

Devoir de contrôle N°2

Nom : SHILI

Prénom Mohamed

Groupe 1

Note :

/ 20

Cette feuille doit être remise à la fin de l'épreuve

Le sujet consiste à créer une animation Flash illustrant un jeu de bowling.

Les images à importer sont dans le dossier C:\Bowling

Pour mieux comprendre le sujet on vous donne dans le même dossier un exemple de l'animation sous le nom **Bowling.SWF**

- 1) Créer l'animation en utilisant l'outil d'animation disponible et l'enregistrer ainsi que la suite de votre travail dans un fichier ayant pour nom, **votre nom et votre le numéro de registre** et pour emplacement le dossier « **Devoir** » et pour emplacement dans l'unité C: **Il est conseillé de faire des enregistrements périodiques pour éviter une éventuelle perte de données.**
- 2) Appliquer à l'animation les propriétés suivantes :
 - Taille** : 640x480 px.
 - Cadence** : 10 ips.
 - Durée** : 6 secondes
- 3) Cette animation doit comporter les calques suivants :
 - Arrière plan** (Le plus bas) : dans lequel vous importer l'image **Bowling-Screen.jpg**
 - Quilles** : dans lequel vous importer l'image **Quilles1.png** (affichée durant l'animation) et **Quilles2.png** (affichée uniquement dans la dernière image clé)
 - Nom & Prénom** : contenant votre nom & prénom glissant horizontalement de gauche.
 - Classe** : contenant votre classe glissant horizontalement de gauche
 - Devoir** : contenant "**Devoir de contrôle N°3**" montant verticalement de bas
 - Bouton** : contenant un bouton à utiliser (**Lancer** : pour lancer l'animation)
 - Boule** : dans lequel vous importer l'image **Boule.png** à lancer (animer)
 - Bravo** : contenant "**Bravo**" s'affichant à la dernière image clé sous le bouton.
- 4) Appliquer l'action **STOP** à l'image clé N°30 (à partir de laquelle la boule se lance).
- 5) Utiliser le guide de mouvement pour déplacer la boule comme c'est indique dans le fichier **Bowling.SWF**



Grille d'évaluation :

Questions	Propriété de l'animation	Calques & insertion	importation des images	Boutons	Actions	Interpolations de mouvement
Nbre de points	3	5	2	2	3	5