

ZADANIE 1

Klasa Loader i pasek postępu

Do plików wynikowych Flasha (swf) można załadować dynamicznie (za pomocą ActionScript lub komponentów-kontenerów) między innymi treści graficzne:

- Pliki SWF (najlepiej jeśli jest utworzony w tym samym języku ActionScript co plik kontener)
- Pliki obrazu — formaty: JPG, PNG i GIF.

Do ładowania tych zasobów służy klasa **Loader**.



Aby załadować plik SWF lub plik graficzny do aplikacji należy stworzyć obiekt Loader, wskazać podrzędny obiekt wyświetlany (np. plik .swf), a następnie dodać obiekt Loader do listy wyświetlania według poniższego schematu:

```
var movieLoader:Loader = new Loader();  
var movieURL:String = "galeria.swf";  
var movieURLRequest:URLRequest = new URLRequest(movieURL);  
movieLoader.load(movieURLRequest);  
this.addChild(movieLoader);
```

W zasadzie powyższy kod wystarczy, aby załadować plik .swf. Jednak wykonamy ćwiczenie, które zademonstruje także śledzenie procesu ładowania za pomocą tak zwanego paska postępu i dodatkowo w polu tekstowym wskaże na bieżąco ilości załadowanej informacji.

1. Tworzenie pliku kontenera

Otwórz nowy plik i ustal rozmiar stołu montażowego identyczną jak w pliku z galerią, podobnie, ustaw identyczną częstotliwość odtwarzania klatek i tło.

W tym pliku pisz kod ładujący plik swf (jak powyżej). Zapisz plik w lokalizacji takiej samej jak plik galeria.swf. Teraz przetestuj film (Ctrl+ENTER).

Jak widać kontener od razu wczytuje plik z galerią. Dzieje się to bardzo szybko, gdyż korzystamy z lokalnych zasobów komputera. Gdyby jednak odtwarzanie naszego pliku odbywało się poprzez połączenie sieciowe, to moglibyśmy dłużej oczekiwać na wyświetlenie zawartości, dlatego niezbędne jest wyświetlenie jakiejś informacji, że plik jest właśnie pobierany. Dobrą praktyką jest informowanie odbiorcy w postaci informacji graficznej lub tekstowej, że za jakiś czas nastąpi poprawne wyświetlenie oczekiwanej treści. Przygotujemy teraz elementy, które spełnią taką rolę informacyjną.

Pasek postępu

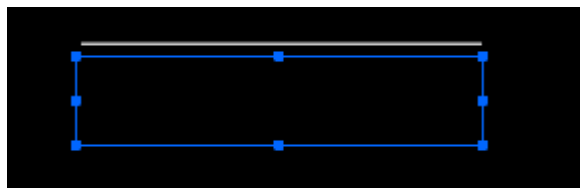
Utwórz nowy klip filmowy o nazwie „pasek”. Wewnątrz klipu narysuj wąski prostokąt o wypełnieniu białym lub szarym i długości ok. 600 pikseli. Zwróć uwagę, aby punkt zaczepienia paska (środek klipu) znajdował się z lewej strony.



Wróć do głównej sceny, wstaw nową warstwę o nazwie „pasek” i umieść w niej stworzony klip z paskiem w położeniu x około 100 i y około 300; i nadaj mu nazwę instancji bar_mc.

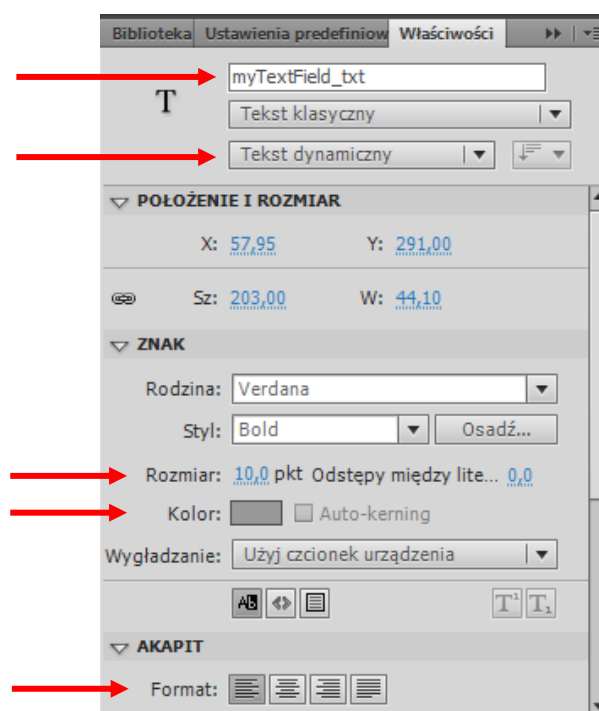
Pole tekstowe

Wstaw nową warstwę o nazwie „pole_txt” i za pomocą narzędzia tekst wstaw poniżej paska pole tekstowe.



Ustaw właściwości pola tekstowego:

- nazwa instancji: myTextField_txt
- tekst dynamiczny
- rozmiar: 10 pkt
- kolor szary (lub biały)
- użyj czcionek urządzenia
- wyrównanie do lewej



Dodanie elementów nasłuchujących

Teraz w klatkę skryptu wpisemy kod służący do nasłuchu ładowania pliku .swf. Otwórz panel Operacje i wpisz dodatkowy kod:

Do nasłuchiwanie pobierania danych:

```
movieLoader.contentLoaderInfo.addEventListener(ProgressEvent.PROGRESS, progressHandler);  
function progressHandler(myevent:ProgressEvent):void{  
    var myprogress:Number= myevent.target.bytesLoaded/myevent.target.bytesTotal;  
    bar_mc.scaleX = myprogress;  
    myTextField_txt.text=Math.round(myprogress*100)+"%";  
}
```

Do nasłuchiwanie zakończenia pobierania danych:

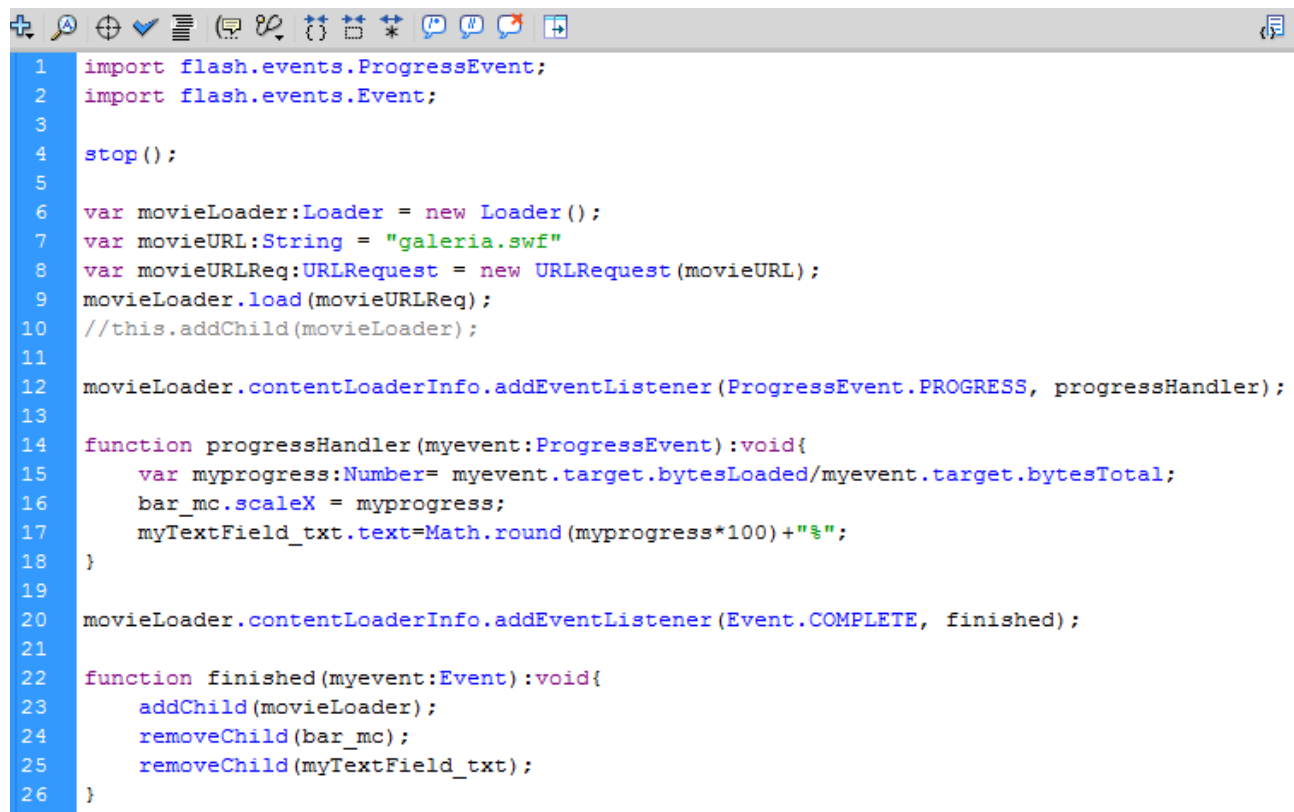
```
movieLoader.contentLoaderInfo.addEventListener(Event.COMPLETE, finished);  
  
function finished(myevent:Event):void{  
    addChild(movieLoader);  
    removeChild(bar_mc);  
    removeChild(myTextField_txt);  
}
```

Na górze skryptu dodajemy jeszcze akcję **stop()**;

Z pierwszej zaś części skryptu, którą pisaliśmy na początku ćwiczenia usuwamy linijkę **addChild(movieLoader)**; gdyż pojawiła się ona w funkcji **finished**.

Przetestuj film. Jeśli nie widzisz paska postępu ładowania a galeria pojawia się natychmiast to nic złego się nie dzieje. Plik .swf po prostu ładuje się szybko i sprawnie. Możemy podejrzec jednak jak działa nasz efekt postępu ładowania i czy pojawiają się wszystkie elementy. Śledzenie takie wykonuje się za pomocą narzędzi Ustawienia pobierania i Symuluj pobieranie, które dostępne są w oknie Flash Playera.

Skrypt w całości powinien wyglądać następująco:



```
1 import flash.events.ProgressEvent;
2 import flash.events.Event;
3
4 stop();
5
6 var movieLoader:Loader = new Loader();
7 var movieURL:String = "galeria.swf"
8 var movieURLReq:URLRequest = new URLRequest(movieURL);
9 movieLoader.load(movieURLReq);
10 //this.addChild(movieLoader);
11
12 movieLoader.contentLoaderInfo.addEventListener(ProgressEvent.PROGRESS, progressHandler);
13
14 function progressHandler(myevent:ProgressEvent):void{
15     var myprogress:Number= myevent.target.bytesLoaded/myevent.target.bytesTotal;
16     bar_mc.scaleX = myprogress;
17     myTextField_txt.text=Math.round(myprogress*100)+"%";
18 }
19
20 movieLoader.contentLoaderInfo.addEventListener(Event.COMPLETE, finished);
21
22 function finished(myevent:Event):void{
23     addChild(movieLoader);
24     removeChild(bar_mc);
25     removeChild(myTextField_txt);
26 }
```

ZADANIE 2

Zaproponuj w pliku „kontenerze” wstępną animację, która będzie stanowić tak zwany preloader i rozmieść odpowiednio wszystkie elementy na listwie czasowej.