

<b>Lycée Marsa Erriadh</b> *** <b>Devoir de contrôle 01</b>	<b>Professeur :</b> Mme. Achour Gharsallah Meriem
	<b>Classe :</b> 4 SI
	<b>Matière :</b> TIC
	<b>Date :</b> Mardi 11 Décembre 2012
	<b>Durée :</b> 1h00 – Pratique

<b>Nom et prénom :</b> .....	<b>Groupe :</b> .....	<b>Poste ..</b>	<b>Note :</b> ..... /20
------------------------------	-----------------------	-----------------	-------------------------

On se propose de réaliser une animation qui illustre l'installation de **Macromedia Flash** ; cette animation permet de stimuler la progression de la barre d'installation de ce logiciel, avec un exemplaire d'animation guidée.

**NB :** toutes les images à importer sont au dans le dossier « **Bureau\DC1** »

1) Lancer le logiciel « **Macromedia flash 8** » et créer une animation avec les propriétés suivantes

Titre	Dimensions	Cadence	Couleur	Séquences
Installation de Mx Flash 8	450x300 pixels	10 ips	#32F20C	<input checked="" type="checkbox"/> Accueil <input checked="" type="checkbox"/> Install <input checked="" type="checkbox"/> Animation

2) L'enregistrer sous le nom « **installation fla** » dans le dossier qui portera comme nom votre nom suivi de votre prénom et qui doit sous le bureau.

3) La séquence « **Accueil** », qui a 40 images et qui contiendra :

- un texte « nom prénom » qui se transforme dans l'image 20 « devoir de contrôle » et puis dans l'image 40 se transforme en « installation de Mx flash 8 »
- l'image « flash.gif » qui apparait dans l'image 20, la transformer en un symbole graphique nommé « sflash » et qui reste jusqu'à l'image 40.

4) La séquence « **Install** » contiendra 100 images et :

- l'image « barre flash.jpeg » qui apparait de l'image 1 à l'image 100 et qui a comme propriétés

Largeur	Hauteur	X	Y
450	105	2.9	0.5

- un rectangle qui apparaîtra de l'image 5 jusqu'à la fin de l'animation

Couleur	Largeur	Hauteur	X	Y
blanc	400	26	21	273.0

- Un texte qui subit une animation image par image et qui a :

- Les propriétés suivantes

Couleur	taille	police	Style
blanc	20	Comic Sans MS	Gras et italique

- Les valeurs suivantes (selon l'image)

N° d'image	1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
<b>Valeur de texte</b>	L'installation débutera dans 5 secondes ...	1%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	Installation terminé avec succès

- Un rectangle qui illustre la progression de l'installation elle a les caractéristiques suivantes

Couleur	Image 5				Image 100			
	Largeur	Hauteur	X	Y	Largeur	Hauteur	X	Y
#00FF00	10	26	21	273.0	400	26	21	273.0

5) la séquence « animation » contiendra

- les images « trajectoire.jpeg » et « icône.png »

Trajectoire.jpeg				Icône.png	
Largeur	Hauteur	X	Y	Largeur	Hauteur
450	300	0	0	30	30

**NB :** L'image « icône.png » va subir une animation guidée et elle suivra la lettre F de l'image « trajectoire.jpeg ».

- les boutons suivants :

- Bouton play : permet de lire l'animation
- Bouton pause : permet de stopper l'animation
- Bouton arrêt : permet d'aller à la dernière image et d'arrêter l'animation
- Bouton replay : permet de relire l'animation à partir de l'image 2.

6) Ajouter à la séquence « exemplaire » une action script au début de l'animation pour la stopper (l'animation ne débutera qu'en cliquant sur le bouton play )

7) Publier l'animation sous les formes suivantes : swf, exe, et html.

**Grille d'évaluation :**

N° question	1+2	3	4	5	6	7
Points	5.5	2	6.5	5	0.25	0.75
Points obtenues						

