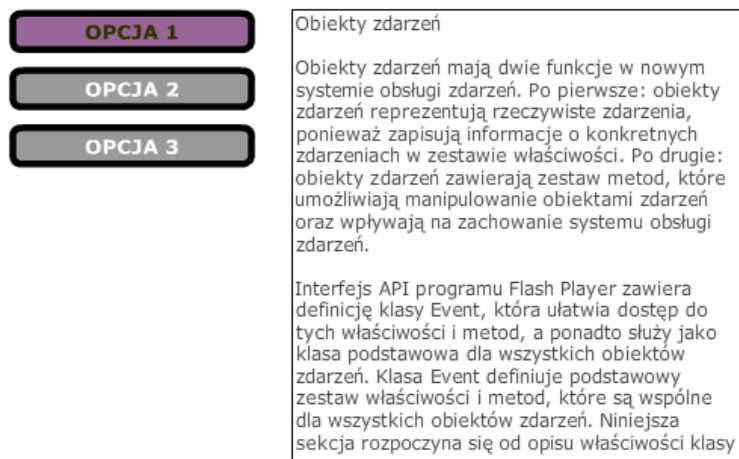


ZADANIE 1

Zadanie prezentuje dynamiczne tworzenie pól tekstowych oraz możliwość wyboru tekstu do wyświetlenia.

Dynamiczne pole tekstowe



Elementy niezbędne do pracy:

- Plik .fla zapisany na dysku lokalnym.
- Trzy pliki .txt zapisane w tej samej lokalizacji („target.txt”, „obiekty.txt” i „currenttarget.txt”).
- Trzy przyciski umieszczone na scenie filmu, z nazwami instancji.

Kolejny etap ćwiczenia polega na napisaniu funkcji odpowiedzialnych za dynamiczne tworzenie pola tekstowego, ładowanie do niego odpowiedniego tekstu z zewnętrznego pliku tekstowego, dynamiczne formatowanie tekstu oraz dodanie funkcji, która powoduje, że za długi tekst będzie mógł być przewijany w polu tekstowym.

Kod:

Na początek inicjalizujemy obiekt klasy **URLLoader**, która obsługuje wczytywanie zewnętrznych plików tekstowych oraz danych z plików XML. Następnie także inicjalizujemy instancję obiektu z klasy **URLRequest**, który przechowuje ścieżkę do wczytywanego pliku (lub po prostu jego nazwę).

Metoda **URLLoader.load()** przyjmuje pojedynczy parametr **request** - metoda ta jest odpowiedzialna za wczytanie pliku tekstowego do środowiska wykonawczego Flasha:

```
var textLoader:URLLoader = new URLLoader();  
var textURLRequest:URLRequest = new URLRequest("target.txt");  
textLoader.load(textURLRequest);
```

Brakuje nam jeszcze możliwości zobaczenia naszego tekstu. Plik musi być wczytany do określonego pola tekstowego, więc: po pierwsze tworzymy instancję klasy **TextField** (pole tekstowe) i decydujemy o dodaniu go do listy wyświetlania:

```
var mytextField:TextField = new TextField();  
addChild(mytextField);
```

Drugi konieczny element decydujący o możliwości zobaczenia tekstu to dodanie danych (tekstu), które obecnie zawarte są w obiekcie `textLoader`, do naszego pola tekstowego. Zrobimy to za pomocą właściwości `htmlText` pola tekstowego, która da nam możliwość formatowania tekstu, tak jak robi się to w dokumentach HTML.

Nie wykonamy tego jednak bezpośrednio. Wykonamy funkcję, która wykorzysta zdarzenie `complete` obiektu `textLoader`. Inaczej mówiąc funkcja ta zadziała (pozwoli na wyświetlenie tekstu w polu tekstowym) tylko pod warunkiem, że plik tekstowy zostanie poprawnie pobrany (np. istnieje w podanej lokalizacji).

Ponadto w ciele funkcji zawrzemy formatowanie wyglądu i ustawienia pola tekstowego, dodanie formatu dla samego tekstu (sam format zostanie utworzony poza funkcją), a także ustawienie wygładzania tekstu – bez tego nasz tekst nie wyglądałby zbyt ciekawie.

```
textLoader.addEventListener(Event.COMPLETE, dataOK);
```

```
function dataOK(myevent:Event):void{  
    mytextField.htmlText = textLoader.data;  
    mytextField.multiline = true;  
    mytextField.embedFonts = true;  
    mytextField.wordWrap = true;  
    mytextField.width = 300;  
    mytextField.x = 130;  
    mytextField.y = 25;  
    mytextField.height = 300;  
    mytextField.border = true;  
    mytextField.setTextFormat(myformat);  
    mytextField.antiAliasType = AntiAliasType.ADVANCED;  
}
```

Ustalenie formatu dla tekstu (bez niego nasz tekst byłby wyświetlany z domyślnymi ustawieniami):

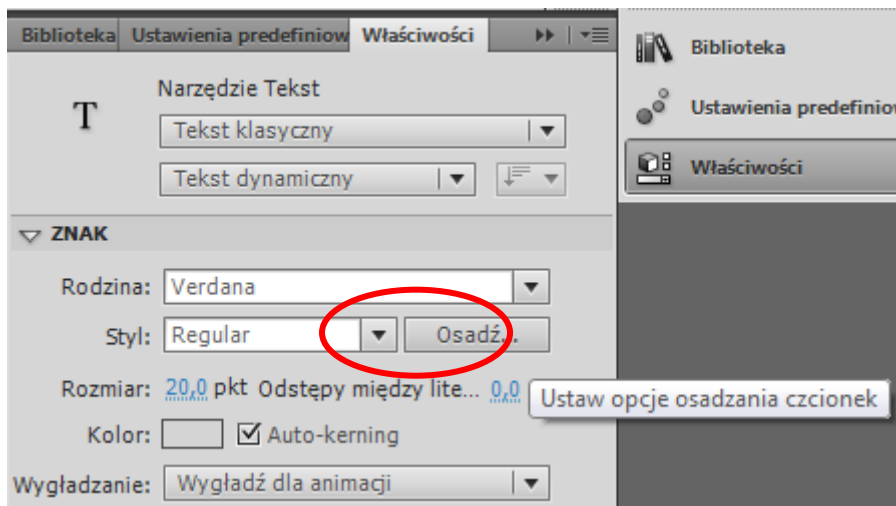
```
var myformat:TextFormat = new TextFormat();  
myformat.color = 0x333333;  
myformat.size = 12;  
myformat.font = "Verdana";
```

Funkcję do przewijania tekstu w polu tekstowym:

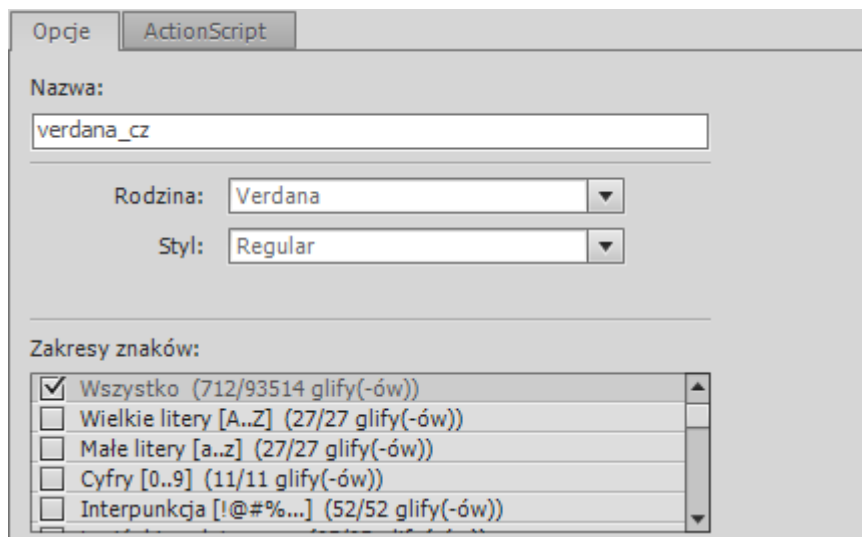
```
mytextField.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN, mouseDownScroll);
```

```
function mouseDownScroll(event:MouseEvent):void{  
    mytextField.scrollV++;  
}
```

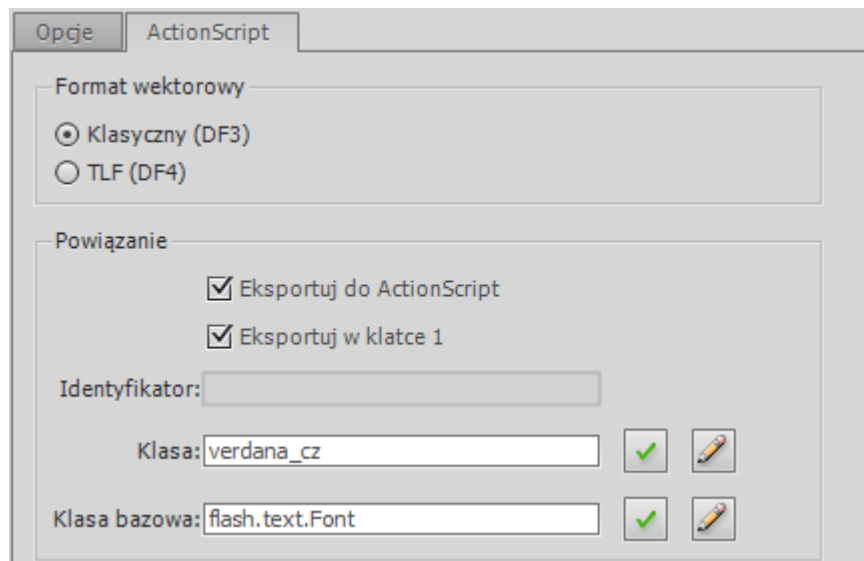
Pozostał jeszcze jeden ważny element, a mianowicie konieczność osadzenia czcionki w dokumencie. Jest to konieczne w przypadku każdego tekstu dynamicznego. Jeśli chcemy, aby tekst wyświetlany był czcionką Verdana wybieramy narzędzie Tekst i w panelu Właściwości zaznaczamy tę czcionkę. Wybieramy przycisk Osadź:



N karcie Opcje wprowadź nazwę czcionki i wybierz glyfy do osadzenia:



Na karcie ActionScript zaznacz opcję Eksportuj do ActionScript. Okno Klasa i Klasa bazowa muszą być wypełnione według poniższego schematu:



Po zaakceptowaniu ustawień może pojawić się ostrzeżenie o konieczności utworzenia nowej klasy dla osadzonej czcionki.

Pozostaje napisanie kodu do obsługi przycisków (wybór tekstu do wczytania). Konstruując funkcję samodzielnie użyj funkcjonalności `event.target` lub `event.currentTarget` (wyjaśnienie w plikach .txt).