

Vous aimeriez pouvoir appuyer sur la lettre Z de votre clavier et obtenir un zoom en lieu et place de votre curseur ? C'est ce que vous permet le script ci-dessous...

```
var cadreMasque:Sprite = new Sprite();
```

```
var bordureMasque:Sprite = new Sprite();
```

```
var largeurScene:int=stage.stageWidth;
```

```
var hauteurScene:int=stage.stageHeight;
```

```
cadreMasque.graphics.beginFill(0,1);
```

```
cadreMasque.graphics.drawRect(0,0,100,50);
```

```
cadreMasque.graphics.endFill();
```

```
bordureMasque.graphics.lineStyle(1,0,0.5);
```

```
bordureMasque.graphics.drawRect(0,0,100,50);
```

```
var copieFond:BitmapData=new  
BitmapData(this.stage.stageWidth,this.stage.stageHeight,false);
```

```
copieFond.draw(stage);
```

```
var fond:Bitmap=new Bitmap(copieFond,"auto",true);
```

```
stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN,afficherZoom);
```

```
function afficherZoom(evt:KeyboardEvent) {
```

```
stage.removeEventListener(KeyboardEvent.KEY_UP,supprimerZoom);
```

```
stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_UP,supprimerZoom);
```

```
stage.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_MOVE,replacerCarte);
```

```
if (evt.keyCode==90) {
```

```
addChild(cadreMasque);
```

```
addChild(fond);
```

```
addChild(bordureMasque);
```

```
fond.mask=cadreMasque;
```

```
cadreMasque.x=mouseX-50;
```

```
cadreMasque.y=mouseY-25;
```

```
bordureMasque.x=mouseX-50;
```

```
bordureMasque.y=mouseY-25;
```

```
fond.scaleX=2;
```

```
fond.scaleY=2;
```

```
fond.x=-largeurScene*(mouseX/largeurScene);
```

```
fond.y=-hauteurScene*(mouseY/hauteurScene);
```

```
}  
}
```

```
function supprimerZoom(evt:KeyboardEvent) {  
  
    removeChild(fond);  
  
    removeChild(cadreMasque);  
  
    removeChild(bordureMasque);  
  
    stage.removeEventListener(KeyboardEvent.KEY_UP, supprimerZoom);  
  
    stage.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_MOVE, replacerCarte);  
  
}
```

```
function replacerCarte(evt:MouseEvent) {  
  
    cadreMasque.x=mouseX-50;  
  
    cadreMasque.y=mouseY-25;  
  
    bordureMasque.x=mouseX-50;  
  
    bordureMasque.y=mouseY-25;
```

```
fond.x=-largeurScene*(mouseX/largeurScene);
```

```
fond.y=-hauteurScene*(mouseY/hauteurScene);
```

```
}
```