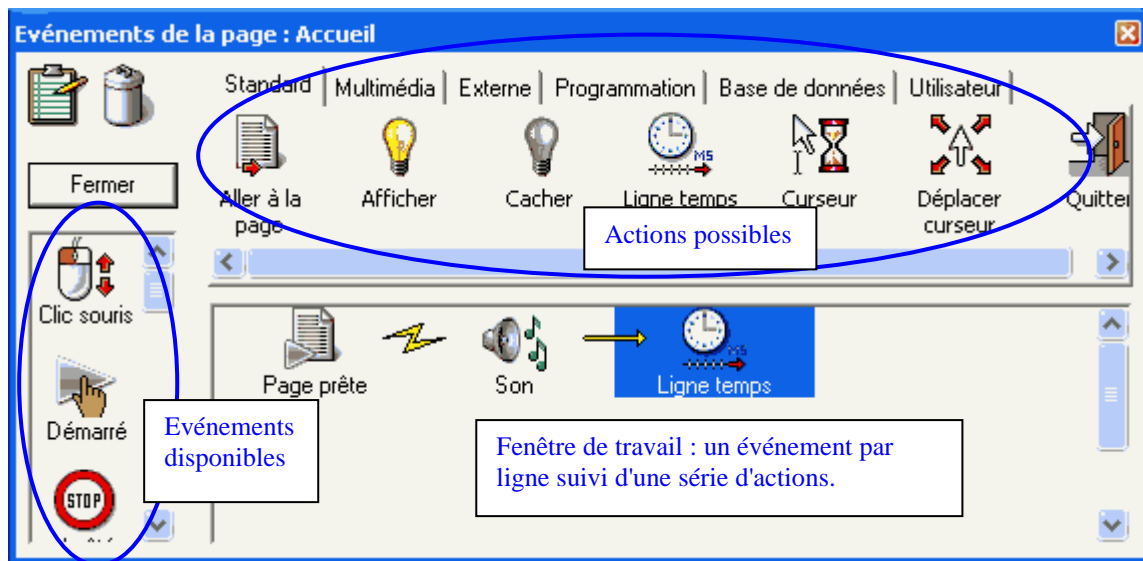



























Evènements et actions



A. Les événements

- ❑ On peut associer des événements à tous les types d'objets.
- ❑ Les événements disponibles sont répertoriés sur le côté gauche de la boîte de dialogue Evénements. Certains objets proposent de plus d'événements que d'autres. Par ailleurs, la page dispose de quelques événements qui lui sont propres.
- ❑ A lui seul, un événement n'est pas capable de produire un effet. Pour ce faire, il est nécessaire de le combiner avec une ou plusieurs actions dans la boîte de dialogue Evénements.
- ❑ Vous pouvez placer autant d'événements dans le champ actif que vous le désirez. Pour utiliser un événement, il vous suffit de le faire glisser dans le champ actif à partir de la liste de gauche.
- ❑ La combinaison d'actions avec un événement s'effectue en plaçant les actions à la droite de l'événement.
- ❑ Vous ne pouvez pas placer un événement à droite d'un autre événement. Les événements doivent au contraire être insérés les uns sous les autres dans le champ actif.
- ❑ Lorsque l'événement prévu se produit sur l'objet, les actions qui suivent sur la ligne se déclenchent.

Evènements associés aux objets fixes (titre, image, bouton...) Les actions se déclenchent lorsque	Cas des objets "à durée" (vidéo, GIF animé...)	Evènements possibles sur la page		
 Clic souris  Dedans  Dehors  Affiché  Caché  Gauche enfoncé  Gauche relâché  Clic droit  Droit enfoncé  Droit relâché  Collision  Déposé sur	<p>On clique sur le bouton gauche</p> <p>Le curseur pénètre dans l'objet.</p> <p>Le curseur sort de l'objet.</p> <p>L'objet s'affiche (il était auparavant caché)</p> <p>L'objet disparaît</p> <p>Comme leur nom l'indique pour les événements souris suivants</p> <p>Deux objets entrent en collision durant une animation</p> <p>Un autre objet est déposé sur l'objet en question.</p>	<p>Evènements identiques à la première colonne avec , en plus démarré et arrêté de la colonne de droite.</p> <p>Démarrage de la vidéo.</p> <p>Arrêt de la vidéo</p>	 Clic souris  Page prête  Démarré  Arrêté  Gauche enfoncé  Gauche relâché  Clic droit  Droit enfoncé  Droit relâché  Souris déplacée  Touche enfoncée  Touche relâchée	<p>Tous les objets visibles de la page sont affichés.</p> <p>Un saut de page vient d'avoir lieu.</p> <p>La page en cours est remplacée par une autre page. <i>(autrement dit : Démarré : on arrive sur la page, Arrêté : on quitte la page)</i></p> <p>Dès que l'on bouge la souris</p> <p>Dès qu'une touche du clavier est enfoncée</p> <p>Dès qu'une touche du clavier est relâchée.</p>
Spécifique aux objets entrée				
 Modifié	<p>Le contenu de l'objet Entrée change</p>			

B. Les actions

1) Onglet standard

Exécuter un changement de page	Afficher un objet caché	Cacher un objet affiché	Voir ci-dessous	Changer la forme du curseur	Déplacer le curseur n'importe où à l'écran	Quitter votre produit (très utile avec le runtime)
--------------------------------	-------------------------	-------------------------	-----------------	-----------------------------	--	--

Lorsque vous déposez l'action Ligne temps dans le champ actif, la boîte de dialogue ci-dessous s'affiche. Elle est très semblable à la boîte de dialogue Evénements.

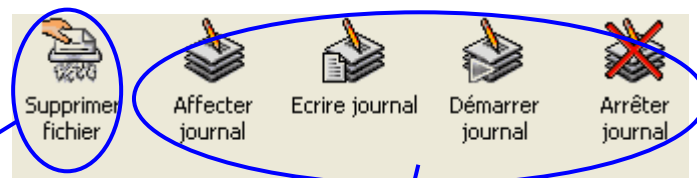
Permet de déclencher automatiquement des actions à un instant donné et avec une durée précise. Il suffit de positionner l'action à effectuer à l'endroit voulu de la ligne de temps.

2) Onglet Multimédia

Définir propriété	Animer	Effet d'animation	Son	Volume son	Démarrer	Arrêter	Pause	Recherche média	Glisser-Dé...	CD Audio
Modifier une propriété d'un objet donné durant l'exécution	Déplacer un objet à l'écran suivant un "tracé d'animation"	Fractionner un objet en petits éléments et animer chacun d'eux	Démarrer ou arrêter un son wav, mid ou MP.3	Régler le volume et l'effet de balance de n'importe quel son	Lancer une vidéo, un GIF animé, une ressource ou un objet Entrée	Arrêter définitivement les objets démarrés	Arrêter momentanément les objets démarrés	Définir en millisecondes, l'emplacement exact à atteindre dans la vidéo	Donne à l'utilisateur la possibilité de faire glisser et de déposer un objet	lire des pistes audio d'un CD

3) Onglet externe

Exécuter	Lien Web	Fichier INI	Ouvrir document	Envoyer message	Ouvrir MDB	Rapport	Affecter fichier	Lire fichier	Ecrire fichier
Lancer un programme externe (calculatrice, word pad...)	Lien vers une page Web	Enregistrer ou récupérer des données par le biais d'un fichier .ini	A condition que le programme associé soit présent dans la machine !	Envoyer un email	Ouvrir une autre application Mediator	Enregistrer des données utilisateur dans un fichier.	Déclaration du nom de fichier ASCII dans lequel on va ensuite...	... lire des informations à stocker dans une variable ou...	...écrire des informations ou...

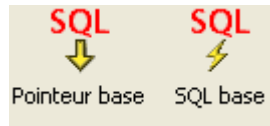


... supprimer le fichier du disque dur.	Déclarer le fichier dans lequel on va écrire des données utilisateur, l'enregistrement des informations est lancé par Démarrer Journal et stoppé par Arrêter journal.
---	---

4) Onglet Programmation

Affecter	Si-Alors-Sinon	Boucle	Interruption	Données zone de liste	Boîte de message
Affecter une valeur à une variable	Si Condition Alors actions Sinon autres actions	Répète indéfiniment une action (pendant ce temps aucun événement n'est possible)	Interrompt la boucle en cours	Manipuler les objets "zone de liste" pour créer des index ...	Affiche une fenêtre pop-up offrant des choix analysables

5) Onglet base de données



Déplacer le pointeur d'une base de données parmi les enregistrements résultant de la dernière recherche	Envoyer une expression SQL à une base de données.
---	---

6) Onglet utilisateur



Ensemble prédéfini : lorsque le curseur entre sur l'objet il change de forme et redevient normal à sa sortie de l'objet	Drag and Drop prédéfini	Action pour imprimer un rapport	Il est possible de rajouter ses procédures personnelles dans cet onglet, par glisser-déplacer soit à partir de la fenêtre de travail, soit à partir du presse-papiers événements
---	-------------------------	---------------------------------	--