

Vous aimeriez ne pas avoir à exécuter des lignes d'instructions lorsqu'un évènement se produit, mais vous souhaiteriez que cela se fasse automatiquement. En d'autres termes, vous pourriez vous dire :

"Si je prononce tel mot, il faut qu'une action se déclenche automatiquement sans que je sois obligé de le spécifier", et bien c'est le rôle du `dispatchEvent`.

Nous allons écrire la ligne d'instruction ci-dessous :

```
this.addEventListener("clicFait",tourner);
```

Cela signifie que nous demandons à l'animation (`this`), de surveiller si le mot "clicFait" est prononcé par le programme. Si cela se produit, il faut alors exécuter le code contenu dans la fonction `tourner`.

```
function tourner(evt:Event) {  
    elle.rotation+=45;  
    lui.rotation+=45;  
}
```

Mais comment allons nous prononcer le terme `clicFait` dans un programme ? La réponse à cette question est extrêmement simple, il suffit d'utiliser la commande `dispatchEvent()` et de déclencher un nouvel évènement.

```
dispatchEvent(new Event("clicFait"));
```

Ainsi, nous pourrions déclencher l'action sur un clic comme dans l'exemple ci-dessous :

```
bt.addEventListener(MouseEvent.CLICK,clic);
```

```
function clic(evt:MouseEvent) {  
    dispatchEvent(new Event("clicFait"));  
}
```