

Changer le plan d'une occurrence

Vous aurez parfois besoin de placer une occurrence au premier plan ou de régler précisément le niveau (le plan) d'une occurrence spécifique. Pour cela, vous devez utiliser la méthode `setChildIndex()`. Lorsque vous avez des occurrences de type `Sprite` imbriquées, vous devez spécifier devant la méthode `setChildIndex()`, le parent auquel est rattaché une occurrence. Conscient de la difficulté à comprendre ce dernier point, vous ne devriez pas avoir besoin de préciser le moindre paramètre pour vos premiers essais.

```
setChildIndex(cadre,this.numChildren-1);
```

```
setChildIndex(onglet1,this.numChildren-1);
```

```
onglet1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,onglet1tdevant);
```

```
onglet2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,onglet2tdevant);
```

```
onglet3.addEventListener(MouseEvent.CLICK,onglet3tdevant);
```

```
onglet4.addEventListener(MouseEvent.CLICK,onglet4tdevant);
```

```
function ongle1tdevant(evt:MouseEvent) {
```

```
setChildIndex(cadre,this.numChildren-1);
```

```
setChildIndex(onglet1,this.numChildren-1);
```

```
}
```

```
function ongle2tdevant(evt:MouseEvent) {
```

```
setChildIndex(cadre,this.numChildren-1);
```

```
setChildIndex(onglet2,this.numChildren-1);
```

```
}
```

```
function ongle3tdevant(evt:MouseEvent) {
```

```
setChildIndex(cadre,this.numChildren-1);
```

```
setChildIndex(onglet3,this.numChildren-1);
```

```
}
```

```
function ongle4tdevant(evt:MouseEvent) {
```

```
setChildIndex(cadre,this.numChildren-1);
```

```
setChildIndex(onglet4,this.numChildren-1);
```

```
}
```

[\[Télécharger le .fla\]](#)

Lorsque vous appelez la méthode `setChildIndex()`, vous devez spécifier 2 paramètres. Le premier correspond au nom de l'occurrence de type `Sprite` (ou `MovieClip`) dont vous souhaitez régler le niveau. Le deuxième paramètre indique le niveau précis auquel vous allez placer votre instance.

Pour placer une occurrence au premier plan, vous devez saisir une valeur de niveau qui correspond à la valeur la plus élevée. Utilisez simplement la valeur `numChildren-1`.

Pour optimiser l'exemple ci-dessus, nous avons modifié le code ci-dessus en créant une fonction générique.

```
setChildIndex(cadre,this.numChildren-1);
```

```
setChildIndex(onglet1,this.numChildren-1);
```

```
onglet1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,premierPlan);
```

```
onglet2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,premierPlan);
```

```
onglet3.addEventListener(MouseEvent.CLICK,premierPlan);
```

```
onglet4.addEventListener(MouseEvent.CLICK,premierPlan);
```

```
function premierPlan(evt:MouseEvent) {
```

```
    setChildIndex(cadre,this.numChildren-1);
```

```
    setChildIndex(DisplayObject(evt.currentTarget),this.numChildren-1);
```

```
}
```

Vous noterez que nous avons utilisé la classe `DisplayObject()` à l'intérieur de la méthode `setChildIndex()` afin de convertir l'expression `evt.currentTarget` (qui permet de faire référence à l'instance à laquelle a été associée l'écouteur qui invoque la fonction d'appel `premierPlan`) en un `Display Object` (un objet d'affichage).

[\[Télécharger le .fla\]](#)

Appliquer un masque à une occurrence

Pour appliquer un masque à une occurrence, la technique est extrêmement simple car il vous suffit de faire appel à la propriété `mask` !!!

1. Placez une image sur la scène que vous convertissez en un symbole de type `Clip`.

2. Nommez l'occurrence obtenue. Exemple : monimage
3. Tracez un rond à côté de l'image.
4. Transformez ce rond en un symbole de type Clip.
5. Nommez l'occurrence obtenue. Exemple : monmasque
6. Saisissez le script ci-dessous dans la fenêtre Actions de votre animation.

```
monimage.mask = monmasque;
```