


```
truc == 0 && bidule == 1; // si truc = 0 et bidule = 1
truc == 0 || bidule == 1; // si truc = 0 ou bidule = 1
```

```
// exemple de vérification
if(mavARIABLE == 1 && monautrevariable == «ok») {
    // ici les actions si la condition 1 et 2 est respectée
} else if(mavARIABLE == 0 || monautrevariable != «stop»){
    // ici les actions si la condition 1 ou 2 est respectée
} else{
    // ici les actions aucune des conditions n'ont été respectées
};
```

```
// on peut aussi vérifier si une variable correspond a tel ou tel condition
switch(mavARIABLE){
    case «a»:
        // action si mavARIABLE vaut «a»
        break;
    case «b»:
        // action si mavARIABLE vaut «b»
        break;
    default:
        // action si mavARIABLE ne vaut ni «a» ni «b» (optionnel)
        break;
};
```

//////////////////// LES ERREURS FRÉQUENTES //////////////////////

```
/* -----
Attention aux { et }, il en manque souvent à la fin de vos fonctions !
Attention aux majuscules et aux accents, éviter les accent surtout !
Remplacer tous les espaces par - ou éviter simplement les espaces !
Attention «truc» ce n'est pas la même chose que «Truc», «truc « ou «truc» !
Si une action (onRelease, onPress, ...) ne fonctionne pas vérifier bien que vous vous n'êtes pas tromper de
chemin, de cible ou autre. Utiliser la fonction trace pour vérifier (ex: trace(lecheminquevousavezindiqué); si
il retourne «undefined» c'est que celui-ci n'est pas bon). S'il n'est pas bon vérifier que vous avez bien mis un
nom d'occurrence a tous les clips en questions. Le nom d'occurrence est en plus du nom du clip !
Éviter de convertir un symbole en bouton. Choisissez toujours «clip» pour plus de compatibilité
----- */
```

//////////////////// LES NORMES, TAILLES, ETC //////////////////////

```
/* -----
Résolution : pour une utilisation «normale» et actuelle, travailler entre 800 et 1000 de large, pour 500 à
650 de hauteur. Ne pas oublier que la plupart des internautes ont un gros menu Internet Explorer en haut
de l'écran, et que les écrans sont de plus en plus en 16/10ème...
FPS (images par secondes) : pour une animation hyper fluide : 25 fps pour un bon rapport animation fluide
----- */
```

//////////////////// LES RACCOURCIS //////////////////////

```
/* -----
F5 -> Allonger durée dans la timeline
Shift + F5 -> Rétrécir la durée dans la timeline
F6 -> Nouvelle image clé
F7 -> Nouvelle image-clé vide
F8 -> Transformer l'objet sélectionné en Clip
F9 (Alt + F9 sur Mac) -> Ouvrir le panneau Action
----- */
```