

SESSION 7: TEXT

PRELOADER BASIC

Ada dua actionscript utama untuk membuat sebuah preloader, yaitu `getBytesLoaded()` dan `getBytesTotal()`. Actionscript ini berguna untuk mengetahui jumlah ukuran file flash yang telah didownload dan mengetahui total ukuran flash.

1. Ada 3 (tiga) framescript yang terlihat pada gambar di layer “Actionscript”, yaitu :

Frame 1:

```
if (getBytesLoaded()==getBytesTotal()) {  
    gotoAndPlay(3);  
}
```

Perintah `getBytesLoaded()` digunakan untuk mendapatkan informasi berapa byte file yang telah didownload.

Perintah `getBytesTotal()` digunakan untuk mendapatkan informasi berapa total ukuran file movie flash Anda.

Kemudian kedua perintah itu dibandingkan, bila ukuran byte yang telah didownload sudah mencapai ukuran total file movie flash Anda, maka perintah `gotoAndPlay(3);` akan dijalankan.

Frame 2 :

```
gotoAndPlay(1);
```

Kalau syarat di atas tidak dipenuhi, maka perintah di atas akan pergi ke frame ke-1 dimana kembali dilakukan kondisi sampai syarat pada frame ke-1 dipenuhi.

Frame 3:

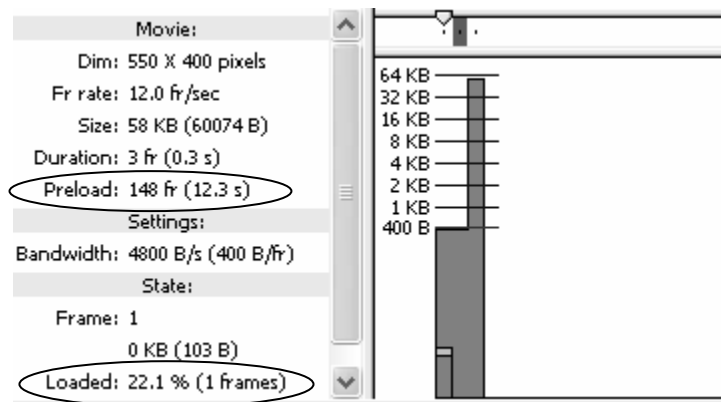
```
stop();
```

Frame ini akan dimulai bila syarat pada frame ke-1 sudah dipenuhi.

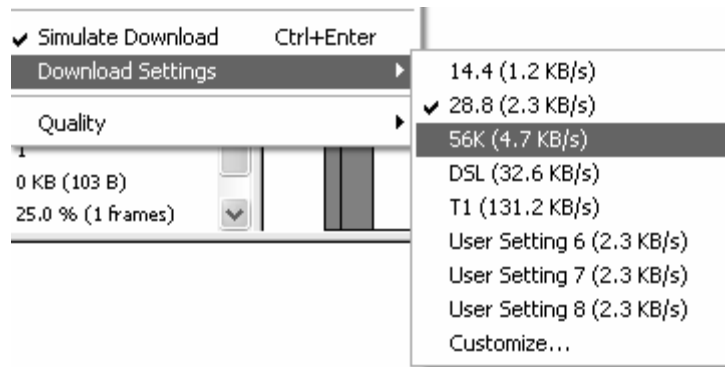
2. Pada frame ke-3 di layer “Gambar”, ada satu gambar dengan ukuran file yang besar agar kita bisa melihat simulasi preloader ini. Kalau Anda tidak meletakkan apa-apa di sini, maka jalannya preloader tidak akan terlihat.



3. Setelah itu tekan CTRL+ENTER untuk mengetest movie Anda.
4. Pilih menu View > Bandwidth Profiler (CTRL+B) untuk menampilkan informasi preloader. Anda dapat melihat simulasi preloader dengan menggunakan informasi di sini. Dari ukuran dimensi, frame rate, ukuran file, durasi, lama waktu tunggu dan pergerakan persennya. Dari informasi Preload: 148 fr(12.3s) berarti lama waktu yang diperlukan untuk menampilkan seluruh movie flash adalah 12 detik menggunakan kecepatan 28.8 Kbps.



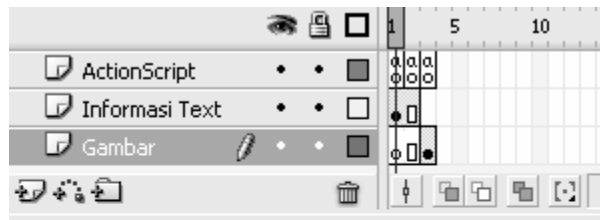
5. Untuk mensimulasikan preloader dengan kecepatan download yang berbeda. Pilih menu View > Download Settings...



PRELOADER DENGAN INFORMASI UKURAN FILE

Sekarang kita akan melengkapi program preloader sebelumnya dengan menampilkan total ukuran file, berapa byte yang telah di download dan persentasi download di stage.

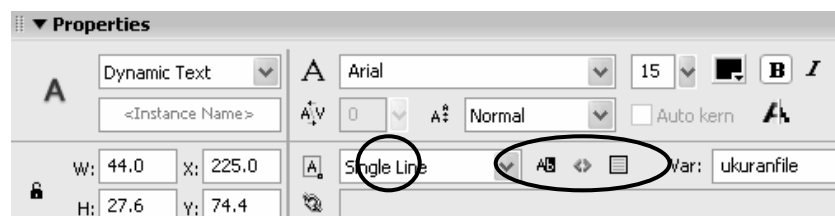
1. Di frame ke-3 di layer “Gambar” seperti biasa ada gambar dengan ukuran yang besar.
2. Di frame ke-2 sampai ke-3 di layer “Informasi Text” ada tulisan jenis static dan dynamic. Pada gambar ada 3 (tiga) tulisan jenis dynamic dan diberi nama variable ukuranfile, download dan persen.



Total ukuran File : bytes
 Yang telah di download : bytes
 Persentasi download : % lagi

Anda memberi variable tulisan jenis dynamic pada Property Inspector. Kemudian nonaktifkan pilihan Selectable agar tulisan tidak dapat diseleksi, jadi hanya dirubah melalui script saja.

Lain halnya dengan tulisan jenis Static, tulisan jenis ini hanya memberikan informasi dan tidak dapat dirubah selama movie Flash berjalan. Tetapi jenis Static mempunyai kelebihan, yaitu *Anti-Alias* yang dapat membuat tulisan menjadi lebih halus.



3. Masih terlihat 3 (tiga) framescript yang terlihat pada gambar di layer “Actionscript” dan akan dirubah sedikit framescript pada frame ke-1 untuk menampilkan tulisan dinamic tersebut ke Stage. Frame yang lain masih sama scriptnya dan tidak perlu dirubah.

Frame 1 :

```

if (getBytesLoaded()==getBytesTotal()) {
    gotoAndPlay(3);
}
ukuranfile=getBytesTotal();
filedownload=getBytesLoaded();
persen=int((getBytesLoaded()/getBytesTotal())*100);

```

Frame 2:

```

gotoAndPlay(1);

```

Frame 3:

```

stop();

```

Silahkan menekan CTRL+ENTER sebanyak dua kali. Penekanan tombol CTRL+ENTER pertama untuk menjalankan movie Flash dan yang kedua untuk menjalankan simulasi preloader seperti di bawah ini.

Total ukuran File : 63098 bytes

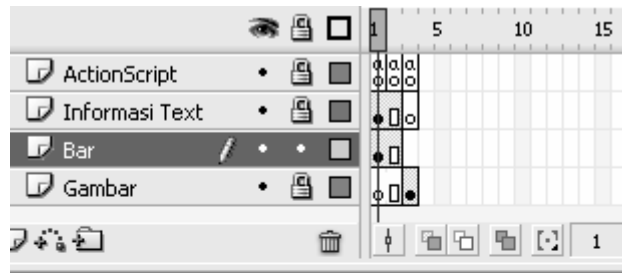
Yang telah di download : 14710 bytes

Persentasi download : 23 % lagi

PROGRESSIVE BAR PRELOADER

Kini kita akan melengkapi program preloader sebelumnya dengan mensimulasikan balok yang makin lama-makin memanjang sesuai dengan peningkatan persen.

1. Ada penambahan layer “Bar” untuk membuat animasi balok yang akan berjalan memanjang ke kanan.



Total ukuran File : 0 bytes

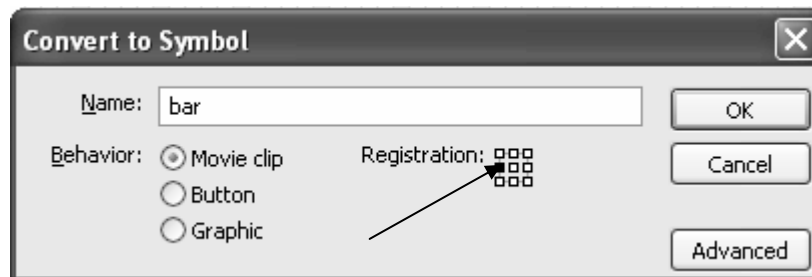
Yang telah di download : 0 bytes

Persentasi download : 0 % lagi



2. Pada layer “Bar”, gambarkan balok hitam dengan rectangle Tool seperti yang terlihat pada gambar. Jadikan symbol: Movie clip dengan nama bar dan jangan lupa pindahkan titik hitam pada Registration ke tengah kiri.

Kalau titik Registration terletak di tengah, maka pergerakan bar akan berjalan aneh. Tujuan dari animasi adalah membuat gerak balok dari menghilang kemudian memanjang ke kanan melalui Actionscript yang akan kita lihat berikut ini.



3. Beri movieclip “bar” Moviescript seperti di bawah ini. Ingat bukan memberi script pada frame tetapi pada movie clip.

```
onClipEvent (load) {
    _xscale=0;
}
```

Actionscript di atas akan membuat panjang bar menghilang karena skalanya menjadi nol.

```
onClipEvent (enterFrame) {
    _xscale=_root.persen;
}
```

Actionscript di atas akan membuat panjang bar dari tidak menjadi memanjang ke kanan sesuai dengan nilai persen.

SCROLLPANE COMPONENT

Sangat berguna dan mempunyai banyak fungsi. Dapat memiliki jendela dengan vertikal dan horisontal scrollbar di sisinya dan digunakan untuk menampilkan Movie Clip dari Library ke Stage.

1. Ambil ScrollPane Component dan letakkan di Stage. Gunakan free transform tool untuk mengatur ukuran ScrollPane.
2. Pada Property ScrollPane, isi contentPath dengan content_id. Nama "content_id" adalah nama linkage untuk movieclip yang ada di Library. Movieclip tersebut bisa berisi apa saja, dalam kasus ini penulis mengimpor gambar bitmap ke dalam movieclip.
3. Tetapi letakkan gambar tersebut mulai dari titik pusat Stage di dalam movieclip (Lihat gambar di bawah). Agar nantinya scroll dapat menampilkan keseluruhan gambar.



Penjelasan Property pada ScrollPane Component :

1. contentPath : Berisi nama Linkage ID Movieclip yang ingin anda tampilkan di ScrollPane. Bisa juga dengan eksternal path (URL), eksternal JPG dan SWF. Tetapi masih belum begitu baik ditampilkan.
2. hLineScrollSize : berapa pixel content akan dipindahkan ketika ada panah kiri dan kanan. Nilai awal adalah 5. Semakin besar, content akan bergerak cepat.

Component			
<Instance Name>		contentPath	content_id
		hLineScrollSize	5
		hPageScrollSize	20
		hScrollPolicy	auto
		scrollDrag	false
		vLineScrollSize	5
X: 330.9	Y: 116.4		
X: 251.0	Y: 76.3		

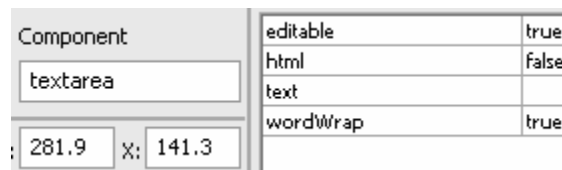


Tidak ada script khusus untuk kasus ini.

TEXTAREA COMPONENT

Ini adalah ScrollPane component versi tulisan. Berguna untuk menampilkan tulisan atau format HTML, lengkap dengan vertikal dan horisontal scrollbar.

Letakkan TextArea Component pada Stage, beri nama instance “textarea”.



Berikut ini adalah penjelasan property pada TextArea Component.

1. **editable:** Pengguna bisa merubah atau tidak.
2. **html:** Jika bernilai “true” text akan dibaca dalam format HTML. Nilai awal adalah “false”.
3. **text:** isi dari textarea component di isi di sini.
4. **wordWrap :** text diatur sesuai lebar atau dibiarkan memanjang saja.

Kemudian beri script di bawah ini pada frame-1:

```
textarea.text = "Seperti ScrollPane component versi tulisan. Berguna untuk menampilkan tulisan atau format HTML, lengkap dengan vertikal dan horisontal scrollbar.";
```

Kalau tulisan Anda tidak terlalu panjang dan besarnya TextArea cukup untuk memuat seluruh tulisan, biasanya scroll tidak akan muncul. Scroll akan muncul otomatis kalau tulisan sudah melebihi batas dari tampilan TextArea.

MEMBACA FILE TEXT

Pada trik kali ini Flash akan membaca file text (format TXT). Jadi data yang diambil bukan dari Flash, tapi dari luar Flash.

FORMAT FILE TEXT

Untuk format file teksnya tidak bisa sembarangan, harus mengikuti format yang telah ditentukan sehingga Flash dapat membacanya.

Formatnya adalah : **namavariabel=nilaivariabel&**

Contoh: judul1=flash&judul2=photoshop

Simpan dengan nama **“data.txt”**.

CARA MEMBACA 1

```
loadVariablesNum("data.txt",0);
```

CARA MENAMPILKAN 1

```
display_txt = judul1;
```

CARA MEMBACA 2

```
myData = new LoadVars();  
myData.load("data.txt");  
myData.onLoad = function () {  
    display_txt=myData.judul1;  
}
```

CARA MENAMPILKAN 2

```
display_txt=myData.judul1;
```

PROJECT TEXT AREA & FILE

Sekarang buat Text Area Component tetapi dengan mengambil file text "data.txt" yang isinya.

isi=Ini adalah ScrollPane component versi tulisan. Berguna untuk menampilkan tulisan atau format HTML, lengkap dengan vertikal dan horizontal scrollbar.