

FLASH

FLASH

PRINCIPE

Les fichiers Flash sont avant tout des fichiers au format SWF. À ce titre, **ils sont capables de se charger entre eux et d'agir les uns sur les autres.**

Cela permet de construire des agencements d'applications, sites ou jeux riches avec davantage de souplesse.

DESCRIPTION

Au même titre que les images, on utilisera un objet "**Loader**" pour charger un Flash. À la suite de quoi, **on sera en mesure d'agir sur le contenu de ce Flash si nécessaire.**

À noter qu'à la différence d'une image bitmap, un fichier Flash sera **dynamique et animé**. Par conséquent, il augmentera les calculs de votre scène Flash racine. Cependant, au déchargement du Flash chargé préalablement, le **Flash ne se nettoiera pas de lui-même** et continuera de tourner (*Bien qu'il soit devenu invisible*).

Il occupera donc, encore, de la place mémoire et risque de ralentir votre scène sur le long terme.

Afin d'éviter ce problème, il vous faudra être vigilant sur les scènes Flash chargées, sur leur code et appliquer votre propre nettoyage au moment de son déchargement.

SYNTAXE

Rappel : Dans les syntaxes ci-dessous, les valeurs commençant par "my" sont les variables que vous créez vous-même, vous pouvez donc utiliser d'autres appellations que celles-ci.

Fonctions

var myLoadFlash:Loader = new Loader(); → Crée un Objet Loader

myLoadFlash.load(new URLRequest («X.swf»)); → Charge un Flash au lien **X**

myLoadFlash.unload() → Décharge un Flash

Événements

Attention : Les événements sont sur le **myLoadFlash.contentLoaderInfo**

Event.COMPLETE → Événement à la fin de la lecture d'un son

ProgressEvent.PROGRESS → Événement durant le chargement externe

IOErrorEvent.IO_ERROR → Événement si le chargement externe échoue

(LoaderInfo (event.target).content as MovieClip) → Récupère le lien vers la racine du Flash chargé