

Lorsque vous effectuez un clic-droit sur une occurrence, vous pouvez constater qu'un menu contextuel apparaît. Même si cette technique d'interactivité n'est pas toujours conseillée (l'utilisateur ne pense pas toujours à effectuer un clic-droit, sauf s'il en a été informé préalablement), elle s'avère très efficace. Il existe plusieurs techniques de développement pour "coder" cette fonctionnalité, nous avons retenu une méthode un peu "longue", mais moins abstraites que d'autres.

1. Placez un symbole sur la scène.
2. Nommez l'occurrence obtenue Exemple : carte
3. Saisie le script ci-dessous dans la fenêtre Actions.

```
var commandeTourner = new ContextMenuItem("Tourner");
```

```
var commandeTransparent = new ContextMenuItem("Rendre plus transparent");
```

```
var commandeEchelle = new ContextMenuItem("Agrandir");
```

```
commandeTourner.addEventListener(ContextMenuEvent.MENU_ITEM_SELECT,tourner);
```

```
commandeTransparent.addEventListener(ContextMenuEvent.MENU_ITEM_SELECT,transparent);
```

```
commandeEchelle.addEventListener(ContextMenuEvent.MENU_ITEM_SELECT,echelle);
```

```
var menuPersonnel = new ContextMenu();
```

```
menuPersonnel.hideBuiltInItems();
```

```
menuPersonnel.customItems.push(commandeTourner);
```

```
menuPersonnel.customItems.push(commandeTransparent);
```

```
menuPersonnel.customItems.push(commandeEchelle);
```

```
carte.contextMenu = menuPersonnel;
```

```
function tourner(evt:ContextMenuEvent):void {
```

```
    carte.rotation += 10;
```

```
}
```

```
function transparent(evt:ContextMenuEvent):void {
```

```
    carte.alpha -= 0.1;
```

```
}  
  
function echelle(evt:ContextMenuEvent):void {  
  
    carte.scaleX += 0.1;  
  
    carte.scaleY += 0.1;  
  
}
```

Effectuez un clic droit sur l'unique occurrence de votre scène et vous découvrirez qu'en sélectionnant l'une des trois nouvelles commandes, l'occurrence est modifiée par le changement que vous avez demandé.