

# SL TUTORIAL FLASH: Créer un préchargement en AS



Nous allons créer un préchargement en actionscript qui va permettre de calculer dynamiquement l'entièreté de votre animation en utilisant une zone de texte dynamique pour afficher la progression de chargement en %.

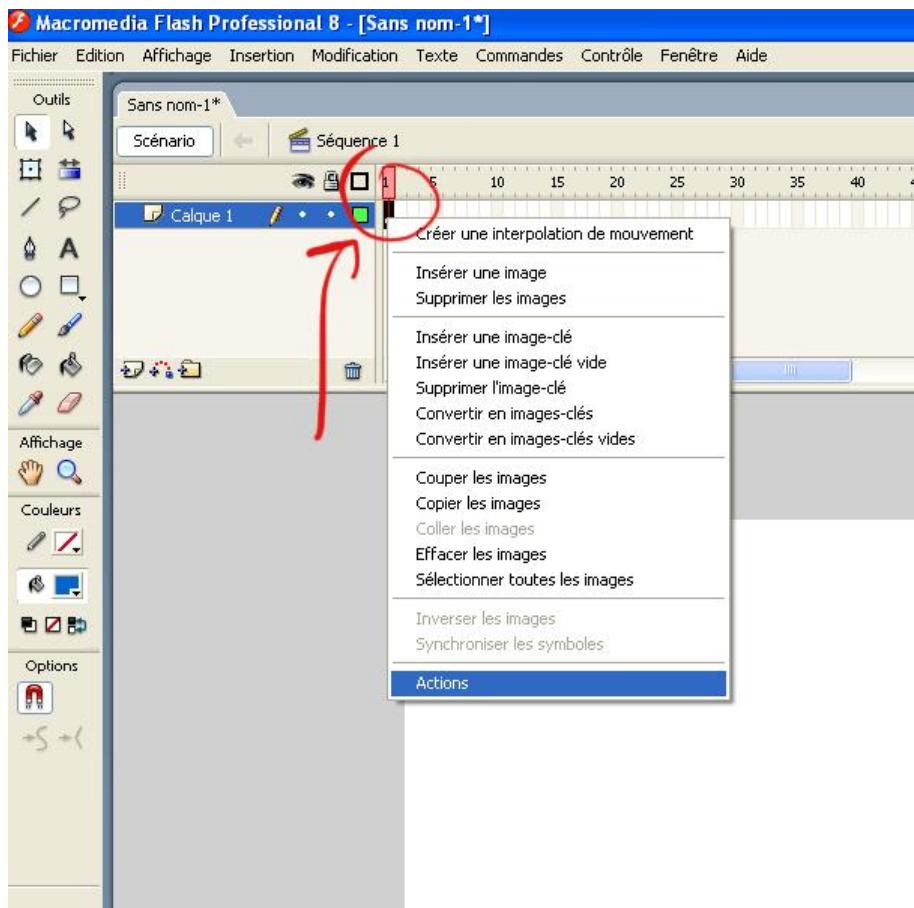
C'est parti !

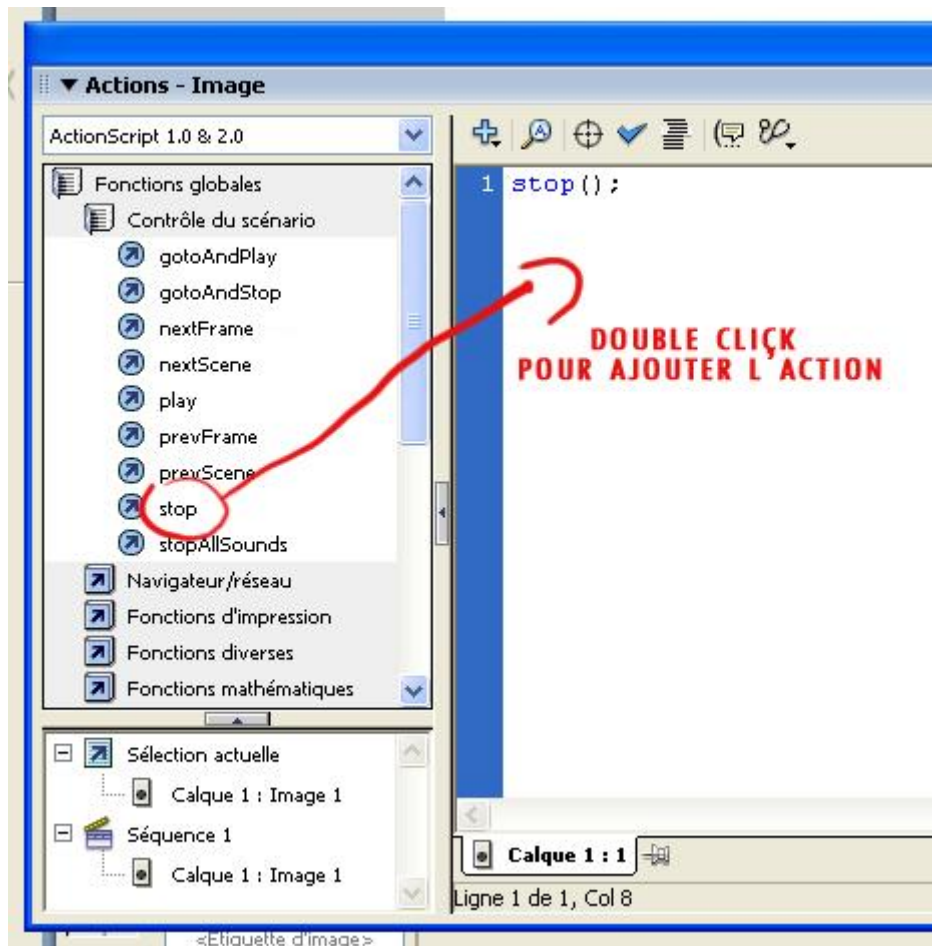
**N'oubliez pas de télécharger le fichier zip de ce tutorial car il contient le code action script à utiliser.**

Ouvrez un document flash.

Ajoutons pour commencer une action « **stop** » sur la première image clé ce qui obligera l'animation à s'immobiliser sur celle-ci.

Bouton droit sur l'image clé et « **actions** ».

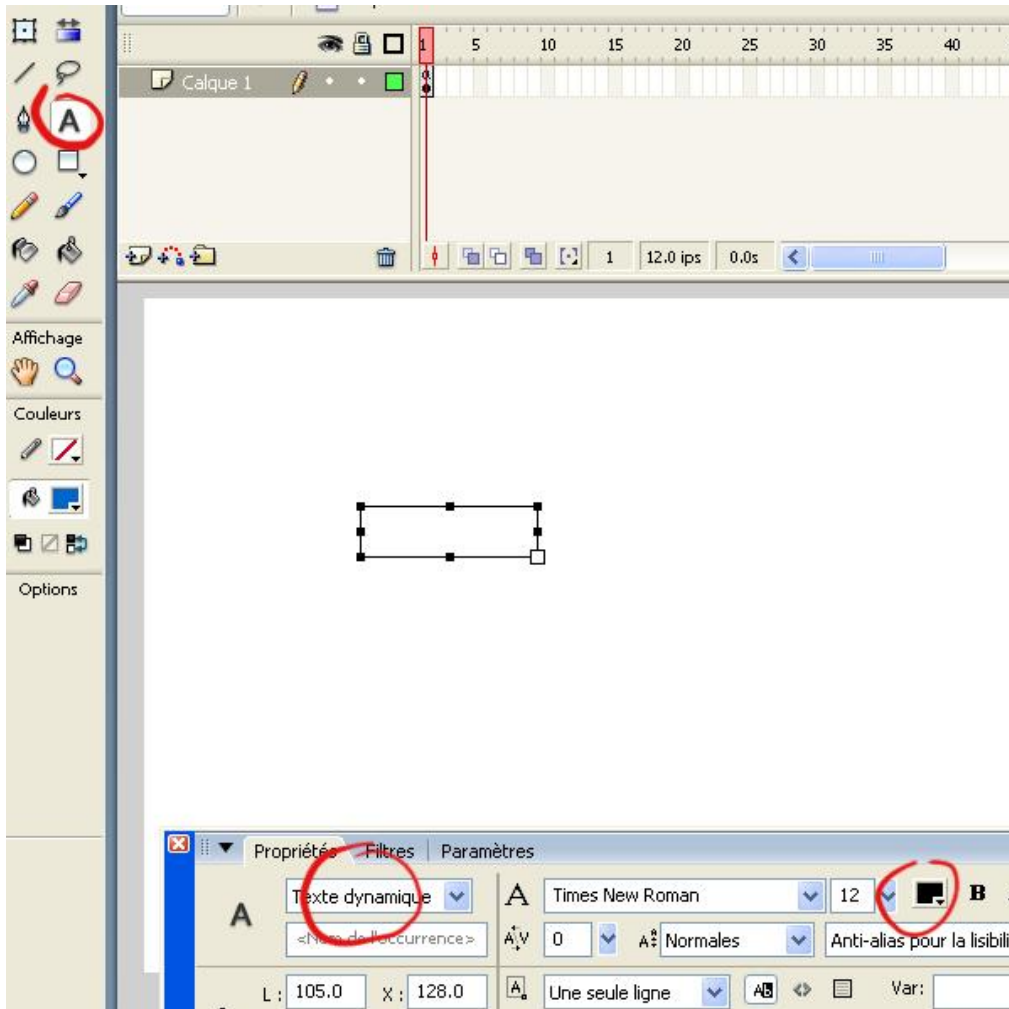




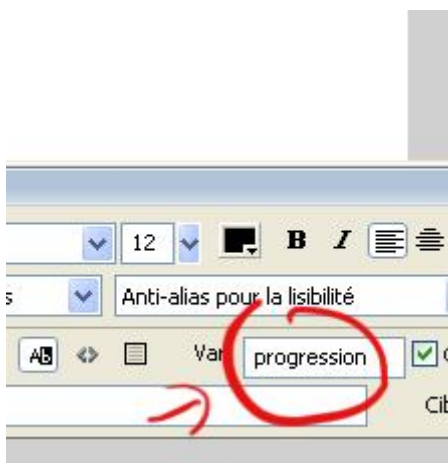
Ensuite, nous allons placer sur notre scène, un cadre de texte dynamique qui recevra les pourcentages de progressions de notre animation.

Tracez donc via l'outil texte un rectangle dans le sens de la largeur qui accueillera la progression en % du chargement. Suivant le fond de couleur de votre animation, pensez à changer la couleur en fonction de celui-ci pour éviter toute confusion de couleur (texte blanc sur fond blanc par exemple).

Dans les propriétés du bas, sélectionnez « **Texte dynamique** ».

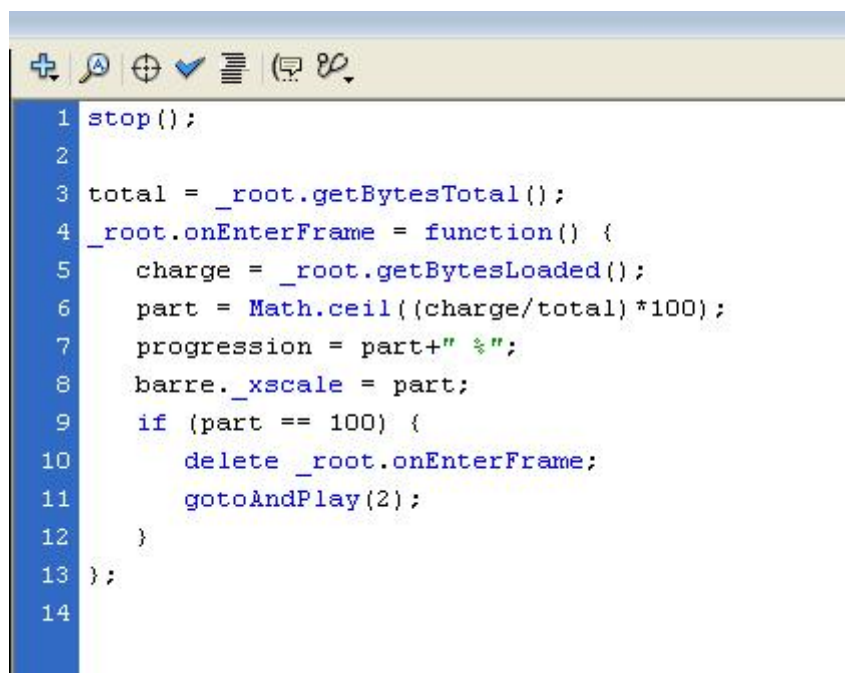


Il faut maintenant donner un nom de variable à ce texte dynamique pour qu'il soit reconnu par le bout de code que l'on mettra tout à l'heure. Pour cela indiquez le nom de la variable dans le champ « Var » (exemple : progression)



Et voilà, il ne manque plus que le code à placer dans notre première image clé pour finir le préchargement.

Comme c'est un tutorial pour les débutants, nous ne rentrerons pas dans les détails du code ci-dessous. Simplement, **COPIER et COLLER** le code qui est inclus dans le fichier zip.



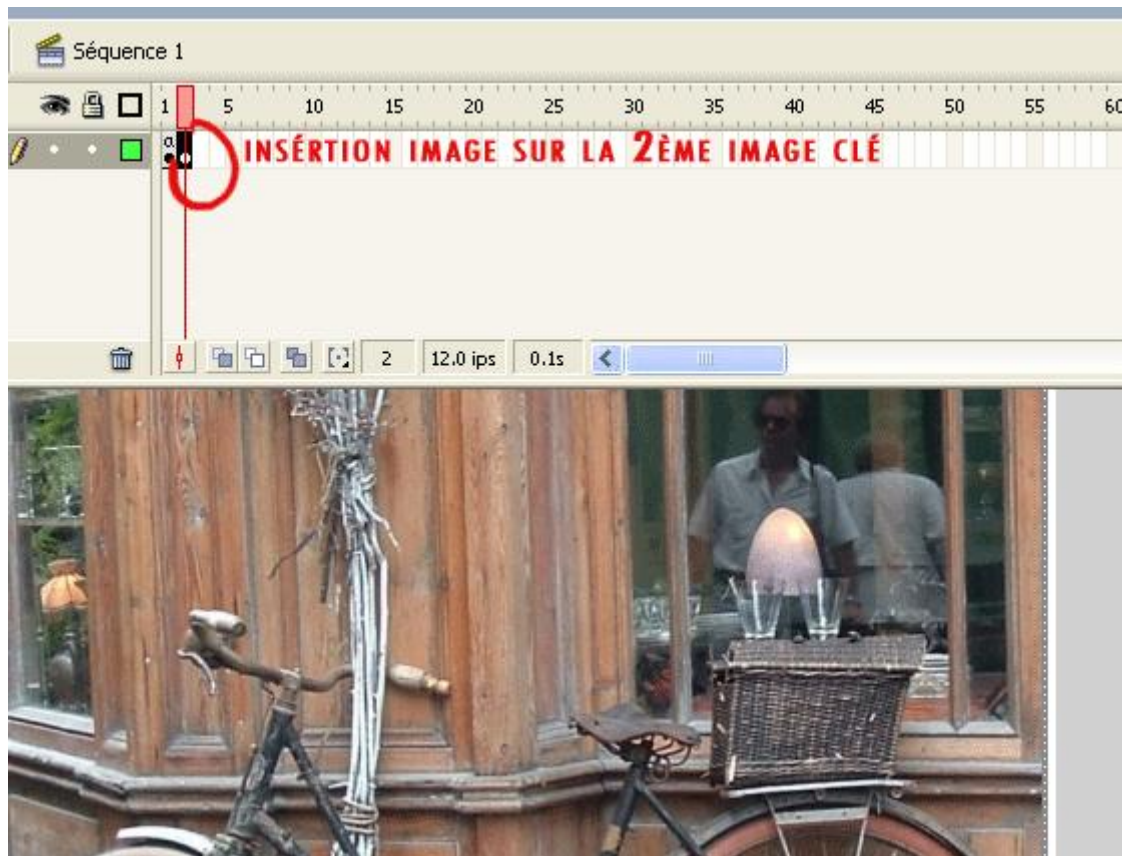
```
1 stop();
2
3 total = _root.getBytesTotal();
4 _root.onEnterFrame = function() {
5     charge = _root.getBytesLoaded();
6     part = Math.ceil((charge/total)*100);
7     progression = part+" %";
8     barre._xscale = part;
9     if (part == 100) {
10        delete _root.onEnterFrame;
11        gotoAndPlay(2);
12    }
13 };
14
```

Vous remarquez que la variable "progression" se retrouve dans notre code, c'est ce qui fait le lien entre le code et la zone de texte.

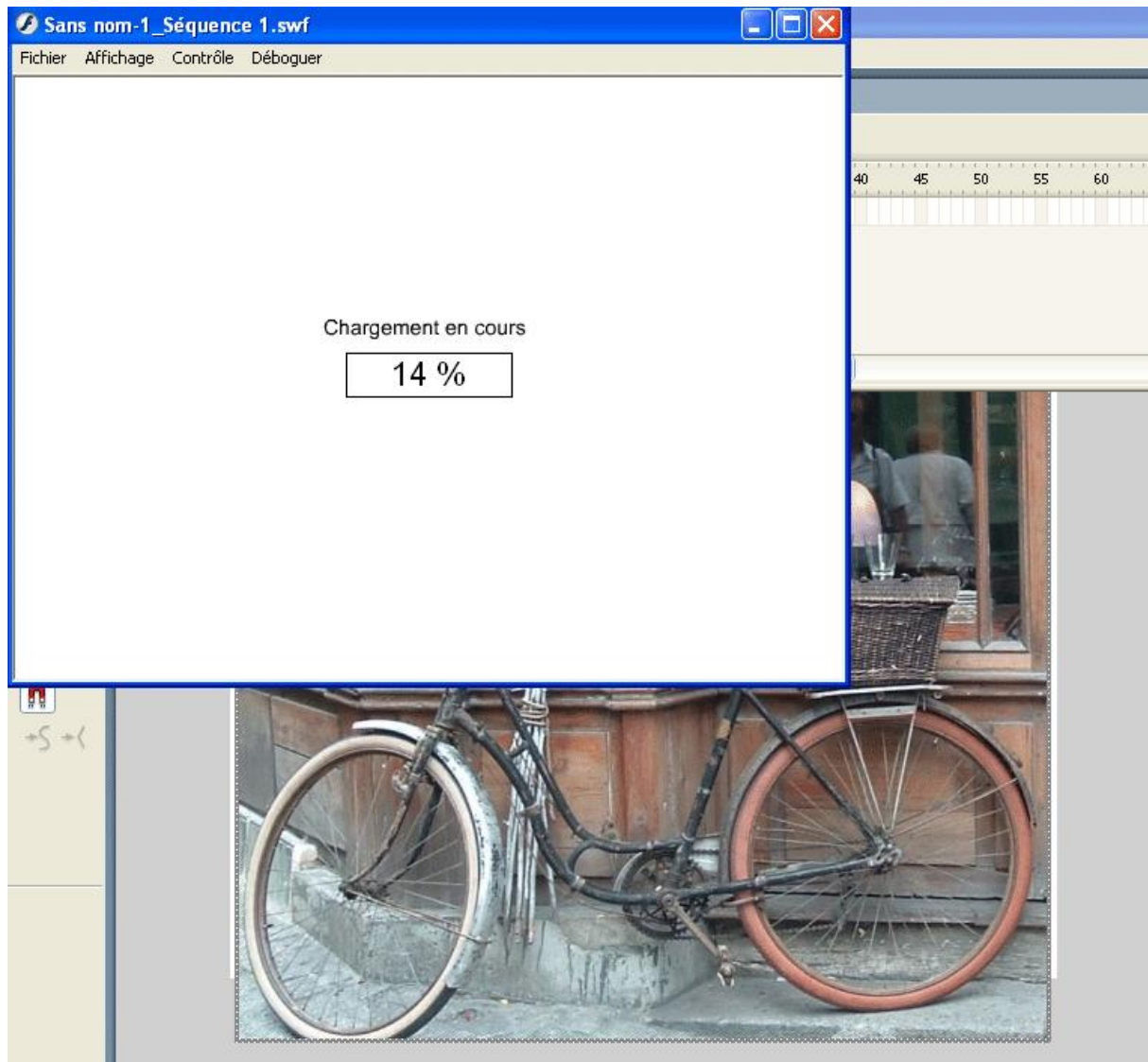
Et voilà c'est terminé. Maintenant il ne vous reste plus qu'à faire votre animation !

**Souvenez vous toujours que si vous créez une animation dans l'idée de faire un préchargement, commencez toujours à partir de l'image clé numéro 2 cela vous évitera quelques désagréments par la suite.**

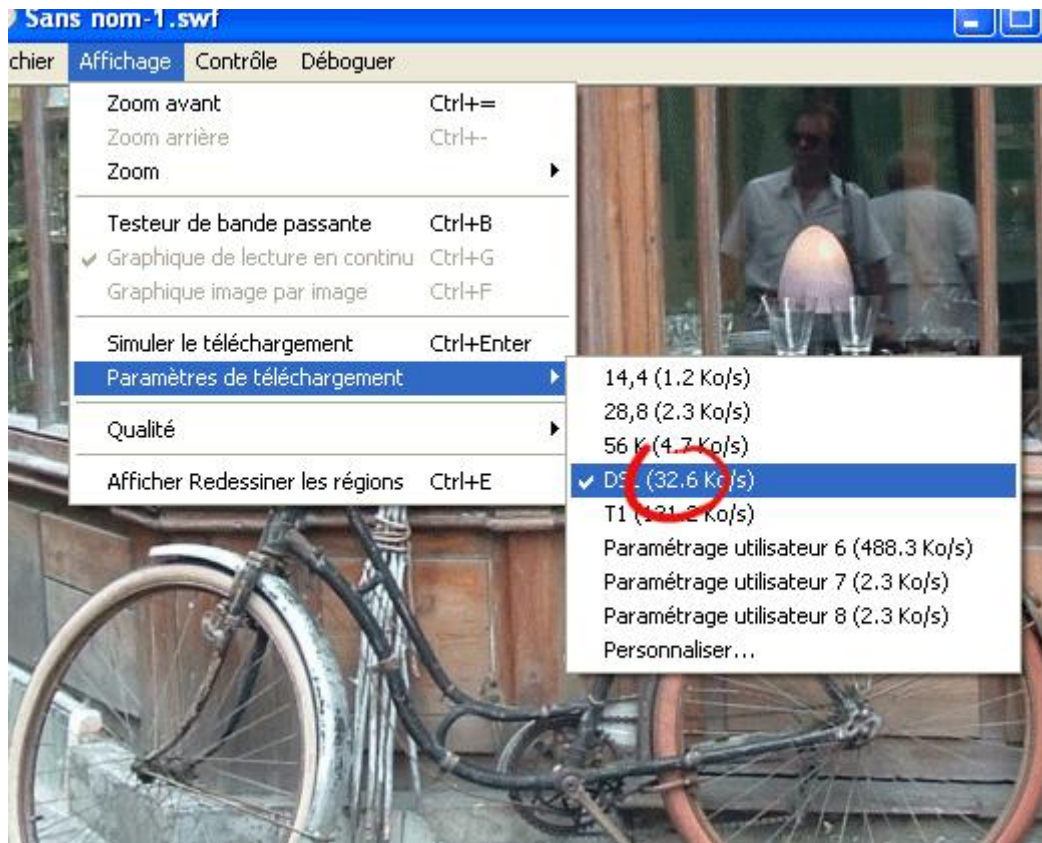
Dans mon exemple ci-dessous, j'ai simplement mis une image sur ma deuxième image clé.



Maintenant j'effectue un test. Pour cela, appuyez sur les touches **CTRL + ENTREE** deux fois ou bien dans la barre du haut cliquez sur « **Contrôle** » - « **Tester l'animation** » puis dans la nouvelle fenêtre de test cliquez en haut sur « **Affichage** » - « **Simuler le téléchargement** ». Vous devriez voir s'afficher la progression dynamique du téléchargement de votre image ou animation.



Attention, Il se peut qu'au moment de tester l'animation vous avez à peine le temps de voir le préchargement cela est due aux « **réglages des paramètres de téléchargement** ». Si celui-ci est trop élevé par rapport au poids total de votre animation, il vous faudra changer (du moins pour faire un bon test visuel) la vitesse de connexion par seconde.



En réglant sur DSL je peux voir correctement le préchargement suivi de l'affichage de mon image à la fin des 100%.

Voilà, bon courage.

<http://www.sltutorial.com>

<http://www.lempens-design.com>