

VIDEO

FLASH

PRINCIPE

En ActionScript, vous pouvez **charger des vidéos** afin d'intégrer directement des animations pré-compilées.

DESCRIPTION

Le format de vos vidéos ne pourra être autre que le format standard des vidéos pour Flash à savoir le format **FLV**.

À la différence du chargement d'images Bitmaps ou de fichiers Flash, vous devrez passer par un code un peu plus complexe car nécessitant l'intervention de deux objets particuliers : "**NetConnection**" et "**NetStream**".

UTILISATION & 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.

Chargement

```
import flash.net.NetConnection;
import flash.net.NetStream;
import flash.media.Video;
//
var myVideoLoad:NetConnection = new NetConnection();
myVideoLoad.connect( null );
//
var myVideoStream:NetStream = new NetStream( myVideoLoad );
var myVideo:Video = new Video();
myVideo.attachNetStream( myVideoStream );
//
myClip.addChild ( myVideo );
myVideoStream.play( «X.flv» );
//
myVideoStream.client = myClip;
```

→ Crée, Charge et Intègre une Vidéo à partir du lien **X**

Manipulation

myVideoStream.pause() → Met la vidéo en pause
myVideoStream.resume() → Relance la vidéo
myVideoStream.seek(0) → Remet la vidéo au début
myVideoStream.close() → Ferme la vidéo

Événement

NetStatusEvent.NET_STATUS

→ Événement au changement de statut de la vidéo

event.info.code = «NetStream.Play.Start» → La vidéo se joue

event.info.code = «NetStream.Play.Stop» → La vidéo ne se joue plus

event.info.code = «NetStream.Buffer.Full» → Le buffer de la vidéo est plein

event.info.code = «NetStream.Buffer.Flush» → La lecture est terminée