

```

/*--- Code action script ---*/
package {
    import flash.display.MovieClip;
    import flash.events.KeyboardEvent;
    import flash.ui.Keyboard;
    import flash.events.Event;
    import flash.geom.Rectangle;
    import flash.events.MouseEvent;
    import flash.media.Sound;

    public class Projet extends MovieClip{
        /* --- ajout des variables qui vont contenir les différents éléments du jeu --- */
        var joueur:Voiture;
        var map2:Map2;
        var but:But;
        var gg:Bravo;

        /* --- ajout des variable qui vont servir à détecter si une touche est enfoncée ou non
--- */
        var flecheDuHaut:Boolean = false;
        var flecheDuBas:Boolean = false;
        var flecheDeDroite:Boolean = false;
        var flecheDeGauche:Boolean = false;

        /* --- ajout de la vitesse du déplacement du joueur, cette valeur est modifiable si on
veut --- */
        var vitesse:int = 5;

        /* --- appel de la fonction qui va servir à construire le jeu --- */
        public function Projet() {
            /* --- on demande de créer nos nouveaux éléments --- */
            joueur= new Voiture();
            map2= new Map2();
            but=new But();
            /* --- le display de gagne ne doit s'afficher
qu'une fois que le joueur aura attrapé la pièce !
Cependant il faut quand même le créer ---*/
            gg=new Bravo();

            /*--- ajout de la musique ---*/
            /*--- on créer l'élément Sound ---*/
            var son:Sound = new Son();
            /* --- puis on demande de jouer le son ---*/
            son.play();

            /* --- permet d'afficher sur la scène les éléments que nous venons de créer ---
*/
            addChild(map2);

```

```

addChild(joueur);
addChild(but);

/* --- permet de donner une position de départ au joueur --- */
joueur.x= 50;
joueur.y= 50;

/* --- permet de donner une position fixe à la carte sur laquelle nous allons
jouer --- */

map2.x=0;
map2.y=0;

/* --- nous ajoutons la position du but,
c'est une petite pièce jaune qui demande
au joueur d'aller la chercher pour finir le niveau --- */
but.x=460;
but.y=460;

/* --- surveille si la touche est enfoncée --- */
stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN,
surveilleToucheAppuyee);

/* --- surveille si la touche est relâchée ---*/
stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_UP, surveilleToucheRelachee);

/* --- surveille que le joueur reste bien dans la map, alias le détecteur de
collision alias celui qui permet aussi de faire le café--- */
stage.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, vousNePasserezPas);

}

/* --- cette fonction va servir à savoir si la touche est maintenue enfoncée --- */
public function surveilleToucheAppuyee(event:KeyboardEvent):void {
    if(event.keyCode == Keyboard.RIGHT){
        flecheDeDroite = true;
    }
    if(event.keyCode == Keyboard.LEFT){
        flecheDeGauche = true;
    }
    if(event.keyCode == Keyboard.UP){
        flecheDuHaut = true;
    }
    if(event.keyCode == Keyboard.DOWN){
        flecheDuBas = true;
    }
}

/* --- cette fonction nous permettra de savoir si la touche à été relâchée --- */
public function surveilleToucheRelachee(event:KeyboardEvent):void {
    if(event.keyCode == Keyboard.RIGHT){
        flecheDeDroite = false;
    }
}

```

```

    }
    if(event.keyCode == Keyboard.LEFT){
        flecheDeGauche = false;
    }
    if(event.keyCode == Keyboard.UP){
        flecheDuHaut = false;
    }
    if(event.keyCode == Keyboard.DOWN){
        flecheDuBas = false;
    }
}

```

```

/* --- cette fonction va à la fois nous servir à nous déplacer et
à regarder si la hit-box du joueur ne traverse pas les murs de la carte ---*/
public function vousNePasserezPas(event:Event):void {
    /* --- nous décidons d'ajouter au joueur une hit-box
    qui permettra de définir si il est en collision avec quelque chose ou non ---*/
    var hitBox:Rectangle = joueur.getBounds(this);
    var i:int = 0;
    /* --- permet de voir si la hit-box du joueur est touchée sur son axe x --- */
    var toucheAxeX:int = 0;
    /* --- permet de voir si la hit-box du joueur est touchée sur son axe y --- */
    var toucheAxeY:int = 0;

    /* --- permet de se déplacer à droite
    et qui vérifie si on ne touche pas les bords droit de la carte ---*/
    if(flecheDeDroite) {
        toucheAxeX = vitesse;
        for(i = 0; i < vitesse; i++) {
            if(map2.hitTestPoint(hitBox.right + i, joueur.y, true)) {
                toucheAxeX = i - 1;
                break;
            }
        }
    }

    /* --- permet de se déplacer à gauche et
    qui vérifie si on ne touche pas les bords gauches de la carte ---*/
    if(flecheDeGauche) {
        toucheAxeX = -vitesse;
        for(i = 0; i < vitesse; i++) {
            if(map2.hitTestPoint(hitBox.left - i, joueur.y, true)) {
                toucheAxeX = -i + 1;
                break;
            }
        }
    }

    /* --- permet de se déplacer vers le haut et
    qui vérifie si on ne touche pas les bords hauts de la carte ---*/
    if(flecheDuHaut) {
        toucheAxeY = -vitesse;
        for(i = 0; i < vitesse; i++) {

```

```

                if(map2.hitTestPoint(joueur.x, hitBox.top - i, true)) {
                    toucheAxeY = -i + 1;
                    break;
                }
            }
        }
        /* --- permet de se déplacer en bas et
        qui vérifie si on ne touche pas les bords bas de la carte ---*/
        if(flecheDuBas) {
            toucheAxeY = vitesse;
            for(i = 0; i < vitesse; i++) {
                if(map2.hitTestPoint(joueur.x, hitBox.bottom + i, true)) {
                    toucheAxeY = i - 1;
                    break;
                }
            }
        }

        /* --- permet au joueur de se déplacer sur l'axe Y (haut et bas) et l'axe X
        (droite et gauche)---*/
        joueur.x += toucheAxeX;
        joueur.y += toucheAxeY;
        /* --- on rajoute l'appel de la fonction de la collecte de pièce pour finir le jeu -
        ---*/
        collecteBut();
    }

    /*--- cette fonction va nous permettre de faire disparaître la pièce
    et d'afficher le message de fin du jeu --- */
    public function collecteBut(){
        if (joueur.hitTestObject(but)){
            /* --- permet de faire "disparaître" (en vrai on ne fait que le déplacer
            hors du cadre) la pièce qui est collectée --- */
            but.x=1000;
            /* --- permet d'afficher le message de fin du jeu ---*/
            addChild(gg);
            /* --- permet de placer le message du jeu au milieu de la carte ---*/
            gg.x= 250;
            gg.y=250;
        }
    }
}
}
}

```