

FLASHWEBTRAINING.COM TUTORIALS



VISUALWORK[®]

CRIAÇÃO DE UM SITE COMPLETO EM FLASH

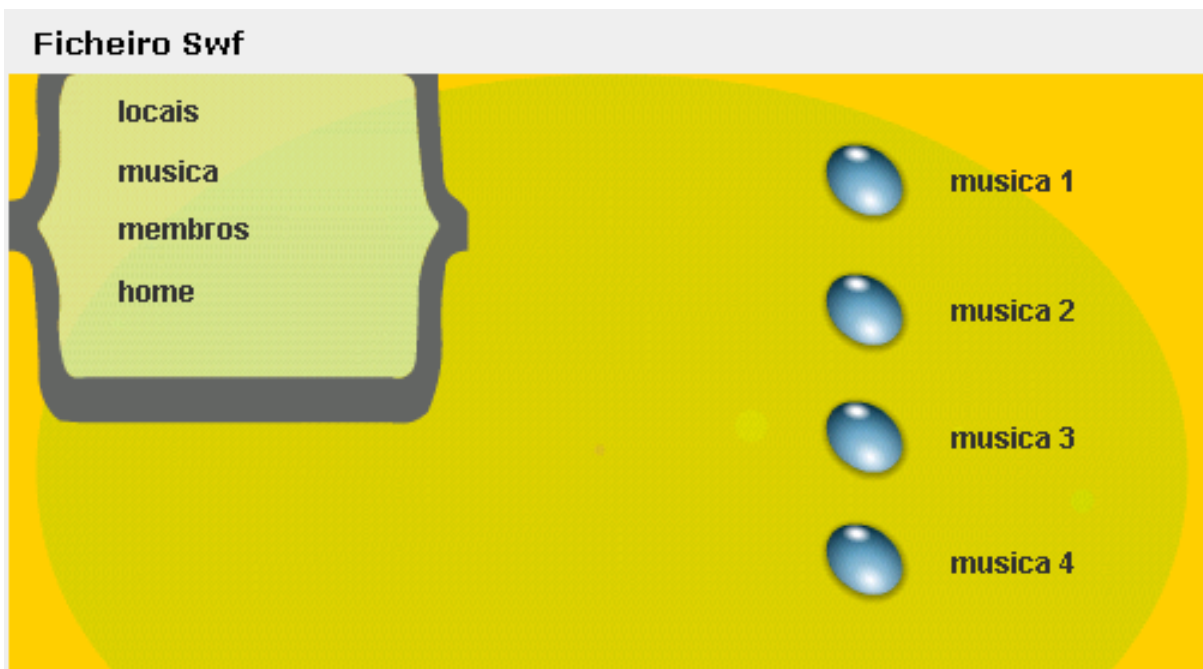
Introdução

A criação de sites completamente em Flash é uma boa indicadora do grau de experiência que alguém pode ter com este software. Escusado será dizer que a criação de sites completamente "flashados" poderá ser um processo frustrante e muito cansativo. Este tutorial não ajudará no design do site, mas ajudará na parte técnica, nos detalhes de utilização (tais como ligações entre páginas, criação de uma boa navegação) e outros problemas comuns na criação de um site em Flash.

Antes de continuarmos com este tutorial, certifica-te que estás minimamente familiarizado com os seguintes conceitos:

- LoadMovie (carregar filme)
- Layers (camadas)
- Actions (acções)
- Botões (botões)

Neste tutorial vamos utilizar um site previamente criado e modificá-lo para que este funcione correctamente.



Passos para criar um site completamente em Flash:

Os passos seguintes vão ajudar-nos na criação de um site completamente em Flash:

1. Estrutura de um site em Flash

A estrutura de um site completamente em Flash, neste tutorial, consiste no seguinte:

- **Animação de Index**

A animação de index é nada mais do que a base onde as "verdadeiras" animações vão ser construídas. A animação de index vai conter apenas o menu de navegação e um movie clip vazio para carregamento (loading) de ficheiros SWF externos.

- **Animações de Contexto**

As animações de contexto contêm o "verdadeiro" conteúdo a ser carregado na animação de index.

Como se pode compreender, um site completamente em flash é composto por vários ficheiros swf individuais. A animação de index é carregada primeiro. Clicando num dos links da navegação vai fazer com que a respectiva animação de conteúdo seja carregada para o movie clip em branco, situado na animação de index. Se estás familiarizado com o loadMovie de certeza que te vais lembrar que podes carregar animações num movie clip ou num nível. Provavelmente tudo isto poderá ser um pouco confuso. E se em vez de aprendermos algo abstracto, começássemos a meter a mão na massa? Foi criado um exemplo onde faltam muitas coisas, para que sejam adicionadas por ti.

Vamos então começar a criar o site a que nos referimos à pouco:

Começamos por fazer o [download](#) do ficheiro fonte, que contém tudo o que é necessário para começar.

Depois de teres feito o download, abre o ficheiro chamado *inicio fla*. Surgirá a estrutura básica do site, onde serão adicionados os botões, links e o código necessário (tudo em instruções contidas neste tutorial).

De que serve um site sem navegação? Vamos adicionar um menu de navegação. Já existe uma base do menu de navegação desprovida de qualquer código. Escolhe a layer "**navigation**". Pressiona a tecla **F11** ou vai até **Window | Library**.

Arrasta o símbolo "**nav_background**" da Library e larga-o no stage.

Certifica-te que o objecto está perfeitamente alinhado no topo-esquerdo. Para isso, basta seleccionar no painel Properties em baixo, e escrever 0 (zero) em ambos os campos X e Y.

Agora precisamos de criar um lugar onde os SWFs externos vão ser carregados. Lembra-te que para usares o loadMovie, precisas de um alvo para onde carregar o movie clip pretendido. Vai até **Insert | New Symbol**. Dá um nome ao clip, escolhe **Movie Clip**, e clica em OK. Verás então o clip aberto na área de trabalho. Simplesmente clica onde diz **Scene 1**, para saires do mesmo (Scene 1 situa-se mesmo por baixo do nome das layers).

Estamos de volta à timeline principal. Criamos o movie clip mas não o adicionamos em nenhum local da nossa animação. Clica na layer "**action**". Pressiona a tecla **F11** ou vai até **Window | Library**.

A caixa Library aparece e seleccionamos o movie clip recém criado, arrastando-o para a timeline principal. Mais uma vez, as coordenadas para X e Y são 0(zero) e 0(zero), tal e qual como na criação do menu de navegação. Deverá de ser visível um pequeno circulo vazio no topo-esquerdo da timeline.

Seleciona o movie clip e dá-lhe o nome de instância (instance name) "**contents**". Se não lhe for dado este nome, o movie simplesmente não vai funcionar.

Agora, que temos o nosso movie clip no local correcto, clicamos na layer "**action**" e arrastamo-la para baixo da layer "**navigation**".

Agora já temos o interface da animação completo. Mas ainda temos de adicionar as acções, e mais tarde aprender as bases da criação do teu próprio site em Flash. Clica em seguinte para prosseguires para a segunda parte deste tutorial.

2. Adicionando actions

Quase todas as animações de Flash usam actions. Como tal, é necessário um conhecimento mínimo de programação em ActionScript para tirar o máximo partido do Flash. As seguintes secções de texto e código ajudar-te-ão a conseguir o que pretendes do Flash.

Vamos adicionar o código à nossa animação de Flash e mais tarde o mesmo será explicado. Certifica-te que tens o movie aberto:

Clica com o botão direito do rato no menu e escolhe Edit in Place. Estamos agora a editar o movie clip que contém os botões.

Clica com o botão direito do rato no botão "**locais**" e seleciona **Actions**. Copia e cola o seguinte código na caixa de diálogo Actions:

```
on (release) {  
    _root.contents.loadMovie("locations.swf");  
}
```

Faz o mesmo para o botão "**musica**", mas com seguinte código:

```
on (release) {  
    _root.contents.loadMovie("music.swf");  
}
```

O mesmo para o botão "**membros**", com o seguinte código:

```
on (release) {  
    _root.contents.loadMovie("membership.swf");  
}
```

E agora por último, o mesmo para o botão "**home**", com o seguinte código:

```
on (release) {  
    _root.contents.loadMovie("main_content.swf");  
}
```

Acabamos de adicionar o código a todos os botões. Salva a animação e faz um preview no browser, indo a **File | Publish Preview | HTML**. Agora, clica nos botões. Note-se que as páginas individuais carregam na janela principal.

Depois de ter acabado de explorar a animação, clique no botão de Refresh para visualizar a página de entrada de novo. Notou-se alguma coisa de estranho? Para o caso de ter passado despercebido, o problema é o seguinte:

Quando fazemos Refresh, o conteúdo mostrado deveria de ser o mesmo de quando se clica no botão "**home**", mas não é. Isto acontece porque quando o movie começa, nenhum SWF externo é carregado.

Para resolver este pequeno problema fazemos o seguinte:

Clicamos em **Scene 1**. Presumindo que ainda se está a editar os botões, no movie clip do menu. Se não for este o caso, ignora este passo.

Clica com o botão direito do rato na keyframe da layer "**action**" e seleciona

Actions. Copia e cola o seguinte código:

```
_root.contents.loadMovie("main_content.swf");
```

Salva o ficheiro e faz o preview da animação no browser indo a **File | Publish Preview | HTML.**

Repara como o conteúdo principal é imediatamente carregado. Agora a explicação do funcionamento do código.

3. O código: explicação

Para carregar os movie clips, basicamente foram feitas duas coisas:

- Quando o utilizador clica num botão, é carregado um ficheiro a partir de uma outra localização.
- O ficheiro tem de ser carregado para uma localização específica.

É nesta altura que dá jeito saber um pouco de ActionScript. Tendo lido e usado a acção loadMovie, concerteza percebeste que esta função é exactamente aquilo que necessitas. O loadMovie, no Flash MX, tem a seguinte estrutura básica:

```
movieClipName.loadMovie("url to movie.swf");
```

MovieClipName no código acima, é o nome do movie clip para o qual o "url to movie.swf" vai ser carregado. Logicamente que o "url to movie.swf" vai ser o nome e endereço do SWF externo.

Agora vamos analisar o código usado num dos botões. A seguinte porção de código foi retirada do botão "**home**".

```
on (release) {  
    _root.contents.loadMovie("main_content.swf");  
}
```

Basicamente, a primeira linha é que vai executar o código restante, quando acontece um determinado evento (neste caso, quando largamos o botão do rato, após termos carregado num botão). A segunda linha é onde o código loadMovie aparece. Este código é ligeiramente diferente do código do loadMovie explicado em cima, mas mesmo assim é muito similar.

O nome do movie clip para o qual a animação main_content.swf vai ser carregada, chama-se contents. Foi adicionado "_root" antes de contents, porque o movie clip contents está localizado na timeline principal.

Todos os outros botões têm código similar. Apenas varia o nome do SWF externo. Por exemplo, o botão locais tem como nome do ficheiro externo, locations.swf. Todas as animações podem ser visualizadas, bastando para isso ir ao directório para o qual todos os ficheiros deste tutorial foram extraídos.

Agora que já completaste o tutorial, a tua página deverá funcionar correctamente. Tenta fazer a tua própria página e animações. De certeza que neste momento já és capaz!

Espero que este tutorial te tenha ajudado. Se tiveres alguma dúvida ou questão, não hesites em utilizar os nossos [Fóruns de Discussão](#).

Bons Flashes

Bruno Gomes

bruno.gomes@flashwebtraining.com