

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



VISUALWORK

RETIRAR INFORMAÇÃO DE UM FICHEIRO EXTERNO

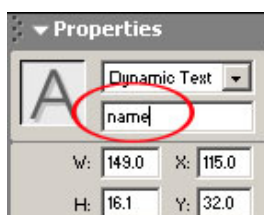
Este tutorial pretende dar a conhecer de como "ir buscar" informação a um ficheiro externo e posteriormente mostra-lo nas vossas animações de Flash. No exemplo que se vai seguir teremos os campos de name, e-mail e location, que serão todos provenientes de um ficheiro externo.

Criando uma animação:

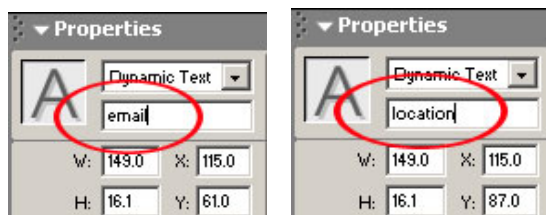
1. Como não queremos perder muito tempo, fazendo com que vocês criem um interface, resolvemos disponibilizar-vos um ficheiro já criado para esse efeito. Assim sendo, pedimos que vocês façam o download do seguinte ficheiro.
2. Depois de terem aberto o ficheiro que vos propus que tirassem do site, devem ter algo semelhante à figura que a seguir vos mostro.



3. Terão oportunidade de ver **3 caixas de texto dinâmicas**, à frente da **label** de name, e-mail e location. Seleccionem a **caixa de texto dinâmica** à frente da **label de name**. Vamos definir o nome da caixa no local onde diz <Instance Name> com o nome de **name**.



4. Existem ainda mais dois campos de texto dinâmicos, que devem ser acolhidos com um nome identificativo também. Assim sendo vamos nomear ambos os campos que nos faltam com os nomes de **email** e **location**.



5. Vamos então começar a criar a nossa informação externa. Assim sendo, vamos criar um ficheiro de texto externo que nos vai responder de acordo com os parâmetros por nós definidos. Relembrem-se que foram **name, email e location**.
6. Usando o **Notepad** vamos copiar o texto que a seguir descrevo:


```
name= FlashWebTraining
&email= FlashWebTraining@ FlashWebTraining.com&location= FlashWebTraining
```
7. Salvem o vosso ficheiro criado no **Notepad** com o nome de data.txt no mesmo local onde estão a trabalhar o ficheiro .fla que acabaram de abrir há momentos.

- De seguida voltemos ao **Flash MX**. Cliquemos sobre a **1ª frame** da **layer** de **Actions**, e com o botão direito do rato, vamos escolher a opção de **Actions**. Copiem o seguinte código para dentro do painel de **Actions**.

```
loadText = new loadVars();
loadText.load("data.txt");
loadText.onLoad = function() {
    name.text = this.name;
    email.text = this.email;
    location.text = this.location;
};
```

- Gravem o vosso projecto e depois testem-no. Vão ver que a informação que escreveram no vosso ficheiro **data.txt** vai aparecer nos devidos campos. Para verem o vosso projecto em acção, pressionem as teclas de Ctrl+Enter.

Esperamos assim que vocês tirem o melhor partido possível deste tutorial. Se tiveres alguma dúvida ou questão, não hesites em utilizar os nossos Fóruns de Discussão.

Bons trabalhos em Flash.
Pedro Teixeira