

# Créer une page d'attente

Un des problèmes majeurs d'Internet est l'attente durant les téléchargements. Le temps de chargement peut parfois être long et il faut savoir faire attendre le visiteur, sans qu'il ira voir ailleurs.

L'album photo que nous avons réalisé dans le manuel fait quelques 200 KB, ce qui demande déjà un peu de temps pour le chargement de l'animation.

Nous allons créer une page très simple qui indique au surfeur la progression de chargement de l'animation.

Pourquoi *simple* ? Le but est aussi de limiter le temps nécessaire pour l'affichage d'une page d'attente et non de rajouter du temps d'attente avant l'affichage de l'animation !

## Quelle méthode ?

Il existe plusieurs méthodes pour afficher la progression du chargement. En voici deux :

- Afficher un symbole dont la taille croît en fonction de la progression du téléchargement. Comme les barres de progression utilisées lors de l'installation d'un logiciel sur votre ordinateur.
- Utiliser un claque et une interpolation de mouvement. Le calque est lu en fonction du chargement.

Nous allons utiliser la deuxième méthode : elle est simple, légère et peut facilement être adaptée. Vous trouverez d'autres méthodes dans les forums sur Flash.

## Le fichier fourni

Ce supplément utilise le fichier **chargement fla** que vous pouvez télécharger à l'adresse :

<http://www.competencemicro.com/supplements/2914944365.php>

Ouvrez-le : il s'agit du fichier album créé dans le manuel, avec quelques changements :

- J'ai ajouté un séquence, appelée **Chargement**. Qui affichera la progression du préchargement.
- Notez le symbole clip **Rectangle**. Il deviendra la barre de progression.
- Un autre symbole, graphique, **Rectangle2**, sera utilisé pour l'interpolation.

Nous allons procéder par étapes : la première sera de calculer le pourcentage de téléchargement de l'animation. Puis nous afficherons ce pourcentage avec un peu de texte. Enfin, nous créerons une barre de progression.

## Le pourcentage de téléchargement

Le pourcentage est calculé à partir du poids total du fichier et du poids déjà chargé. Pour cela, nous allons utiliser les commandes suivantes :

- **MovieClip.getBytesTotal()** : renvoie un nombre entier représentant la taille total, en octets, de l'objet MovieClip spécifié.
- **MovieClip.getBytesLoaded()** : renvoie un nombre représentant le nombre d'octets chargés.

Créons le script. Cliquez sur l'image 1 du calque présent et affichez le panneau **Actions**. Passez en **Mode Expert (ALT+MAJ +E)**, et tapez le script suivant :

```
poids = this.getBytesTotal();
charge = this.getBytesLoaded();
perc = Math.floor(charge*100/poids);
```

Nous créons ainsi trois variables, **poids**, **charge** et **perc** et leur assignons une valeur. **poids** pour le poids total, **charge** pour ce qui a été téléchargé, **perc** pour le pourcentage. Notez Math.floor, que nous avons vue dans le manuel.

*this renvoie l'objet actif, à savoir notre album photo.*

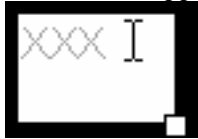
Nous ne pouvons pas tester ce code sans affichage.

## L'affichage de la progression

L'affichage se fera avec trois éléments : une barre horizontale, l'affichage du pourcentage et un peu de texte.

1. Sélectionnez l'outil **Texte** et cliquez sur la scène. Tapez **xxx**, redimensionnez le cadre si

nécessaire et appuyez sur la touche **Echap**.



2. Dans l'**IDP**, choisissez la police **\_sans**, taille de police 16 et alignez le texte à droite. Pour la couleur, prenez celle de votre choix.



3. Dans le menu déroulant à gauche, sélectionnez **texte dynamique** puis tapez **perc** dans le champ **Var**.
4. Cliquez sur **Caractère** : dans la fenêtre affichée, cochez **Uniquement**, puis **Chiffres**. De cette façon, Flash n'insère qu'un minimum de caractères au fichier.
5. Enregistrez votre travail.

Voilà pour l'affichage.

Maintenant, il faut gérer le chargement du fichier pour afficher le pourcentage adéquat. Pour cela, nous allons utiliser une technique simple : passer de l'image 1 à l'image 2 du calque. Sur l'image 2, nous vérifions l'état du chargement. S'il est inférieur à 100, nous repassons à l'image 1. Sinon, nous passons à la séquence suivante.

Cliquez sur l'image 2 et insérez une image-clé vide. Dans le panneau **Actions**, et toujours en mode **Expert**, tapez le code suivant :

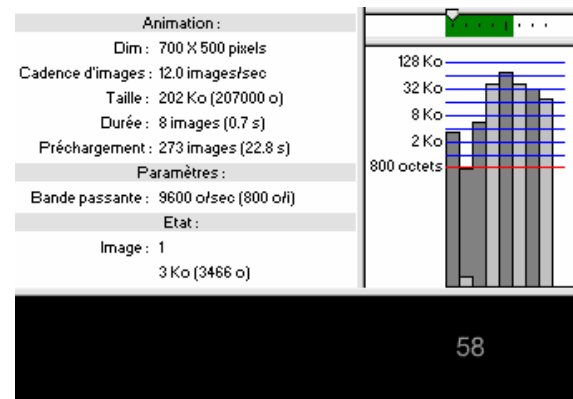
```
if (perc<100) {
    gotoAndPlay("Chargement", 1);
} else {
    gotoAndPlay("Séquence 1", 1);
}
```

Ce code gère le passage de l'image vers l'image 1 de la séquence **Chargement** ou l'image 1 de la séquence **Séquence 1** (le début de l'album). Testons !

Lancez le test avec **CTRL+Entrée**. Flash passe directement au début de l'album car le chargement est fait sans aucun temps d'attente. Il nous faut utiliser le **Train de lecture**.

Ré-appuyez sur **CTRL+Entrée** : le chargement reprend, en affichant le temps approximatif nécessaire. Vous voyez ainsi le pourcentage évoluer en

fonction de la progression du chargement, visible sur le scénario :



Laissez la lecture se poursuivre : dès que le pourcentage passe à 100, la première page de l'album est affichée. Fermez le test (**CTRL+W**).

Il nous reste à insérer le texte.

1. A l'aide de l'outil **Texte**, tapez :  
**% || Chargement de l'album en cours. Veuillez patienter.**
2. Appuyez sur la touche **Echap** et, dans l'**IDP**, changez le type de texte en **Texte statique** et choisissez la police Verdana.

Nous ferons les alignements nécessaire plus tard. Passons pour l'instant à la troisième étape.

## La barre de progression

La barre de progression sera construite avec une interpolation dont la lecture se fera en fonction du pourcentage chargé.

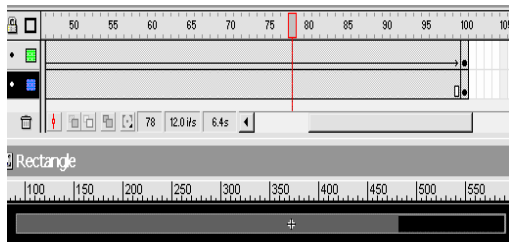
1. Insérez une occurrence du symbole **Rectangle** sur la scène.
2. Editez ce symbole (double-clic) : l'image 1 du calque **Total** contient un rectangle. Ce rectangle représente la progression totale.
3. Insérez un calque au-dessus de **Total** que vous appelez **Progression**.
4. Sur la première image de ce nouveau calque, insérez le symbole **Rectangle2**. Ce rectangle est peu plus petit que celui du calque **Total**. Faites-le donc glisser par-dessus pour obtenir le résultat suivant (seule la moitié est affichée) :



5. Cliquez sur l'image 100 du calque **Progression** et insérez une image-clé (**F6**).
6. Cliquez sur une image entre 1 et 100 avec le bouton droit de la souris et choisissez **Insérer une interpolation de mouvement**.
7. Cliquez sur l'image 1, puis sur l'occurrence de **Rectangle2** qui s'y trouve. Sur l'IDP, changez-en la longueur : dans le champ L, remplacez **498** par **5** :



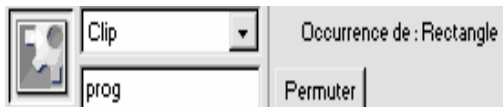
8. Sur le calque **Progression**, le rectangle passera de 5 pixels à 498, sur 100 images, tout au long de l'interpolation.
9. Cliquez sur l'image 100 du calque Total et insérez une image-clé : le rectangle est ainsi visible tout au long de la lecture du scénario. Appuyez sur la touche **Entrée** : le rectangle vous indique la progression du scénario.



Voilà pour la barre de progression.

Il nous faut maintenant faire lire ce clip à la bonne image en fonction du pourcentage téléchargé.

1. Fermez l'édition du symbole. De retour à la séquence **Chargement**, cliquez sur la scène, puis sur l'occurrence du symbole **Rectangle**. Dans l'IDP, appelez l'occurrence **prog** :



Cliquez sur l'image 1 et affichez le panneau **Actions**. Le script que nous avons tapé précédemment y est affiché :

```
1 poids = this.getBytesTotal();
2 charge = this.getBytesLoaded();
3 perc = Math.floor(charge*100/poids);
```

2. Ajoutez-y les lignes suivantes :

```
with(prog) {
```

```
gotoAndStop(perc);
```

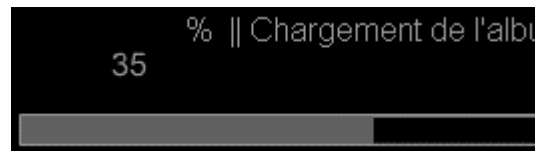
```
}
```

Ces lignes signifient que :

avec (**with**) prog (le nom de l'occurrence du symbole **Rectangle**), Flash doit lire et s'arrêter à l'image dont le numéro correspond à la valeur **perc**.

En français... Flash doit lire, sur le scénario de l'occurrence **prog**, l'image dont le numéro correspond à la valeur **perc**. Comme **perc** est un pourcentage et un nombre entier et que le scénario en question comprend 100 images, tout va bien !

Essayez ! Appuyez sur **CTRL+Entrée**, encore une fois après affichage du test pour lancer le train de lecture, et observez la progression (ici à 35 %) :



Il vous reste à aligner les 3 éléments et à les positionner. Ensuite, publiez votre fichier comme vous l'avez fait pour l'album. Vous pouvez voir le mien en suivant le lien suivant :

<http://www.compencemicro.com/supplements/2914944365.php>

