

Ø03: ActionScript – eksterne datafiler, input-bokser

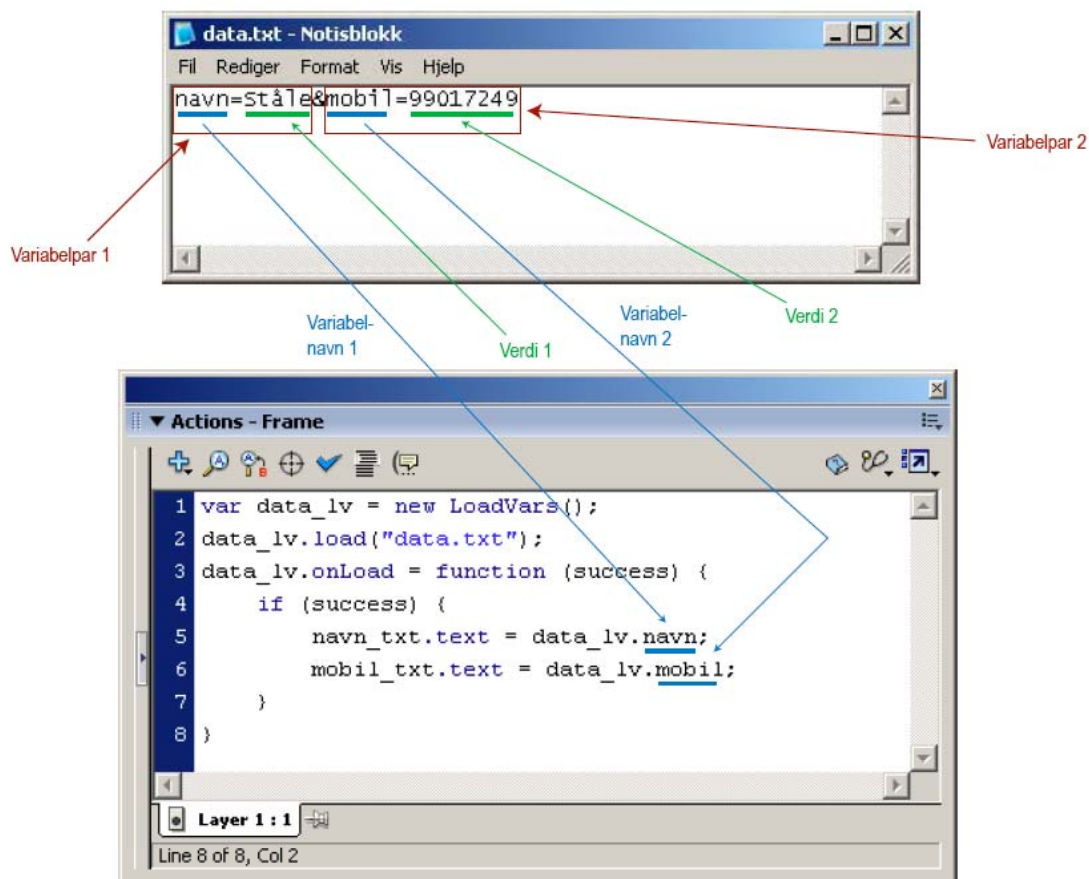
Som vanlig: Denne øvingen baserer seg til en viss grad på ”les og trøkk”, så husk å bruk tid på å **reflektere** over hva koden ”gjør”, og hvordan du kan tilpasse den til å løse egne problemer.

Oppgave 1 – Konfigurering vha. tekstfiler

I denne oppgaven skal vi se et eksempel på hvordan du kan tilpasse en ferdig Flash-applikasjon dynamisk vha. en tekstbasert datafil.

Bakgrunn: Formatet på tekstfilen

Dynamisk oppdatering av variabler i Flash, gjøres vha. et ”LoadVars”-objekt (for eksempel **data_lv**). Datafilen (tekstfilen, for eksempel **data.txt**) består av variabel-/verdi-par separert med &-tegnet (for eksempel **navn=Ståle&mobil=99017249**). Når datafilen leses inn i LoadVars-objektet, vil det automatisk opprettes nye ”datamedlemmer” (for eksempel **data_lv.navn**, **data_lv.mobil**, ...).



Det er to alternative måter å formatere datafilen på for å skille variabelparene fra hverandre:

Alternativ 1 (”&”):

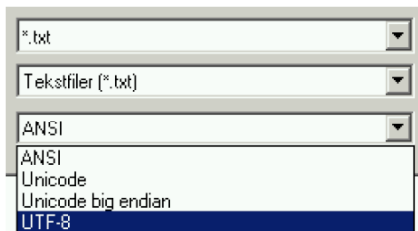
navn=Ståle&mobil=99017249

Alternativ 2 (”&” foran og bak, pluss linjeskift):

```
&navn=Ståle&
&mobil=99017249&
```

Bakgrunn: Tegnsett UTF-8

For oss som jobber en del med norske tegn i data, er det spesielt viktig å merke seg hvilket tegnsett (hvordan bokstavene kodes på bit-nivå) det skal være på tekstfilene for at Flash skal tolke dem riktig. Flash bruker normalt tegnsettet "UTF-8", så hvis vi benytter Windows og Notisblokk som teksteditor må vi endre kodesettet fra "ANSI" (som er standard i Notisblokk) til "UTF-8" når vi lagrer filen:



Oppgave: Konfigurering av ferdig meny

Last ned filen "meny.swf", og lagre den på egen disk (eller på hjemmekatalogen din på HiNT). Du finner filen her (høyreklikk på filen, og velg "Lagre som..."):

<http://multimedia.hint.no/filer/MMT230/>.

For å "konfigurere" denne menyen, må det opprettes en tekstfil "knapper.txt" i samme mappe som "meny.swf". Menyene kan inneholde et gitt antall knapper. Hvilken tekst som skal stå på knappene og hvilken URL-adresse de skal peke til bestemmes av innholdet i tekstfilen.

Teksten på knapp 1 settes som variabelen "knapp1" (for eksempel **knapp1=HiNT**), teksten på knapp 2 settes som variabelen "knapp2", osv. URL-adressen til knapp 1 settes som variabelen "url1" (for eksempel **url1=http://www.hint.no/**), URL-adressen til knapp 2 settes som "url2", osv.

Finn 4-5 (eller flere) lenker, og prøv å konfigurere din egen tilpassede meny basert på disse.

Oppgave 2 – LoadVars-objektet

Målet med denne oppgaven er å lage en Flash-applikasjon for å opprette visittkort dynamisk. Her er et eksempel på hvordan et slikt visittkort kan se ut:



Og her er et eksempel på hvordan datafilen til akkurat dette visittkortet kan se ut:

```
&navn=Håvard+Sørli&
&org=Høgskolen+i+Nord+Trøndelag&
&stilling=Førstelektor&
&tlf=74+11+22+72&
&mobil=900+84+433&
&epost=havard.sorli@hint.no&
&web=http://www.hint.no/~hso&
&bilde=http://multimedia.hint.no/filer/MMT230/soerli.jpg&
```

Lag en slik Flash-applikasjon **visittkort fla** som leser variabler fra tekstfilen **visittkort.txt**. Applikasjonen må inneholde følgende:

- Initierting av et LoadVars-objekt (for eksempel **visittkort_lv**).
- Innlesing av ekstern datafil vha. LoadVars-metoden **load**.
- Programmering av en hendelseshåndterer for **onLoad**-hendelsen.
- Dynamiske tekstbokser for personlige data (for eksempel **navn_txt**, **org_txt**, ...).
- Et MovieClip-objekt for å laste inn JPEG-bilde dynamisk (for eksempel **bildeholder_mc**).

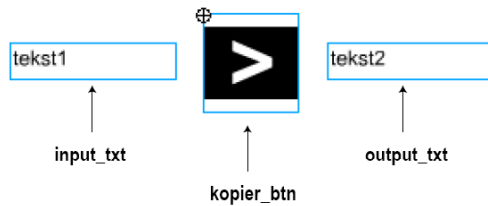
Tips: Setting av tekst i tekstbokser og innlasting av bilde gjøres når Flash-applikasjonen har lest datafila; dvs. inne i **onLoad**-funksjonen.

Oppgave 3 – Input-bokser

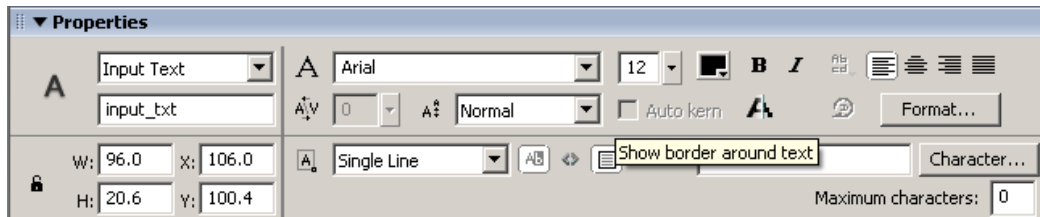
I denne oppgaven skal vi se på hvordan vi kan benytte tekstbokser for innskriving av data til Flash-applikasjonen.

Her er et eksempel på hvordan man kan skrive inn og behandle data:

1. Tegn to dynamiske tekstbokser, pluss en knapp (Button) i Flash:



- Den ene tekstboksen skal være av typen "Input Text" og skal gis instansnavnet **input_txt**. Velg å sette ramme på tekstboksen (klikk knappen "Show border around text" i Properties-panelet):



- Den andre tekstboksen skal være av typen "Dynamic Text" og skal gis instansnavnet **output_txt**.
- Når du klikker på knappen, skal innholdet i input-boksen kopieres over til output-boksen. Dette kan enkelt gjøres ved å programmere følgende onRelease-metode på knappen:

```
_root.kopier_btn.onRelease = function() {
    _root.output_txt.text = _root.input_txt.text;
}
```

Oppgave: Innlogging

Lag et grensesnitt i Flash som ser ca. slik ut:

Brukernavn:

Passord:

LOGG INN

Når du klikker på innloggingsknappen skal du teste mot et brukernavn og et passord som du selv bestemmer. Dersom brukernavn/passord er riktig skal Flash-applikasjonen flytte seg til Frame 10 (**`_root.gotoAndPlay(10)`**) hvor resten av applikasjonen kommer. Dersom brukernavn/passord ikke er riktig skal Flash-applikasjonen flytte seg til Frame 5 hvor det tegnes opp en feilmelding.

Tips:

- Bruk to tekstbokser av typen "Input Text".
- Navngi tekstboksene med `_txt`-suffiks (for eksempel **brukernavn_txt** og **passord_txt**).
- Det er en egen egenskap som kan settes til **true** slik at det alltid skrives stjerner i passord-boksen...
- Navngi "Logg inn"-knappen med `_btn`-suffiks (for eksempel **logginn_btn**).