

Dans cette ressource, nous allons évoquer la possibilité d'afficher une animation Flash en plein écran, cliquez sur le bouton ci-dessous pour comprendre notre propos.

[Ouvrir la page d'exemple](#)

Pour réaliser une animation capable de basculer en mode plein écran, vous devez en théorie exécuter ces lignes d'instructions :

```
stage.displayState=StageDisplayState.FULL_SCREEN;
```

```
stage.scaleMode=StageScaleMode.NO_SCALE;
```

Vous devez également vous rendre dans la fenêtre de Publication de votre animation (Fichier/Paramètres de publication...) , cliquer sur l'onglet HTML et sélectionner le modèle "Flash seulement - Autorisation du plein écran".

Dans la pratique, ces deux lignes d'instructions ne peuvent être exécutées en dehors d'un gestionnaire de type MouseEvent, vous devez donc adapter votre code comme ceci.

```
boutonPleinEcran.addEventListener(MouseEvent.CLICK,basculerPleinEcran);
```

```
function basculerPleinEcran(evt:MouseEvent) {  
  
    stage.displayState=StageDisplayState.FULL_SCREEN;  
  
    stage.scaleMode=StageScaleMode.NO_SCALE;  
  
}
```

Lorsqu'une animation bascule en plein écran, un message d'information apparaît en surimpression sur la scène pour préciser que l'utilisateur doit appuyer sur la touche Echap (Echappe ou Esc) de son clavier pour revenir en mode fenêtre. D'un point de vue ergonomique, vous ne devez pas compter sur la lecture de ce message pour permettre à l'utilisateur de revenir en mode fenêtre, vous devez donc prévoir une autre bouton pour sortir du mode plein écran.

```
boutonPleinEcran.addEventListener(MouseEvent.CLICK,basculerPleinEcran);  
  
boutonModeFenetre.addEventListener(MouseEvent.CLICK,basculerModeFenetre);  
  
function basculerPleinEcran(evt:MouseEvent) {  
  
    stage.displayState=StageDisplayState.FULL_SCREEN;
```

```
stage.scaleMode=StageScaleMode.NO_SCALE;

}

function basculerModeFenetre(evt:MouseEvent) {

stage.displayState=StageDisplayState.NORMAL;

}
```

Si vous souhaitez proposer un seul bouton à l'utilisateur pour qu'il bascule du mode fenêtre au mode plein écran et inversement, vous devez créer un symbole de type Clip qui contient deux images-clés. Sur la première, un rectangle avec le texte "Plein écran" et un stop() dans la fenêtre Actions. Sur la deuxième, un rectangle avec le texte "Mode fenêtre". Revenez sur la scène si vous êtes en phase de construction ou d'édition du clip et saisissez le script ci-dessous dans la fenêtre Actions.

```
boutonModeEcran.addEventListener(MouseEvent.CLICK,basculerModeEcran);

function basculerModeEcran(evt:MouseEvent) {

if (stage.displayState==StageDisplayState.NORMAL) {

stage.displayState=StageDisplayState.FULL_SCREEN;
```

```
stage.scaleMode=StageScaleMode.NO_SCALE;
```

```
boutonModeEcran.gotoAndStop(2);
```

```
} else {
```

```
stage.displayState=StageDisplayState.NORMAL;
```

```
boutonModeEcran.gotoAndStop(1);
```

```
}
```

```
}
```

[\[Télécharger le .fla\]](#)