

Création d'un MovieClipLoader

Par Ahmet Gyger

<http://www.metah.ch>

Création site pour internet

But : Permettre de faire un compteur de chargement qui puisse être importé depuis d'autres movieClip. Savoir à quel pourcentage une image, animation, vidéo est chargé.

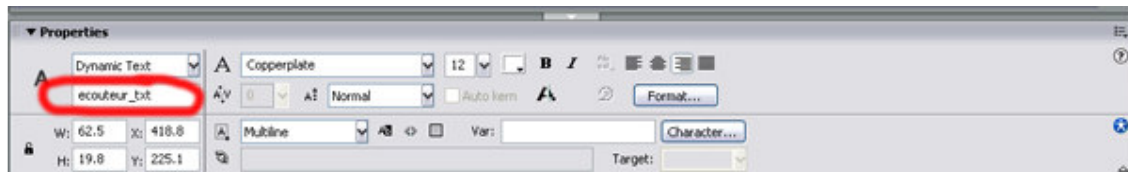
// On créé un MovieClipVide ou l'on affiche le swf, ou le jpg chargé.

```
createEmptyMovieClip("ecran", 10);
```

***/Définition des variables**

Chargeur = nom de mon objet de chargement (c'est lui qui s'occupe du chargement).

ecouteur_txt = un champ de texte dynamique, placé sur l'image ou se passe le chargement.



Nous permettra d'afficher le pourcentage chargé ainsi qu'une éventuelle erreur.

***/**

// Création d'un nouveau MovieClipLoader, qui se nomme chargeur

```
Chargeur = new MovieClipLoader();
```

// S'il y a une erreur j'affiche l'erreur à la place du pourcentage.

```
chargeur.onLoadError = function(pCible,pErreur) {  
    ecouteur_txt.text = pErreur;  
}
```

/*

ecouteur_txt si chargement en cours (MovieClipChargé, Bytes chargés, Bytes total) alors

ecouteur_txt affiche le résultat (Bytes chargé / bytes total)*100 avec arrondi

***/**

```
ecouteur_txt.onLoadProgress=function (pCible,pLoad,pTotal) {  
    this.text=Math.floor((pLoad/pTotal)*100)+"%";  
}
```

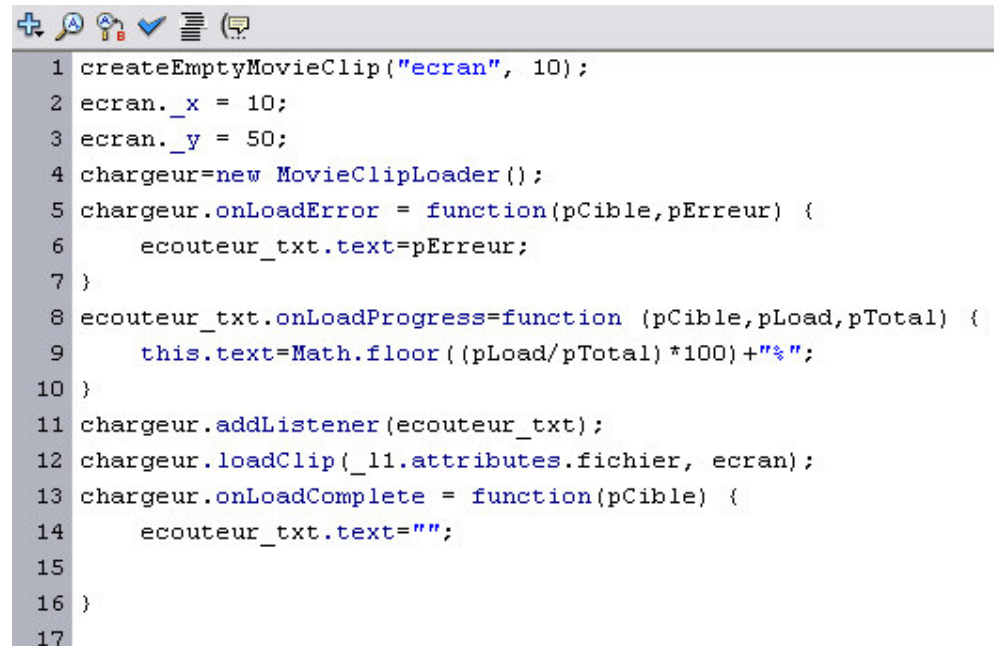
//ecoute du MovieClipLoader et envoi de l'information à ecouteur_txt

```
chargeur.addListener(ecouteur_txt);
```

```
// C'est ici qu'il faut changé le nom du jpg ou swf qu'on veut chargé, (ecran: emptyMovie clip)
chargeur.loadClip(maphoto.jpg, écran);
```

```
// Si le chargement est fini je vide l'affichage d'ecouteur. On peut ici insérer des actions.
chargeur.onLoadComplete = fonction(pCible) {
ecouteur_txt.text="";
}
```

Ce qui nous donne en code pur :

A screenshot of an IDE window showing ActionScript code. The code is as follows:

```
1 createEmptyMovieClip("ecran", 10);
2 écran._x = 10;
3 écran._y = 50;
4 chargeur=new MovieClipLoader();
5 chargeur.onLoadError = fonction(pCible,pErreur) {
6     ecouteur_txt.text=pErreur;
7 }
8 ecouteur_txt.onLoadProgress=fonction (pCible,pLoad,pTotal) {
9     this.text=Math.floor((pLoad/pTotal)*100)+"%";
10 }
11 chargeur.addListener(ecouteur_txt);
12 chargeur.loadClip(_11.attributes.fichier, écran);
13 chargeur.onLoadComplete = fonction(pCible) {
14     ecouteur_txt.text="";
15 }
16 }
17
```

Conclusion :

Donc MovieClipLoader a certaine fonction très intéressante pour connaître l'état de chargement de votre animation. Il a 5 grandes fonctions :

1. .onLoadError : si problème dans le chargement
2. .onLoadProgress : quand chargement en cours
3. .addListener : ecouteur, action des que changement d'état
4. .loadClip : charge un clip
5. .onLoadComplete : chargement complet sans erreur.

Vous trouverez plus d'information directement de votre actionscript reference ;)