	<b>Faculdade de Tecnologia da Paraíba</b>	
	CURSO	<b>CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA A INTERNET</b>
	DISCIPLINA	<b>DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES WEB ESTÁTICAS</b>
	PERÍODO: <b>P2</b>	Semestre: <b>2008.2</b>
	PROFESSOR	<b>Geraldo Rodrigues de Melo Neto</b>

## Flash PreLoader

### 1º Passo

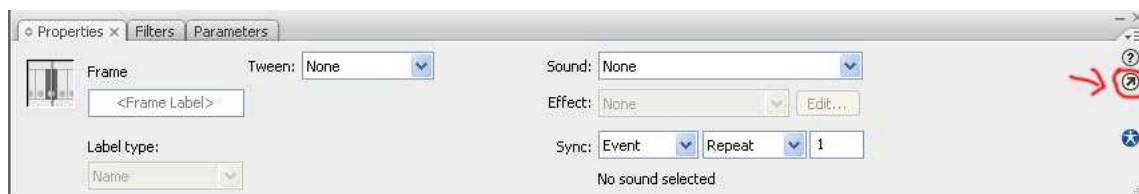
Crie um novo arquivo do flash, defina o actionscript 2.0.

Esse arquivo deve ter 3 Layers, então crie a layers necessárias, como mostra a imagem.

Esse primeiro filme deve ter apenas 2 frames, portanto crie um segundo keyframe [F6] no layer script



### 2º passo



Selecione o primeiro keyframe da layer script, clique no lo local indicado na imagem e cole o seguinte actionscript:

```
total = getBytesTotal();
carregando = getBytesLoaded();
barra_mc._xscale = porcentagem = Math.floor((carregando/total)*100);
mostrador.text = porcentagem + "%"
{
if (carregando == total)
gotoAndPlay("Scene 2", 1);
}
```

1ª linha

Aqui é criada a variável "total", que terá como valor o total de bytes da scene que será carregada "getBytesTotal()"

2ª linha

A variável “carregando” será igual ao valor de bits da Scene que já foram carregados.

3ª linha

Aqui temos o calculo matemático que irá indicar percentualmente o total que já foi carregado da Scene, para isso dividimos a variável “carregando” pela variável “total”, e o valor resultante multiplicamos por 100

4ª linha

Define que a instância de texto “mostrador” terá como valor a variável “porcentagem” seguida do simbolo de porcentagem.

5ª linha

Por fim colocamos a condição (if) que nos informa que quando o valor da variável total e o valor da variavel carregando forem iguais, o flash player irá para a scene 2, frame 1 e irá executar o filme subsequente.

## 3º passo

---

No segundo Key-frame da layer script adicione o código:

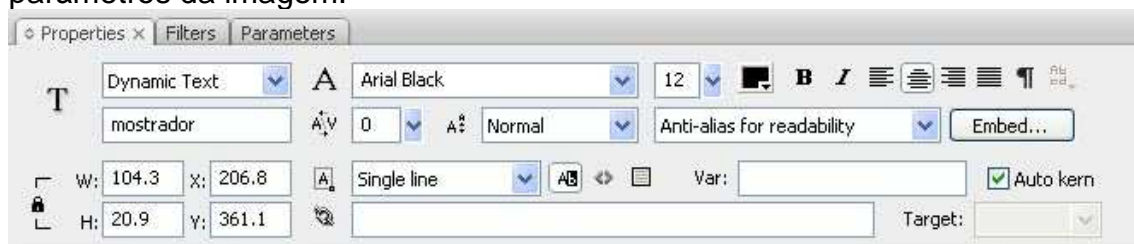
```
if (getBytesLoaded()<getBytesTotal()) {
gotoAndPlay("Scene 1", 1);
} else {
gotoAndPlay("Scene 2", 1);
}
```

Esse script vai garantir o loop.

## 4º passo

---

Agora crie um campo de texto dinâmico no Stage da scene 1, siga os parâmetros da imagem:



Lembrando que no ActionScript foi definido que na instância “mostrador” seria mostrado o valor percentual, por isso além de selecionar Dinamic Text, temos que definir que essa campo será a instância “mostrador”.

## 5º passo

---

Crie a animação que será a barra de loading, coloque ela no stage e na instância nomei como “barra\_mc”

## Testando:

---

Para testar aperte [CTRL + ENTER], o pre-loader não irá funcionar, aperte mais uma vez [CTRL + ENTER].

# Flash MP3 Player (simples)

Esse MP3 Player é extremamente simples, tanto que é feito para executar apenas uma música, porém existem Players de MP3 feitos em flash que são capazes de executar várias músicas, como o que existe nos sites do MySpace.com, estes entretanto usam XML.

## 1º passo

---

Crie um novo arquivo do flash, defina o actionscript 2.0. Esse arquivo deve ter 3 Layers, então crie a layers necessárias, uma para o ActionScript, e outra para o controles.

O arquivo .MP3 será um arquivo externo.

Prepare o primeiro frame com o seguinte action Script:

```
som = new Sound();  
som .  
loadSound("nfs31.mp3",false)  
som.start(0,1)
```

Esse código define a variável som e seus parâmetros, o arquivo, condições e ponto de início.

Além de loadSound temos outras opções de mídias que podem ser usadas com os mesmos princípios.

## 2º passo

---

Crie o botão de Play, coloque ele no stage e insira nele o seguinte código:

```
on (release){  
if (som.pausa !=null){  
som.start(som.pausa,0);  
}else{  
som.start(0,1);  
}  
}
```

```
}
```

Para o botão de pausa use o código:

```
on (release){  
som.pausa =  
som.position/1000;  
som.stop();  
}
```

E para o botão de Stop use:

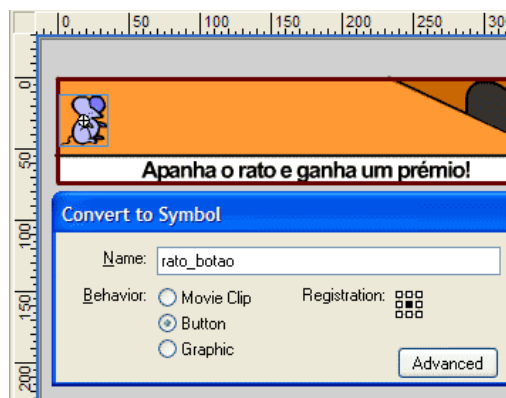
```
on (release){  
som.stop();  
som.pausa=0;  
}
```

## Botão animado

Tutorial de Pedro Teixeira extraído do site <http://www.flashwebtraining.com>.

**Primeiro Passo:** Criar o botão

1. Criem um gráfico ou escrevam algum texto que gostariam que aparecesse no botão;
2. Seleccionem a vossa criação e carreguem em F8. Após terem feito isto, voltem a seleccionar a opção de button, e cliquem em OK (Figura 1).



## **Segundo Passo:** Aplicar as acções ao botão

1. Seleccionem o botão;
2. Abram o painel de Actions;
3. Apliquem o seguinte código ao botão em Expert Mode:

```
on (rollover) {  
  stop ( );  
}  
on (rollout) {  
  play ( );  
}  
on (release) {  
  getURL {"http://www.Flashwebtraining.com", "_blank"};  
}
```

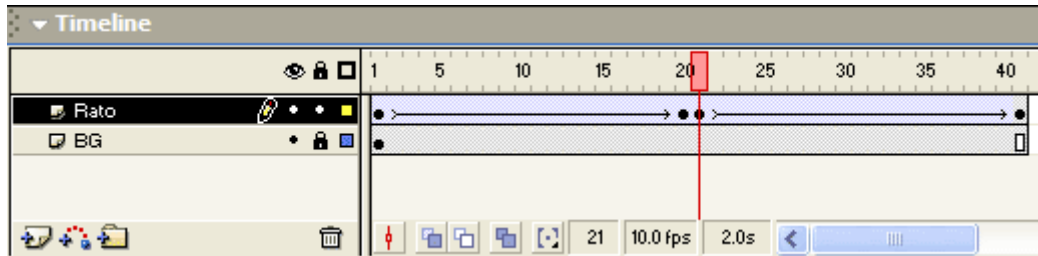
O que estamos a definir neste código, é para parar, quando o rato está por cima do botão. Quando o rato, sai de cima do botão, definimos que o botão deve continuar em andamento (neste caso). E como prometemos ao utilizador que daremos um prémio, caso ele consiga apanhar o rato, nós incluímos um prémio especial: Um link de primeira classe para o nosso Sitio!

## **Terceiro Passo:** Criar a animação do botão

1. Colocar o rato, na frame 1, e criar uma keyframe (caso esta ainda não exista);
2. Vamos criar 41 frames, clicando na frame 41 da layer do rato e de seguida arrastando-a para layer debaixo. Para a layer BG. Desta forma seleccionamos o mesmo número de frames para ambas as layers;
3. Vamos criar as frames, pressionando a tecla F5;
4. Na layer do rato, posicionem o rato na frame 20. Pressionem a tecla F6, para criar uma Keyframe;
5. Clicando na frame 20 da layer do rato, arrastem-na 1 frame para direita;
6. Criem uma nova KeyFrame na frame 21;
7. Vamos mudar neste caso a orientação do rato. Para tal vamos fazer um Flip Horizontal. Assim sendo, clicamos no menu **Modify > Transform > Flip Horizontal**;
8. Na frame 41 vamos criar mais uma KeyFrame;
9. Com o rato a clicar na frame 41, arrastem-no para o vosso lado esquerdo totalmente;

10. Com este projecto já quase todo pronto, falta-nos criar o primeiro Motion Tween. Entre a frame 1 e 20, cliquem com o botão direito do rato, e escolham a opção de Create Motion Tween.

11. De igual modo, criem outro Create Motion Tween, mas desta vez entre as frames 21 e 41 (Figura 2).



**Quarto Passo:** Testar o Filme

## Bibliografia:

---

REHDER, WELLINGTON DA SILVA e PEREIRA, DOMENICO TURIM. **Adobe Flash CS3 Professional: Desenvolvendo sites interativos**. Editora Viena – SP 2007.

YNEMIME, SILVANA TAUHATA. **Flash CS3 – Professional** Editora Visual Books SP 2007

TEIXERA, PEDRO. **Botão animado**. Em <http://www.flashwebtraining.com> acesso em 16/04/2009