

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



**VISUALWORK**

## APLICANDO UMA CSS A UM FICHEIRO DE TEXTO LIDO EXTERNAMENTE

Desejam aplicar um estilo CSS a um texto que lêem externamente de um ficheiro? Não é muito difícil, e neste tutorial vamos tentar explicar-vos a melhor forma de o fazer!

Vamos começar por seguir, o tutorial existente no Flash Web Training, chamado **Utilizando CSS Styles no Flash MX 2004**. Aconselhamos que leiam primeiro esse tutorial, e de seguida prossigam com este tutorial.

Primeiro passo:

Começaremos por modificar o ActionScript; Apaguem a seguinte linha:

```
var quick = "<br><p class='one'>Isto e somente...
```

Vamos colocar o seguinte código, em vez da seguinte linha:

```
output.text = quick;
```

Com o seguinte código:

```
myLoadVar = new LoadVars ();
myLoadVar.load("flashwebtraining.txt")
myLoadVar.onLoad = function (success){
    if (success == true) {
        output.variable = "FlashWebTraining"
        output.htmlText=myLoadVar.flashwebtraining;
    }
}
```

Poderemos agora gravar o corrente ficheiro de Flash com o nome que quiserem, num directório que desejarem.

Criem um novo ficheiro de texto e copiem e colem o texto que de seguida vamos descrever. Deveremos gravar o ficheiro com o nome de flashwebtraining.txt, assegurando-nos de que o mesmo será gravado no directório onde foi gravado o ficheiro de Flash criado recentemente.

```
flashwebtraining = <p class='one'>Isto e somente um exemplo deste
tutorial.</p><br><p class='two'> Isto e somente um exemplo deste
tutorial.</p><br><p class='three'> Isto e somente um exemplo deste
tutorial.</p><br><p class='four'> Isto e somente um exemplo deste tutorial.</p>
```

Dirijam-se ao menu de File, e escolham a opção de Publish Preview e de seguida HTML. Se tudo correr bem, surgirá uma janela de browser onde poderemos ver a nossa animação.

### Explicação do Código

Vamos tentar nesta secção explicar-vos de uma forma simples, explicando as linhas que foram alteradas:

Apague a linha: `var quick = "<br><p class='one'>Isto e somente...;`

Nós removemos esta linha porque o nosso texto irá ser extraído a partir do ficheiro flashwebtraining.txt que criamos.

---

Apague a linha: `output.text = quick;`

Nós removemos/recolocamos esta linha porque não iremos utilizar a variável **quick** em nenhuma das situações.

---

```
myLoadVar = new LoadVars ();  
myLoadVar.load("flashwebtraining.txt")
```

Criamos um novo objecto "LoadVars" para podermos de seguida ler o conteúdo do ficheiro flashwebtraining.txt

---

```
myLoadVar.onLoad = function (success){  
    if (success == true) {  
        output.variable = "FlashWebTraining"    }  
}
```

Nesta parte fazemos um teste para certificarmo-nos de que o ficheiro é realmente lido. Se isto for efectuado com sucesso, nós activamos o **dynamic text** com o <instance name> de **output** e com a variável **flashwebtraining**. É possível, todavia definir o nome da variável através do painel de propriedades, no campo **var**.

---

```
output.htmlText=myLoadVar.flashwebtraining;
```

Nesta linha, associamos o texto lido através do nosso ficheiro externo para a instance **output** da nossa caixa da dynamic text.

---

É de esperar que vos tenha conseguido transmitir o que este tutorial vos tentou ensinar. Se tiveres alguma dúvida ou questão, não hesites em utilizar os nossos Fóruns de Discussão.

Bons trabalhos!  
Pedro Teixeira