

# CONSTRUIRE UN ASCENSEUR

Facile

Réalisation : 10 min

Outils utilisés :

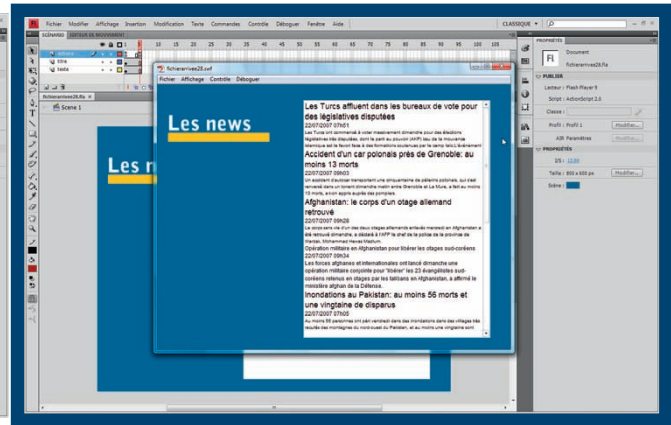
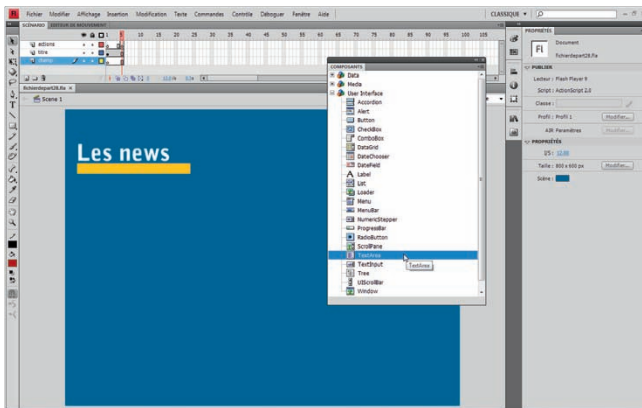
Composant TextArea

Inspecteur de composants

Panneau Actions

loadVariables

set variable



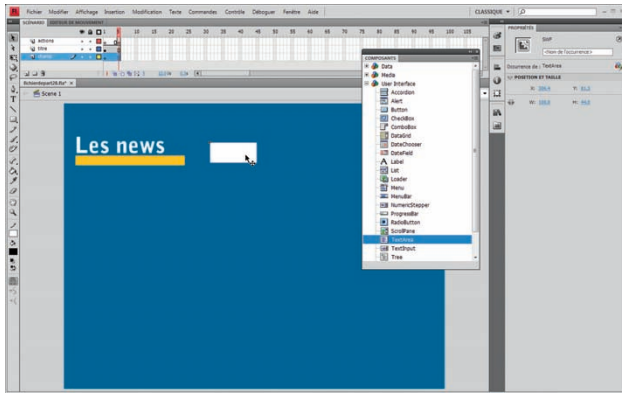
L'atelier n° 20 vous a décrit comment construire une interface affichant de manière dynamique des informations chargées à partir d'un fichier externe. Pour ce faire, vous aviez utilisé un champ de texte dynamique, mais vous avez pu constater en le testant que la fin du texte demeurait inaccessible, faute de barre de défilement. Cet atelier va réparer le mal en vous expliquant comment ajouter un tel outil dans une interface Flash : il vous suffira d'utiliser le composant TextArea, disponible dans le

panneau Composants. Ici, vous allez créer un lecteur de news qui, grâce à la commande loadVariables, chargera les informations à partir du fichier texte news2.txt, puis les affichera dans une mise en forme HTML.

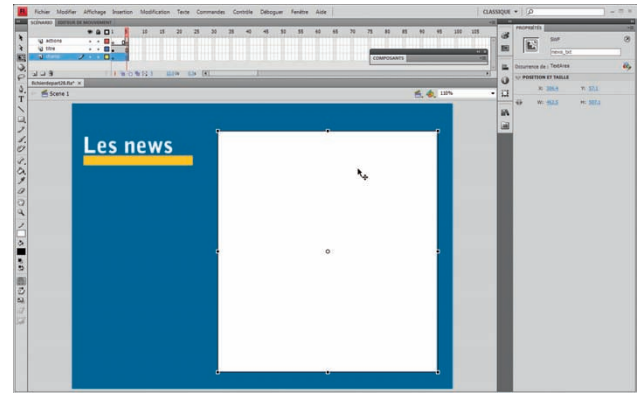
Fichiers initiaux : fichierdepart28 fla

news2.txt

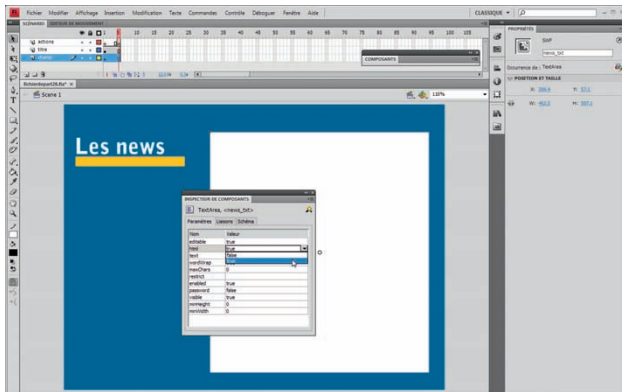
Fichier final : fichierarrivee28 fla



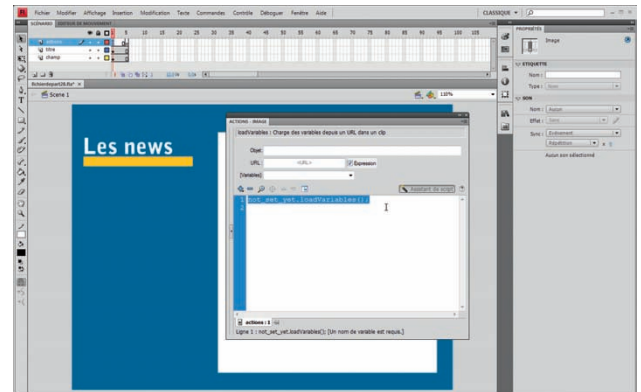
**1** Après avoir ouvert le fichier initial, placez-vous sur le calque champ et affichez le panneau Composants du menu Fenêtre (raccourci Ctrl + F7). Dans la catégorie User Interface, choisissez TextArea et faites-le glisser sur la scène.



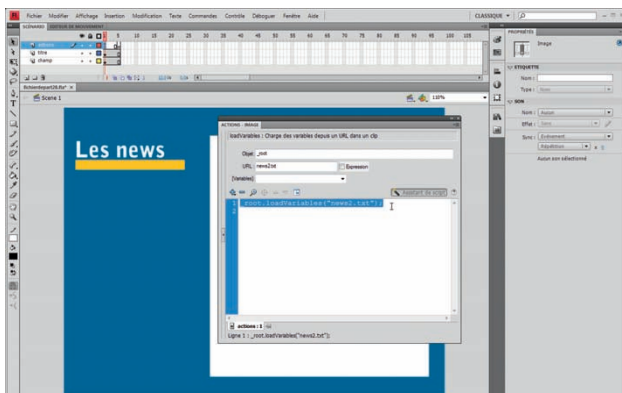
**2** À l'aide de l'outil Transformation libre situé dans la barre d'outils, ajustez les dimensions et la position de l'occurrence du composant. Puis affichez le panneau Propriétés et nommez l'occurrence « news\_txt ».



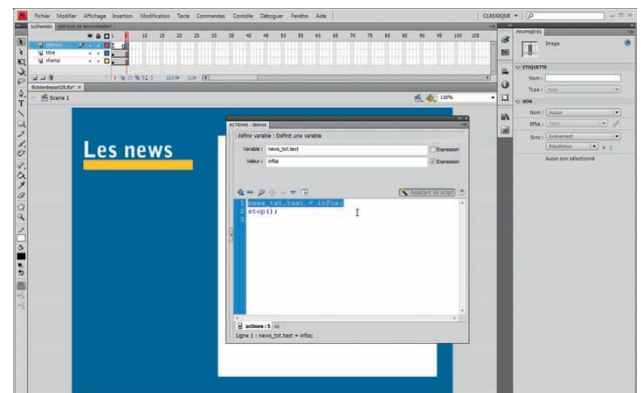
**3** Afin de régler les paramètres propres au composant TextArea, affichez le panneau Inspecteur de composants du menu Fenêtre. Sélectionnez la rubrique html et choisissez la valeur true.



**4** Sélectionnez l'image 1 du calque actions, puis affichez le panneau Actions (F9) afin de construire le script de chargement. Choisissez Classes ActionScript 2.0>Animation>MovieClip>Méthodes>loadVariables. Puis rendez-vous dans le haut du panneau.



**5** Dans le champ Objet, saisissez `_root`. Dans le champ URL, saisissez `news2.txt` et décochez sa case Expression. Puis sélectionnez l'image 5 du calque actions, et dans le panneau Actions, choisissez Instructions>Variables>set variable.



**6** Entrez `news_txt.text` dans le champ Variable, et `infos` dans le champ Valeur en cochant sa case Expression. Insérez l'action stop, via Fonctions globales>Contrôle du scénario>stop. Enfin, testez l'animation via les touches Ctrl + Entrée.