

Dans l'article précédent, nous avons incrémenté la rotation d'une occurrence de 3° en 3°, de la même façon, nous aurions pu régler d'autres "paramètres" que nous devons qualifier de propriétés.

Nom	Propriété	Unité	Valeurs
width	Largeur	pixel	Aucune
height	Hauteur	pixel	Aucune
x	Position hori.	pixel	Aucune
y	Position verti.	pixel	Aucune
scaleX	Echelle hori.	Nombre	Entre - l'infini et + l'infini (Utiliser le chiffre 1 pour une échelle normale)
scaleY	Echelle verti.	Nombre	Idem
rotation	Rotation	°	Aucune
alpha	Transparence	Nombre	Entre 0 et 1
visible	Visibilité	Booléen	true ou false

Observations

- Les propriétés scaleX et scaleY peuvent prendre des valeurs négatives pour effectuer une symétrie (Exemple : `carre1.scaleX=-1`).
- La propriété rotation peut être réglée à n'importe quelle valeur. En revanche, la lecture de la valeur de cette propriété renvoie -180 au minimum et 180 au maximum.
- Les propriétés x et y peuvent être réglées avec des valeurs dépassant les limites de la scène (valeurs négatives et valeurs plus grandes que la largeur et la hauteur de la scène) afin de masquer une occurrence.

Exemple : La fonction `trace()` ci-dessous renvoie la valeur -170.

```
carre1.rotation=190
```

```
trace(carre1.rotation)
```

Quelques exemples de lignes d'instructions :

```
carre1.rotation=45;
```

```
carre1.scaleX=0.3;
```

```
carre1.visible=false;
```

```
carre1.alpha=0.5;
```

```
carre1.height=50;
```

```
carre1.x=150;
```

Remarque : Chaque ligne d'instruction ci-dessus doit être testée séparément.

Incrémenter et décrémenter la valeur d'une propriété

Il existe deux syntaxes pour augmenter ou diminuer la valeur d'une propriété ou d'une variable, tout dépend de la valeur.

Pour une valeur égale à 1 ou -1

```
carre.x=carre.x+1
```

ou

```
carre.x++
```

et

```
carre.x=carre.x-1
```

ou

```
carre.x--
```

Pour une valeur différente de 1 ou -1

```
carre.x = carre.x+3
```

ou

```
carre.x+=3
```

Des valeurs différentes de 1 ou -1 sous-entendent aussi des valeurs telles que 1,1 ou 0,99
`carre.x+=0.8`

Exemple :

```
carre.addEventListener(MouseEvent.CLICK,avancer);
```

```
function avancer(evt:Event) {
```

```
    carre.x = carre.x+3;
```

```
}
```