont différents.



### 3 Architecture des boutons

Les boutons Flash (*button symbols*) contiennent *tous* quatre *frames* et un nombre variable de *layers*. Vous pouvez tout changer, à part le nombre et le nom des frames.

Les quatre *frames* obligatoires pour les *button symbols* sont:

#### Up

Le dessin qui apparaît lorsque le bouton est affiché sur la scène sans être "touché" par l'utilisateur

#### Over

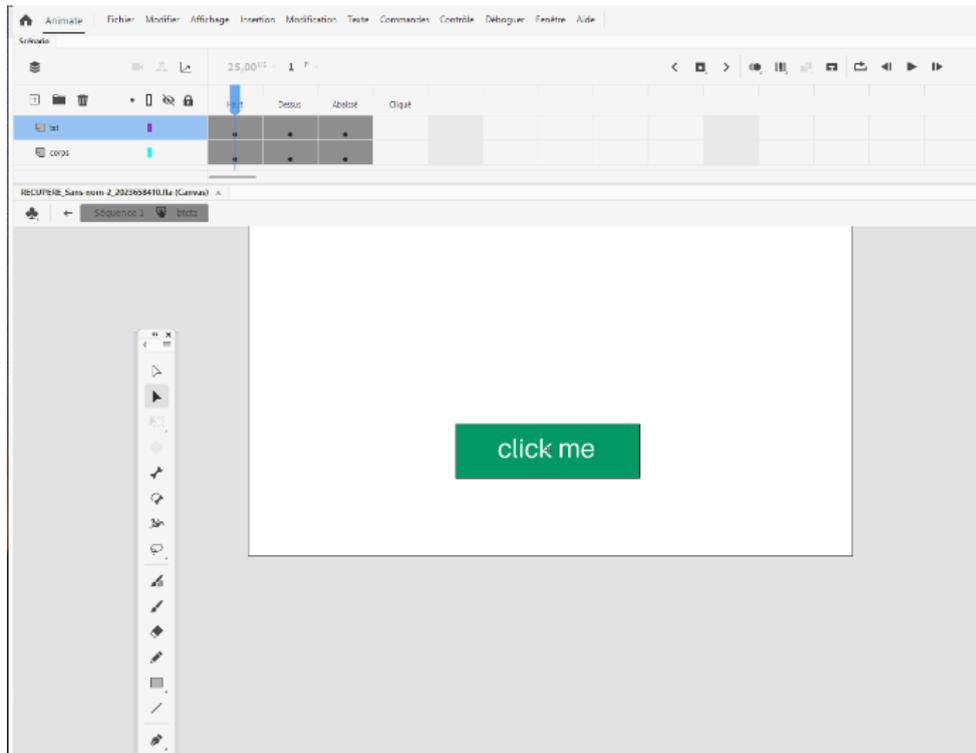
Dessin lorsque l'utilisateur déplace la souris dessus. Par exemple un effet de "highlighting" (surbrillance).

#### Down

Dessin lorsque l'utilisateur clic dessus

#### Hit

Définit la zone sensible à la souris. Son contenu ne sera pas affiché. Permet par exemple de définir une zone sensible plus réduite.



Les différentes sortes de boutons ont des calques différents (habituellement entre trois et cinq selon la complexité des dessins). Ces couches contiennent *juste* des dessins pour trois états (up, down et over) du bouton. Le moteur de Flash va sélectionner le frame approprié en fonction de l'action de l'utilisateur (souris ailleurs, souris dessus, la souris appuyé, etc.)

## 4 Créer des boutons pour naviguer vers une url

---

### Ajoutez un bouton sur la scène

- Créez un nouveau layer et donnez-lui un nom, par exemple *Button*
- Ajoutez le bouton dans ce layer.
- Vous pouvez régler sa taille avec le *Free Transform Tool* (mais assurez-vous que vous n'êtes pas en train d'éditer le bouton (c.f. ci-dessus))
- Modifiez le champ de texte (double-cliquer deux fois) sur le texte, par exemple appeler l'étiquette "Go!".

### Nom d'occurrence du bouton

Vous devez donner un nom à ce bouton de lancement sur la scène, sinon JavaScript ne va pas le trouver. C'est comme dans la magie : vous nommez un objet - vous le contrôlez... Appelons cette instance:

```
btcta
```

Allez dans le panneau de propriétés et remplissez le champ (voir ci-dessus si vous avez oublié). Assurez-vous que le nom n'a pas de blancs ou de symboles spéciaux à l'intérieur (en fait, Flash va se plaindre si vous définissez un nom illégal).

### Ajout de code JavaScript

Afin d'utiliser ce bouton, nous allons devoir écrire du code, c'est à dire un petit *script* avec le langage JavaScript. Ce code doit être défini dans le même frame que le bouton, mais nous utilisons généralement un *layer* différent. Le layer qui inclut un script est généralement appelée "Actions".

Pour ouvrir l'éditeur JavaScript,

- Appuyez sur F9:
- Ensuite, à gauche, sélectionnez le script que vous voulez éditer.

```
var _this = this;
```

```
/*
```

**Cliquez sur l'occurrence de symbole spécifiée pour exécuter une fonction.**

```
*/
```

```
_this.btcta.on('click', function(){
```

```
/*
```

**Charge l'URL dans une nouvelle fenêtre du navigateur.**

```
*/
```

```
window.open('http://www.cyberdesign.be', '_blank');
```

```
});
```