

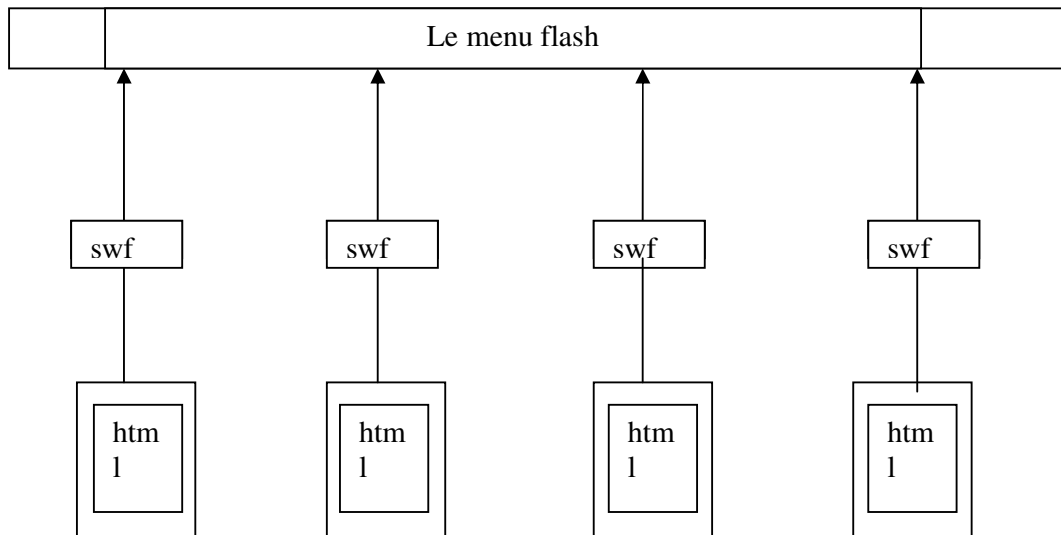
Gestion de Flash depuis HTML

Par Ahmet Gyger

<http://www.metah.ch>

Création site pour internet

But : Le but est de contrôler une animation flash depuis une page html. Par exemple si on a un menu en flash qui sera réutilisé sur toutes nos pages html, on voudra que le bouton sélectionné ne soit plus cliquable. Donc on va dire à notre animation de charger la scène relative à la page html en question. Pour cela on place une animation qui fera connexion entre notre menu et la page html.



Avantage : Cette méthode à l'avantage de ne charger qu'une fois votre menus (qui comporte plusieurs fois les mêmes éléments) de plus les boutons back et forward du navigateur fonctionne aussi pour votre animations flash.

Mise en place :

1/ Créez 2 nouveaux fichiers flash, le premier « envoi fla » le deuxième « recoit fla »

2/ Fichier envoi : la taille de votre scene envoi peut être de 1 / 1 pixel, puisque qu'il ne sert qu'à envoyer le nom de la variable correspondant a fichier html ou il se trouve.

3/Code du fichier envoi :

```
this.onEnterFrame = function(){
trace("ok enterframe");
_root.lc_envoi = new LocalConnection(); // Création de l'objet connection
result = _root.lc_envoi.send( "lc_maCible", "affichage", "maVariable" );
```

```
        if( result ){
            //si mon envoi à reussi
            delete _root.lc_envoi;
        }
    }
stop();
```

4/ Code du fichier recoit :

```
        lc_recoit = new LocalConnection();

        lc_recoit.maMethode = function(paquetRecus) {
            _root.maVarChargee = paquetRecus;
            if( _root.maVarChargee == "maVariable"){
                gotoAndStop("autreScene");
            }
        }

        lc_recoit.connect("lc_maCible");
        _root.onUnload = function(){
            delete lc_recoit;
        }

stop();
```

5/ Et voila a partir de ça vous devriez pouvoir facilement mettre en place cette méthode.