

HTML FLASH

PRINCIPE

L'ActionScript permet de procéder à quelques **manipulations utilisant l'environnement web de l'HTML**.

DESCRIPTION

Outre la possibilité de provoquer l'ouverture d'une page web. Il est possible de récupérer des valeurs spécifiques de deux manières différentes.

- La **FlashVars** permet de transférer, depuis la page HTML, des valeurs au Flash qu'elle contient.
- Le **SharedObject** permet de sauvegarder dans les cookies des valeurs afin de les récupérer par la suite dans cette même application y compris si l'utilisateur l'a quittée et y est retournée.

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.

Lien

```
navigateToURL( new URLRequest( «http://www.myLien.com» ) );
```

→ Dans la fonction liée, retourne l'élément concerné

```
navigateToURL( new URLRequest( «http://www.myLien.com» ) , «_blank» );
```

→ Événement de Boucle

Valeur

```
stage.loaderInfo.parameters[ «X» ]
```

→ Dans la fonction liée, retourne l'élément concerné

```
var mySauvegarde:SharedObject = SharedObject.getLocal( «X» );
```

```
mySauvegarde.data[ «Y» ] = Z
```

```
mySauvegarde.flush();
```

→ Événement de Boucle

```
( SharedObject.getLocal( «X» ) ).data[ «Y» ] → Événement au relachement de clic
```