

TEXTE DYNAMIQUE

FLASH

PRINCIPE

Il est possible d'intégrer des champs de Texte dynamique ou de Saisie dans Flash.

Avec le code, on peut venir agir sur ces champs afin d'en modifier le contenu ou de détecter les changements.

DESCRIPTION

Que ce soit un champ de texte dynamique comme un champ de saisie, on peut les paramétrer et les définir en cliquant sur un texte et en choisissant, dans la combo-box en haut à gauche de la fenêtre de propriété, le type voulu.

Ensuite, il sera nécessaire d'indiquer un nom d'occurrence à votre Champ de texte afin de pouvoir agir dessus (*Comme pour un Clip*).

Pour modifier ou récupérer le contenu d'un champ de texte depuis le code, il suffit de chercher ou remplacer son paramètre "**text**". Ce paramètre étant et devant être un String.

Par défaut, un champ de texte dynamique ou de saisie est un peu pixellisé et disparaîtra si vous l'intégrez derrière un masque ou dans un clip comportant des transparences.

Pour éviter cela, sélectionnez-le et, dans la fenêtre des propriétés, cliquez sur "**Intégrer...**".

Dans la fenêtre qui vient d'apparaître, choisissez tous les caractères susceptibles d'apparaître dans le champ de texte en question (*Les plus fréquents étant : Majuscules, Minuscules, Chiffres et Ponctuation*). Vous pouvez, également, mettre dans le champ "**Inclure ces caractères**" des caractères supplémentaires comme les lettres avec accents.

En faisant ainsi, vous appliquez une notion de vectorisation dynamique à votre champ de texte le rendant compatible avec les masques, la transparence, etc.

Cependant, cette technique opère des calculs supplémentaires. Aussi est-elle à éviter si votre champ de texte est trop long.

Vous pouvez appliquer des paramètres **CSS** à vos champs de textes de façon à pouvoir y appliquer du texte écrit en **HTML**.

Ces paramètres CSS peuvent être calibrés dans votre code ActionScript ou chargés depuis un fichier **CSS externe**.

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.

myText.text = «X»; → Remplace le contenu du texte par **X**

myText.text = myText.text + «X»; → Ajoute **X** au contenu du texte

var myCss:StyleSheet = new StyleSheet();

myText.styleSheet = myCss;

→ Applique un objet de style CSS au texte

css.setStyle(«X», { style:«Y» }); → Ajoute un style au CSS

Événements

Event.CHANGE → Événement à l'écriture de contenu dans un champ de saisie