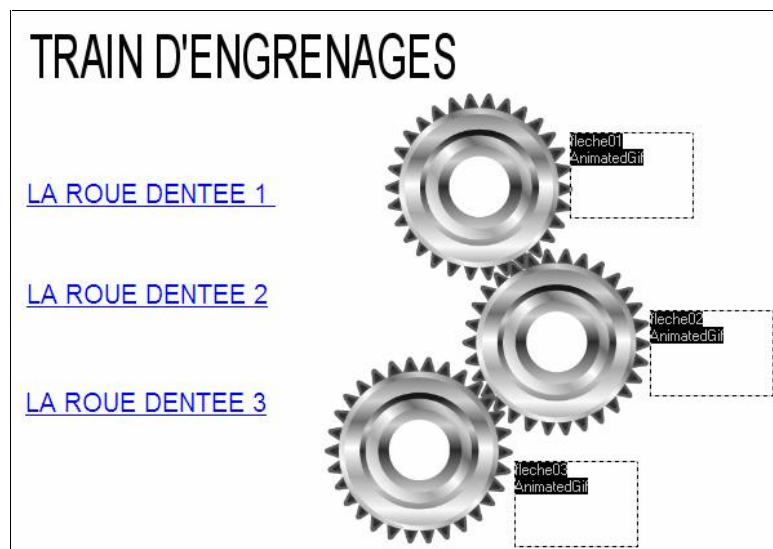


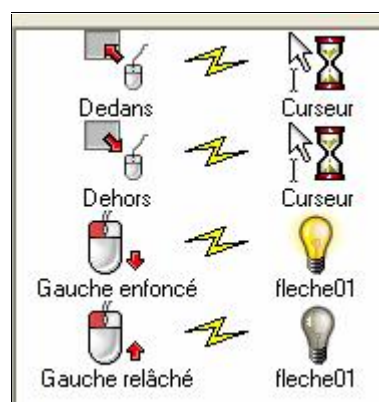
PROGRAMMATION : HYPERTEXTE

3 flèches identifient les roues dentées lorsque l'on clique sur le lien hypertexte correspondant.

- q Créer 3 objets texte libellés « Roue dentée 1 » « Roue dentée 2 » et « Roue dentée 3 »
 - q Insérer une image représentant un train d'engrenages
 - q Créer 3 objets dessins libellés « flèche01 » « flèche02 » et « flèche03 »
- Avec le Bouton droit souris, désactiver « Afficher Objet » pour masquer ces 3 flèches.



- q Avec le bouton droit souris, ouvrir la boîte de dialogue Evénements de l'objet Entrée Roue dentée 1 »



- q Faire glisser l'évènement « Dedans » et l'action « Curseur » de l'onglet standard. Cette action vous permet de changer de curseur.

- r Sélectionner le curseur « Main »
- r Créer le deuxième évènement : « Dehors » et « Curseur normal »
- r Créer le troisième évènement : « Gauche enfoncé » et « Afficher flèche01 »
- r Créer le quatrième évènement : « Gauche relâché » et « Cacher flèche01 »
- q Fermer la boîte de dialogue et tester la présentation
- q Renouveler les opérations pour les 2 autres roues dentées ((très rapide avec un copier-coller des événements précédents). Il faut alors changer le nom de la flèche.
- r Tester la présentation

Les curseurs possibles :

- Invisible : Fait disparaître le curseur.
- Normal : Curseur normal. Sert à rétablir l'apparence d'origine du curseur.
- Attente : Sélectionne le curseur "sablier".
- Croix : Donne au curseur la forme d'une croix.
- Aide : Donne au curseur la forme d'un point d'interrogation.
- Stop : Sélectionne le curseur "Stop" (par exemple pour identifier les zones ne réagissant pas aux clics souris).
- Main : Donne au curseur la forme d'une main.