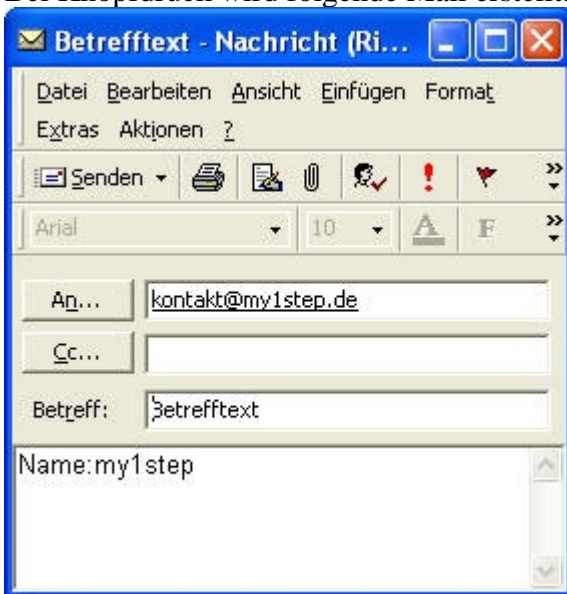


# 18. Neues



## Mail-Formular

- Man bastelt ein Formular mit Eingabefeldern. Im Beispiel wird nur ein Feld mit der Bezeichnung name genommen. Ein Button bekommt ein ActionScript zu gewiesen, mit dem die Formulardaten per E-Mail verschickt werden.

- Das Script für den Knopf lautet:  
`getURL("mailto:kontakt@mail.de?subject=Betrefftext & body=" + "Name: " + name)`  
 Bei Knopfdruck wird folgende Mail erstellt:

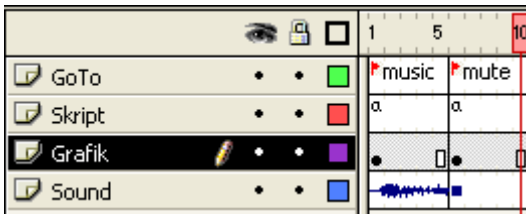


- Der Nachteil an der Sache ist, dass der Absender ein Mailprogramm benötigt. Es ist also keine reine Formularlösung wie mit ASP oder PHP.

- Hier ist das obige Beispiel [flash/18\\_01.swf](#)  [flash/18\\_01 fla](#) .

## Hintergrund-Musik

- Wir erstellen eine SWF-Datei für die Hintergrund Musik, die in jeden beliebigen Flash Film eingebunden werden kann. Wichtig ist dabei, die gleiche Bühnengröße zu verwenden, aber das lässt sich ja einfach anpassen. Für das Beispiel habe ich die Bühnen Größe 550 x 400 Pixel benutzt.
- Wir fangen mit einer neuen Flash Datei an. Diese bekommt 4 Ebenen:



(So sieht die Datei gegen Ende aus)

- Zuerst importieren wir eine Sounddatei. Ich benutze die Datei [6OE4C064.wav](#) (1,61 MB) bzw. [6OE4C064.mp3](#) (113 Kb) Leider kommt es mit der mp3 Datei zu Aussetzern beim loop, mit der wav Datei funktioniert es.
- In der Ebene GoTo bekommt das 1. Bild bekommt die Bezeichnung music und Bild 6 die Bezeichnung mute:



- In der Ebene Sound wird bei 1. Bild im Bedienfenster Sound die Datei zugewiesen mit folgenden Einstellungen:



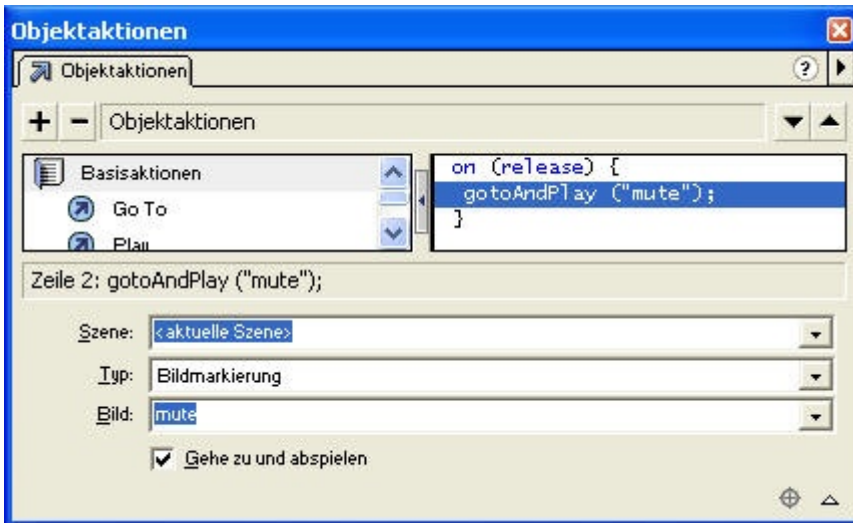
- In der Ebene Sound wird im Bild 6 der Sound gestoppt:



- In der Ebene Skript wird jeweils im Bild 1 und 6 ein Stop(); Befehl eingebaut.
- In der Ebene Grafik wird in der rechten unteren Ecke ein Stop Knopf im Bild 1 und ein Play Knopf im Bild 6 positioniert. Ich benutze dazu leicht modifizierte Knöpfe aus der Standard Bibliothek.
- Wenn wir das ganze jetzt testen, läuft schon die Musik, aber der Stop Knopf funktioniert noch nicht

[flash/18\\_02a.swf](#) (117 Kb)  [flash/18\\_02a fla](#) (245 Kb mit mp3) 

- Nun bekommt der Stop Knopf im Bild 1 seine Funktion zugewiesen:



- Desgleichen bekommt der Play Knopf im Bild 6 ein `gotoAndPlay ("music");` zugewiesen.



- Damit ist der Movie Clip für die Hintergrundmusik fertig [lash/18\\_02b.swf](#) (22 Kb)

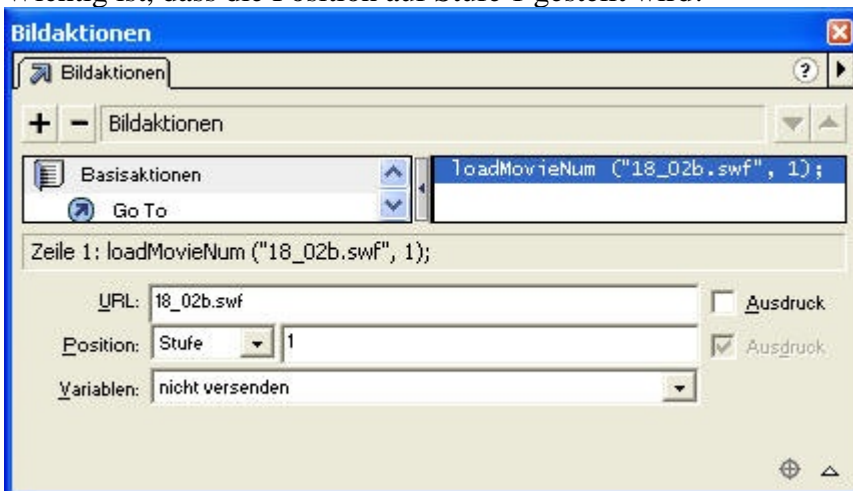


[flash/18\\_02b fla](#) (1912 Kb mit wav). Dieser funktioniert auch eigenständig ganz hervorragend.

- Interessant ist, das die wesentlich größere 18\_02b fla mit der wav Datei von Flash wesentlich besser komprimiert wird (1912 zu 22), wie die 18\_02a fla mit der mp3 Datei (245 zu 117).
- Nun erstellen wir einen zweiten Movie Clip, der uns als Testgrundlage dient. Dieser sollte die identische Größe wie unser MC mit Hintergrundmusik haben (550 x 400 Pixel) und wird in 3 Szenen unterteilt.



- In der Szene Soundinit wird im Bild 1 ein Action Script mit einem Befehl eingefügt, mit dem wir die in der swf Datei gespeicherte Hintergrundmusik laden.:  
`loadMovieNum ("18_02b.swf", 1);`  
 Wichtig ist, dass die Position auf Stufe 1 gestellt wird!



- Die Szene Hauptfilm 1 bekommt einen Knopf, welcher zur Szene Hauptfilm 2 springt und einen `Stop()` Befehl im Bild 1.
- Die Szene Hauptfilm 2 bekommt einen Knopf, welcher zur Szene Hauptfilm 1 springt und einen `Stop()`

Befehl im Bild 1.

- Damit ist es jetzt möglich unabhängig zwischen den beiden Szenen zu wechseln und die

Hintergrundmusik ein- und auszuschalten [lash/18\\_03a.swf](#)  [flash/18\\_03a fla](#) 

## Symbol Bibliothek

- Es gibt immer mal wieder kleine Symbole, die wenig Speicher und viel Aussagekraft haben sollen. Für diese habe ich mir eine eigene Bibliothek angelegt. Diese FLA-Files können dann immer als Bibliothek geöffnet werden.
- Der Trick dabei ist für die Grafiken einfach Zeichen aus dem Wingdings Zeichensatz zu nutzen.

[lash/18\\_04a.swf](#)  [flash/18\\_04a fla](#) 