



Star-preloader

Flash ActionScript 2
FlashMX/8/CS3/CS4



Numa frame de uma fla vazia coloque o seguinte AS no painel das accoes (F9). Para entender melhor este AS, (ate' porque vai ter q eventualmente modificar os parametros conforme o seu desejo/necessidade/gosto), siga a sequencia dos numeros 1. 2. 3. 4. e 5 e leia com atencao os comentarios q estao no AS.

```
/**
    @author: flashopen.net
    @date: March 2009
*/
//
// -----> 1. declarar e setar variaveis
//
// - geral
// - pode alterar o scaleMode e altere os valores para as dimensoes do seu Stage
//
Stage.scaleMode = "noscale";
var swfLargura:Number = 550;
var swfAltura:Number = 400;
//
// - variavel para o loader
// - nao alterar
//
var loader_counter:Number = 0;
var loader_animator:Number;
//
// --- Iniciar --> ver 2
//
// -----> 3. Desenhar o preloader
//
function draw_loader(target, nb, ba, lb, ab, dc, cb, ap, am, va) {
    //
    // 3a. criar movie principal
    var loader_rect:MovieClip = createEmptyMovieClip("loader_rect", this.getNextHighestDepth());
    //
    // 3b. construir o preloader
    for (var i:Number = 0; i<nb; i++) {
        loader_rect.createEmptyMovieClip("loader_" + i, i + 1);
        loader_rect["loader_" + i].lineStyle(1, cb, am, false, 'none', 'round', 'round', 1);
        loader_rect["loader_" + i].beginFill(cb, am);
        loader_rect["loader_" + i].moveTo(-lb/2, -ab-dc);
        loader_rect["loader_" + i].lineTo(lb/2, -ab-dc);
        loader_rect["loader_" + i].lineTo(lb/2, -dc);
        loader_rect["loader_" + i].lineTo(-lb/2, -dc);
        loader_rect["loader_" + i].lineTo(-lb/2, -ab-dc);
        loader_rect["loader_" + i].endFill();
    }
}
```

```

        //
        loader_rect["loader_"+i]._alpha = ap;
        loader_rect["loader_"+i]._rotation = i*(360/nb);
    }
    //
    // 3c. setar a posicao do preloader
    loader_rect._x = swfLargura/2-(lb+dc)/2;
    loader_rect._y = swfAltura/2-(ab+dc)/2;
    //
    // 3d. iniciar a animacao do preloader
    loader_animator = setInterval(animate_loader,va,target,nb,ba,am,ap);
    // --- loop --- ver 4
}
//
//
// -----> 4. Animar o preloader
//
function animate_loader(target, nb, ba, am, ap) {
    //
    i_index = 0;
    //
    // 4a. determinar quais as barras afectadas pelo alpha
    for (var i:Number = 0; i<ba; i++) {
        if (i+loader_counter<nb) {
            movieIndex = i+loader_counter;
        } else {
            movieIndex = i_index;
            i_index++;
        }
        //
        // setar o alpha as barras
        loader_rect["loader_"+movieIndex]._alpha = Math.round(i*((am-ap)/(nb/2-1)))+ap;
    }
    //
    // 4b. determinar a barra da frente
    if (loader_counter == nb-1) {
        loader_counter = 0;
    } else {
        loader_counter++;
    }
    //
    if (target.getBytesLoaded() == target.getBytesTotal()) {
        //
        // clearInterval esta' desactivado para testar a animacao.
        // active o 'clearInterval' e o 'delete_loader'
        // quando tudo estiver pronto.
        //
        //clearInterval(loader_animator);
        //delete_loader(nb);
        // --- delete tudo ---> ver 5
        //
        // Inicie aqui o movie. Por exemplo:
        //
        /* play(); */
    }
}
//
// -----> 5. Delete preloader
//
function delete_loader(nb) {
    for (var i:Number = 0; i<nb; i++) {
        loader_rect["loader_"+i].removeMovieClip();
    }
    loader_rect.removeMovieClip();
}
//

```

```

//
// -----> 2. Iniciar criacao do preloader
//
// draw_loader(nome do movieClip ou _root,
// numero de barras,
// barras afetadas pelo alpha,
// largura da barra,
// altura da barra,
// distancia ao centro,'
// cor da barra,
// alpha + pequeno,
// alpha maior,
// velocidade da animacao);
//
//
// [_root]
//
draw_loader(_root,36,24,2,10,25,0x999999,10,100,24);
//
// ---- desenhar ----> ver 3
//
//
// ----- outras alternativas ----- (desactivadas)
//
// [_level]
//
//loadMovie("http://213.133.49.3/tutorials/starLoader/P3300678.jpg",1);
//draw_loader(_level1,30,20,2,6,15,0x0,10,100,50);
//
// [movieClip]
//
//var meu_mc:MovieClip = createEmptyMovieClip("meu_mc", this.getNextHighestDepth());
//meu_mc.loadMovie("http://213.133.49.3/tutorials/starLoader/P3300678.jpg");
//draw_loader(meu_mc,30,20,2,6,15,0x0,10,100,50);
//
// [MovieClipLoader]
//
//var meu_mc:MovieClip = createEmptyMovieClip("meu_mc", this.getNextHighestDepth());
//var meu_loader:MovieClipLoader = new MovieClipLoader();
//var meu_loaderObject:Object = new Object();
//meu_loader.addListener(meu_loaderObject);
//meu_loader.loadClip("http://213.133.49.3/tutorials/starLoader/P3300678.jpg",meu_mc);
//draw_loader(meu_mc,30,20,2,6,15,0x0,10,100,50);
//
/*Nota: o MovieClipLoader nao usa getBytesLoaded...
... eventualmente tera' de substitui-lo por um onLoadInit...
pesquise pelos Listeners desta classe */
//
// [htmlText]
//
//var meu_mc:TextField = createTextField("meu_mc",this.getNextHighestDepth(),0,0,1,1);
//meu_mc.html = true;
//meu_mc.htmlText = "<img src='http://213.133.49.3/tutorials/starLoader/P3300678.jpg' id='mc_id'
hspace='0'/>";
//draw_loader(meu_mc,30,20,2,6,15,0x0,10,100,50);
//
/*Nota: o TextField nao usa getBytesLoaded...
... eventualmente tera' de substitui-lo por um onChanged...
pesquise pelos Listeners desta classe */
//

```

Depois de ter acertado as 2 variaveis (*swfLargura* e *swfAltura*) de acordo com o seu Stage, deve iniciar este AS em -->2. ... e por dar os parametros respectivos na chamada `a funcao *draw_loader(...)*;

Siga o 'guia dos parametros' (em comentarios *//*) para se orientar.

Neste exemplo, estamos a aplicar o preloader ao *_root* (ao proprio swf)
Mas tem como alternativa, + 4 exemplos de carregamento e como usar o preloader nestas circunstancias:

1. Uma imagem externa para um nivel (*_level*)...via *loadMovieNum*
2. Uma imagem externa para um MovieClip ('instance-name')... via *loadMovie*
3. Uma imagem externa para um MovieClip ('instance-name')... via *loadClip*
4. Uma imagem externa para um TextField ('instance-name')... via *html/Text*

Importante:

Enquanto estiver a alterar os seus parametros para testar o loader... deixe o *clearInterval* e o *delete_loader* desactivados, e quando estiver pronto nao se esqueca de os activar outra vez ...

Dicas:

- Nao misture este AS com outro... crie uma layer so' para este AS.
- Se usar o mesmo AS aplicados a diferentes metodos, entao duplique as funcoes e mude-lhes os nomes para *draw_loader_1()*;... por exemplo

Sucesso.