

Lycée : Elemtiez Douz
Matière : Informatique
Prof : Mtarrab Taher

Devoir
De contrôle N°1
TIC

Classe : 4 SI
Date : 09-11-2009
Durée : 1H

FLASH

- 1) Lancer le logiciel Créateur d'animation. (0.5pts)
- 2) Créer une nouvelle animation puis l'enregistrer sous votre "**nom et prenom.fl**" dans le dossier **TIC** situé à la racine **C**. (1.5pts)
- 3) Modifier les propriétés : Titre : DC1, Taille : 600 x 400 pixels , Cadence = 12 ips . (1.5pts)
- 4) Créer 2 séquences : « **Accueil** » et « **Compteur** » (1.5pts)
- 5) Dans la séquence « **Accueil** » sera afficher jusqu'à l'image 60 insérer le texte (2pts) :
"**Compteur Numérique, réalisé par votre nom et prénom** " et lui appliquer un effet de scénario.
- 6) Dans la séquence « **Compteur** » créer une animation qui illustre un compteur numérique selon une montre (le numéro sera incrémenter selon la position de le l'aiguille de la montre)
 - ◆ Créer 4 calques : **montre, aiguille, compteur et bouton** (1pts)
 - ◆ Dans le calque **montre** : (sera affiché durant toute l'animation, image 100) (3pts)
 - Une montre sous forme d'un cercle (sans aiguilles)
 - le titre de l'animation « **compteur numérique** »
 - choisir un arrière plan pour votre animation
 - ◆ Dans le calque **aiguille** : (3.5pts)
Insérer un petit cercle qui fonctionne comme une aiguille et qui a une trajectoire circulaire (interpolation de mouvement avec guide, le guide est un cercle sans remplissage)
 - ◆ Dans le calque **compteur** : (2pts)
 - Insérer une zone texte qui contient 4 zéros : **00 :00**
 - à chaque 10 images sera incrémenter (cette zone texte sera modifier)
 - ◆ Dans le calque **bouton** : Insérer trois boutons : (3.5pts)
 - **Play** : de couleur vert pour activer l'animation
 - **Stop** : de couleur rouge pour arrêter l'animation
 - **Reset** : de couleur bleu pour réinitialiser le compteur à zéro

Bon courage

NB : la choix de couleurs et d'écritures sera notée