

FLASH **WEBTRAINING.COM** **TUTORIALS**



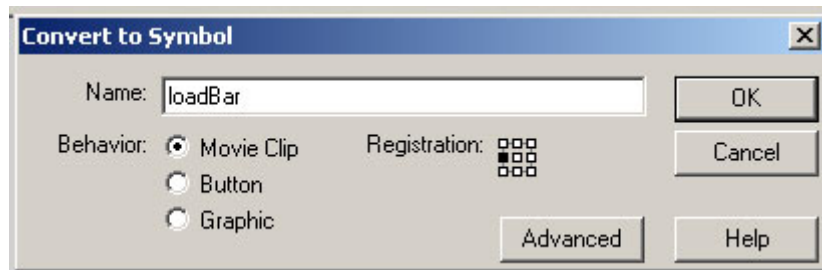
VISUALWORK

PRELOADER

Este tutorial visa dar-vos a aprender como se desenvolve um preloader com percentagem, de maneira a que se possa ver a evolução do carregar de um ficheiro para a Internet ou para outro trabalho qualquer. Através de uma barra de progressão, é nos mostrado a percentagem de leitura.

Com o desenrolar da aprendizagem neste tutorial, vão poder ter a percepção de quão fácil é elaborar um preloader deste género. Assim sendo, mãos à obra.

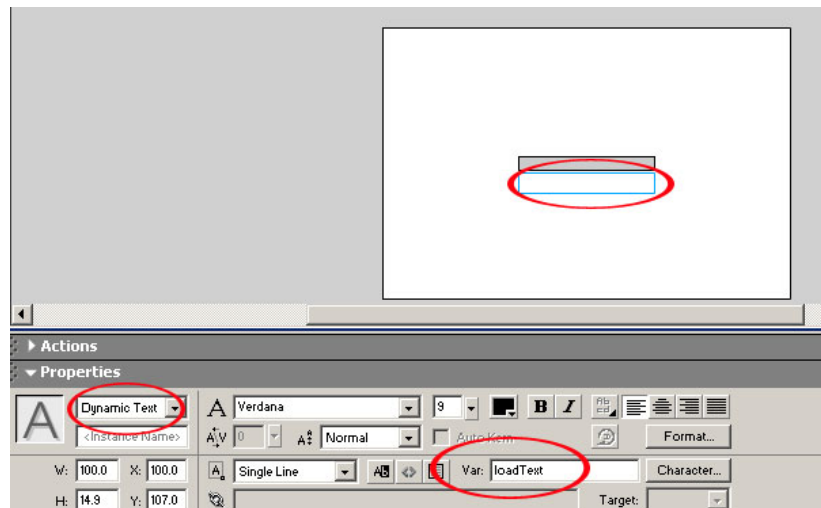
1. Em primeiro lugar deveremos criar um novo documento, não tendo em conta quais as dimensões que estão a ser utilizadas. No nosso caso optamos por utilizar as dimensões de 320x200 px.
2. Para realmente começar-mos a trabalhar, deveremos começar por definir a barra de progressão. Nomeiem a nossa primeira **layer** de **loadBar**.
3. Vamos de seguida criar um rectângulo. No nosso caso decidimos usar um rectângulo de medidas de 100x10px e de cor cinzenta. Não se esqueçam de retirar as bordas do rectângulo (clicando sobre os extremos do rectângulo e pressionando a tecla de **Delete**).
4. Após termos realizado o **passo número 3**, deveremos clicar sobre o rectângulo e pressionar a tecla F8 de maneira a que nos abra a janela de **Convert To Symbol**. Deveremos então nomear o nosso filme de loadBar, definir como sendo um **Movie Clip** e deveremos ter a **Registration**, feita à esquerda.



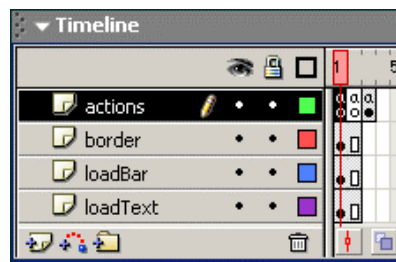
5. Não queremos que apareça uma barra do nada. Como tal, vamos criar as nossas próprias bordas do rectângulo. Assim sendo, criem uma nova **layer** e dêem-lhe o nome de **borders**.
6. Vamos utilizar a ferramenta do Flash, a **linha** (line), para desenhar-mos as bordas do nosso rectângulo. Tenham em atenção que devem ter a **layer** de **borders**, logo acima da **layer** de **loadbar**. Só desta maneira poderão ver aquilo que estão a fazer.



7. Muito bem ! Já temos um barra de progressão devidamente elaborada. Devemos preocupar-nos agora com a nossa barra de percentagem de progressão. Criem uma nova **layer** e dêem-lhe o nome de **loadText**.
8. Com a ferramenta de texto do Flash, devem criar a área do tamanho que desejarem e onde desejarem para que possamos visualizar a nossa área de progressão. Aconselhamos a que não seja uma barra muito grande, pois somente vamos precisar de mostrar 4 caracteres dentro dela.
9. Com a caixa de texto seleccionada, deveremos dirigir-nos à barra de **properties**. Deveremos ter em atenção que estamos com a opção de **Dynamic Text** seleccionada. Após nos termos certificado da opção, deveremos nomear a nossa caixa de texto, como **loadText**, na **Var**.



10. Acreditem ou não, mas acabamos de fazer o nosso preloader. Agora somente teremos que inserir as **actions**, para que ele funcione. Vamos criar uma nova **layer** e dar-lhe o nome de **Actions**.
11. Cliquem na **frame 2** e insiram uma **Blank Keyframe**. Desta maneira teremos a possibilidade de ter duas **Keyframes** em branco para podermos inserir as **actions** necessárias.
12. Nas outras duas layer deveremos inserir 2 frames, para que o nosso preloader possa prosseguir correctamente a sua finalidade. Para isso clicamos na **frame 2**, e pressionamos a tecla F5.
13. A vossa **Timeline** deve estar de acordo com a imagem em baixo. Simplesmente a imagem em baixo, contem uma **frame** a mais, que é frame para correr o meu filme. Por isso podem ignorá-la.



14. Vamos então prosseguir para a inserção do nosso código de **action script**.
15. Cliquem sobre a primeira **frame** e dirijam-se ao painel de Actions. Copiem e cole, na parte direita do painel das **actions** o seguinte código:

```
bytes_loaded = Math.round(this.getBytesLoaded());
bytes_total = Math.round(this.getBytesTotal());
getPercent = bytes_loaded/bytes_total;
this.loadBar._width = getPercent*100;
this.loadText = Math.round(getPercent*100)+"%";
if (bytes_loaded == bytes_total) {
    this.gotoAndPlay(3);
}
```

16. Cliquem sob a segunda **frame** da **layer actions** e vamos colar da mesma maneira no painel das **actions** o seguinte código.

```
this.gotoAndPlay(1);
```

17. Testem o vosso preloader e vejam o que fizeram. Para tal pressionem duas vezes as teclas de Ctrl+Enter.

Esperamos que tenham sido útil este tutorial para os vossos trabalhos. Se tiveres alguma dúvida ou questão, não hesites em utilizar os nossos Fóruns de Discussão.

Bons trabalhos em Flash.
Pedro Teixeira