

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



VISUALWORK

TRANSIÇÕES DE FICHEIROS

Muitas pessoas usam ficheiros externos swfs hoje em dia, porque este são uma boa forma de estruturar um site e de o gerir, mas tenho também a vantagem de o mesmo ser de tamanho reduzido. Estes ficheiros swfs conseguem também dividir um site em secções: cada ficheiro externo swf, associa-se a uma secção. Estes ficheiros são dinamicamente lidos para dentro do filme quando entramos dentro de uma secção do site. Quando pomos a questão que ultimamente tem vindo a ser feita, de como criar transições leves e funcionais entre ficheiros externos em swf? Vamos tentar expor-vos a melhor forma de o fazer, neste tutorial.

Heis um exemplo do que pretendemos criar:



1

O nosso objectivo

Cada swf irá conter uma pequena animação, uma frame na qual irá parar, e uma animação chamada **outro**. Quando o filme principal é lido, o primeiro swf será executado. De seguida irá ler a animação de introdução e irá parar numa certa frame. Quando o utilizador pressionar um botão (localizado na timeline) para uma diferente secção ser lida, o ficheiro swf será avisado de que é preciso ler a animação chamada outro. Quando esta animação chamada **outro** acabar de ser lida, o novo swf irá igualmente ler a sua animação e parar na frame antes do **outro**. Quando um utilizador voltar a pressionar outro botão, o mesmo processo se irá repetir. Isto resulta em transições entre ficheiros swf.

Como funciona

O sistema é baseado em duas variáveis: **midframe** e **_root.currMovie**.

midframe é a variável na primeira frame na timeline principal de cada ficheiro swf. Esta variável guarda o número da frame na qual o ficheiro swf irá parar. Cada swf contém a sua variável, e pode ser diferente para cada swf, não sendo forçosamente necessário. Esta variável será usada com os botões: quando pressionamos um botão de uma outra secção, irá ser verificado se o swf corrente, está posicionado na **midframe**. Se assim for, o swf corrente será ordenado para accionar a função `play()` – o que significa que a animação outro irá começar, porque a animação outro começa na frame seguinte à **midframe**.

_root.currMovie é uma variável que contém o nome da secção que está correntemente a ser vista. Está criada na **_root**, porque a sua variável terá de ser acedida por ambos os swfs e pelo filme principal. Esta variável é usada por 3 razões:

1. A primeira razão envolve os botões: quando pressionamos um botão na nossa timeline, esse botão precisa de verificar quando uma secção é ordenada para ser lida, se não é a que está actualmente a ser visionada, ou se nenhum swf está a ser lido automaticamente no início do filme principal, se o **_root.currMovie** não está definido.

Se não estiver definido, então isto quer dizer que não existe nenhuma secção lida até ao momento, e que um botão correspondente deverá ser lido, logo o **_root.currMovie** deverá ser atribuído para o nome desta secção. Em primeiro lugar irá verificar se foi ou não definido, e caso não tenha sido definido, de seguida verifica se não é diferente da secção que está correntemente a ser mostrada.

2. A Segunda razão está interligada com a primeira. Quando um botão é pressionado, e o código no botão irá verificar se o swf requerido, se é diferente com o que está a ser visto. Se for verdadeiro, teremos de ver verificar se o filme corrente está na posição correcta ou mais à frente da **midframe**.

Caso esteja mais à frente do que a **midframe**, isto permite ao utilizador para que possa o filme que está a ser lido quando o filme outro está a ser visionado, por exemplo quando acidentalmente pressionamos o botão errado.

Assim sendo se a frame corrente está na **midframe** ou algure na animação outro (mais à frente do que a **midframe**), então o **_root.currMovie** terá de ser o nome da nova secção, e o swf corrente terá de ser ordenado igualmente para ser lido – se está na **midframe**, irá começar a ler a animação outro.

Caso a animação outro estiver já a ser lida, então o comando `play()` não terá qualquer efeito porque este já está a ser lido.

3. Devem estar a perguntar-se de que forma é que o novo swf está a ser lido então agora. Quando um botão é pressionado, o **_root.currMovie** é actualizado para a nova secção e o swf correspondente é ordenado para ser lido.

Devido a isto, o **_root.currMovie** será o nome da nova secção no final da animação outro. Esta é a forma como usaremos o ficheiro swf para ser lido na nova secção no fim da animação outro. Iremos ler um ficheiro swf com o nome de valor **_root.currMovie**, mais o `".swf"`. Isto significa que os valores que damos a **_root.currMovie** deverão ser os nomes dos nosso ficheiros swfs, sem `".swf"`.

Exemplo: Se temos os swfs, `"main.swf"`, `"about.swf"`, `"work.swf"` e `"contact.swf"`, então os valores que serão atribuídos a **_root.currMovie** serão `"main"`, `"about"`, `"work"` e `"contact"`. Caso contrário, as transições não irão funcionar.

Como isto é feito

Os seguintes passos vão dar uma ajuda para criarmos efeitos de transição para ficheiros lidos externamente em Flash.

Filme principal

Se já têm criados os botões e um filme principal, passem à frente os 2 seguintes passos.

1. Criem os vossos botões. Cada botão é relacionado para cada secção, por exemplo: `"Main"`, `"About"`, `"Work"`, etc.
2. Criem um novo MovieClip e posicionem-lo na vossa *stage*. Este será o swf no qual todos os outros swfs irão ser lidos. O canto superior esquerdo do vosso ficheiro swf corresponderá ao ponto de registo do MovieClip – o ponto que podem ver na *stage*.



3. Seleccionem o MovieClip que acabaram de criar e atribuam o nome de `"container"` à sua `<Instance Name>`. Este é o MovieClip onde iremos ler os ficheiros swf.
4. Seleccionem um botão, e copiem para o painel das Actions, o seguinte código:

```
on (release) {
    if (_root.currMovie == undefined) {
        _root.currMovie = "main";
        container.loadMovie("main.swf");
    } else if (_root.currMovie != "main") {
        if (container._currentframe >= container.midframe) {
            _root.currMovie = "main";
            container.play();
        }
    }
}
```

```
}
```

Este é o código para cada botão que irá verificar se tudo está correcto para que a animação outro possa ser lida e o próximo ficheiro swf possa ser lido. Notem que cada valor que é atribuído para o **currMovie** é o nome do ficheiro swf, sem o ".swf".

5. Repitam cada um dos passos anteriores para cada botão que utilizem na vossa *stage*. Lembrem-se de mudar o valor atribuído a **_root.currMovie** e o nome do ficheiro swf que deverá ser lido. Para terem uma ideia, aqui fica um exemplo de como o código irá parecer cada vez que o botão lê o swf e o põe a funcionar:

```
on (release) {

    if (_root.currMovie == undefined) {

        _root.currMovie = "work";
        container.loadMovie("work.swf");
    } else if (_root.currMovie != "work") {

        if (container._currentframe >= container.midframe) {

            _root.currMovie = "work";
            container.play();

        }

    }

}
```

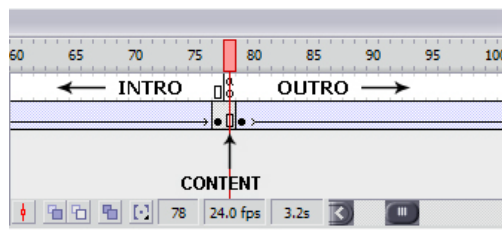
A explicação deste código foi descrita na explicação dos 3 passos principais do **_root.currMovie**.

Se quiserem que a primeira secção seja lida automaticamente quando entramos no site, coloquem o código na primeira frame da timeline principal, onde gostaríamos que a primeira secção seja mostrada, e renomeiem a "nome_da_vossa_primeira_seccao" para o nome da vossa primeira secção:

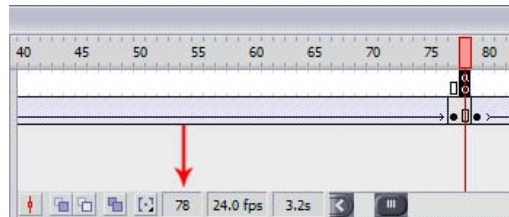
```
root.currMovie = "your_first_section_name";
container.loadMovie(_root.currMovie+".swf");
```

O ficheiro SWF

1. Criem a vossa animação de introdução, conteúdos (senão tiverem sido já criados) e a vossa animação *outro* na vossa timeline principal.



2. Seleccionem a frame onde está contido o vosso conteúdo e lembrem-se da sua framenumber.



3. Ainda com a frame seleccionada, abram a vossa janela de ActionScript e copiem para dentro da mesma o seguinte código:

```
stop();
```

4. Seleccionem a primeira frame da vossa timeline, e abram uma vez mais a vossa janela de ActionScript. Colem na mesma, o seguinte código, e recolquem [ovosso numero] pelo numero que se lembram que colocaram no passo 2.

```
midframe = [yournumber];
```

Agora, seleccionem a última frame na vossa timeline e reabram a vossa janela da ActionScript. Colem o seguinte código nessa janela. Se tiverem utilizado outro nome para a <instance name> que não container, não se esqueçam de mudar o nome.

```
_root.container.loadMovie(_root.currMovie+".swf");
```

Adicionar Preloaders

Uma pergunta que vos pode surgir é a de como será possível adicionar um preloader a estes swfs, e a partir daí, como criar as transições entre eles. Isto é um passo muito fácil de se fazer. Assim que completarem este tutorial, irão ter 2 frames extra no início do vosso swf, antes da vossa animação de introdução. O que vos resta fazer é adicionar a definição **midframe** ao código do preloader que têm na primeira frame.

Devem ter cuidado todavia – uma vez que adicionaram 2 frames extras, a vossa **midframe** nunca mais será a mesma. Não se esqueçam de actualizar o número da vossa **midframe**.

O código do preloader da primeira frame irá ser semelhante ao seguinte:

```
midframe = [yourupdatednumber];
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);
}
```

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