

Pour aborder cette ressource, nous allons devoir utiliser la classe `Timer()` qui permet de répéter une action un nombre de fois définis (ou infini). Elle remplace l'utilisation de la fonction `setInterval()`.

Vous avez besoin d'exécuter une ligne d'instruction toutes les 10 minutes, ou vous voulez au contraire exécuter en continu, à raison de 5 fois par seconde une instruction, dans ce cas commencez par écrire cette ligne d'instruction :

```
var moteur:Timer = new Timer(1000,50);
```

Vous venez de spécifier dans votre programme, que toutes les secondes (1000 millisecondes pour spécifier intervalle temps d'une seconde), il va répéter une action. Il y aura 50 répétitions (on peut d'ailleurs en déduire que cette répétition va durer 50 secondes).

Nous venons d'écrire "il va répéter une action", oui, mais laquelle ? Celle-ci :

```
function tourner(evt:TimerEvent) {
```

```
    aiguille.rotation+=6;
```

```
}
```

Vous noterez que le type auquel vous faites habituellement référence (MouseEvent, ou Event) n'est pas le même : TimerEvent. Pour être plus précis nous devez relier la description de l'action à celle de la mesure du temps, puis finir par lancer cette répétition. Voici donc un exemple complet. Une occurrence intitulée aiguille va simuler le mouvement de la troteuse d'une montre.

```
var moteur:Timer = new Timer(1000,60);

moteur.addEventListener(TimerEvent.TIMER,tourner);

moteur.start();

function tourner(evt:TimerEvent) {

    aiguille.rotation+=6;

}
```

Pour exécuter une ligne d'instruction après la dernière répétition programmée, ajoutez cette fonction et cet objet d'écoute.

```
function finMinute(evt:TimerEvent) {

    aiguilleMinutes.rotation+=6;

}
```

```
moteur.addEventListener(TimerEvent.TIMER_COMPLETE,finMinute);
```

Si vous souhaitez interrompre l'exécution répétée sans attendre la fin, ajoutez cette fonction et cet objet d'écoute.

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

```
    moteur.stop();
```

```
}
```

```
aiguille.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN,arreterMontre);
```