1 PHP-Skript erstellen

Erstellen Sie ein neues PHP-Skript *getDateTime.php* mit folgendem Code:

```
1:   <?php
2:   function encode($str) {
3:      $str = utf8_encode($str);
4:      $str = urlencode($str);
5:      return $str;
6:   }
7:   // Zeit
8:   $stunden = encode(date("H"));
9:   $minuten = encode(date("i"));
10:   // Datum
11:   $tag=encode(date("d"));
12:   $monat=encode(date("m"));
13:   $jahr=encode(date("Y"));
14:   echo "tag=$tag&monat=$monat&jahr=$jahr&stunden=
      $stunden&minuten=$minuten";
15:   ?>
```

In Zeile 8 und 9 werden die aktuelle Stunde und Minute, in Zeile 11–13 der Tag, der Monat und das Jahr ermittelt.

Die Werte werden jeweils URL- und Unicode-8-kodiert. Anschließend werden sie über `echo` in Zeile 14 ausgegeben und damit an Flash übergeben.

2 Flash-Film öffnen

Öffnen Sie den Flash-Film *step01.fla* aus dem Ordner *ZeitDatum*, und speichern Sie ihn in das Verzeichnis, in dem das PHP-Skript liegt. Im Textfeld mit dem Instanznamen »ausgabe_txt« sollen das Datum und die Zeit ausgegeben werden.

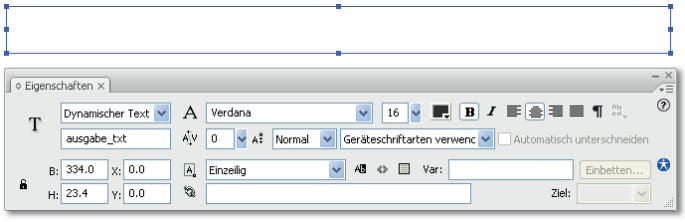

Abbildung 17.10 ▶
Das Textfeld »ausgabe_txt« zur Ausgabe

3 Daten laden

Weisen Sie dem ersten Schlüsselbild der Ebene »Actions« zunächst folgenden Code zu:

```
function init():void {
   var myTimer=new Timer(30000,0);
   myTimer.addEventListener(TimerEvent.TIMER,
   timerHandler);
   myTimer.start();
   loadDateTime();
}
function loadDateTime():void {
   var myDate:Date = new Date();
   var timestamp:uint=myDate.getTime();
   var myRequest:URLRequest=new URLRequest("http://
   localhost/datumZeit/getDateTime.php?"+timestamp);
   var myLoader:URLLoader=new URLLoader(myRequest);
   myLoader.dataFormat=URLLoaderDataFormat.VARIABLES;
   myLoader.addEventListener(Event.COMPLETE,
   completeHandler);
   myLoader.addEventListener(SecurityErrorEvent.
   SECURITY_ERROR, securityErrorHandler);
   myLoader.addEventListener(IOErrorEvent.IO_ERROR,
   ioErrorHandler);
}
```

Zunächst wird ein Timer-Objekt initialisiert, das dafür sorgt, dass die Funktion `loadDateTime` mit einem Intervall von 30 Sekunden regelmäßig aufgerufen wird. Die Funktion `loadDateTime` ermittelt die aktuelle Serverzeit.

4 Daten ausgeben

Ergänzen Sie den Code um folgende Zeilen:

```
function completeHandler(e:Event):void {
   var tag:String=e.target.data.tag;
   var monat:String=e.target.data.monat;
   var jahr:String=e.target.data.jahr;
   var stunden:String=e.target.data.stunden;
   var minuten:String=e.target.data.minuten;
   ausgabe_txt.text=tag+"."+monat+"."+jahr+",
   "+stunden+":"+minuten+" Uhr";
}
function timerHandler(e:TimerEvent):void {
   loadDateTime();
}
```

Die Funktion `completeHandler` weist die empfangenen Daten entsprechenden Variablen zu. Anschließend werden das Datum und die Zeit im Textfeld »ausgabe_txt« ausgegeben. Die Funktion `timeHandler`, die mithilfe des Timer-Objekts jede 30 Sekunden aufgerufen wird, sorgt dafür, dass die Zeit stetig neu ermittelt wird.

5 Fehlerroutine erstellen

Ergänzen Sie den Code um folgende Zeilen:

```
function securityErrorHandler(e:SecurityErrorEvent):
void {
   ausgabe_txt.text="Security-Fehler: Daten konnten
   nicht geladen werden.";
}
function ioErrorHandler(e:IOErrorEvent):void {
   ausgabe_txt.text="IO-Fehler: Daten konnten nicht
   geladen werden.";
}
init();
```

6 Film testen

Die Funktionen `securityErrorHandler` und `ioErrorHandler` werden bei entsprechenden Fehlern aufgerufen und zeigen im Textfeld eine diesbezügliche Fehlermeldung an. In der letzten Zeile des Codes wird die Funktion `loadDateTime` einmalig aufgerufen, um den Prozess zu starten.

Laden Sie sowohl das PHP-Skript als auch den Flash-Film auf Ihren Webserver, und öffnen Sie den Flash-Film in einem Browser. Alternativ stellen Sie nur das PHP-Skript auf dem Webserver bereit; Sie müssten die URL im Flash-Film dann jedoch anpassen. So können Sie den Film auch lokal über die Entwicklungsumgebung testen.

Ergebnis der Übung:
17_ZeitDatum_step02.fla auf der Bonus-Seite des Buches: www.galileodesign.de/bonus-seite

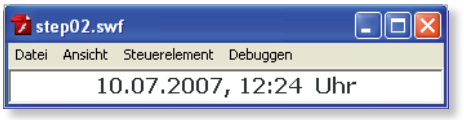

Abbildung 17.11 ▶
Ausgabe des Datums und der Zeit

17.1.6 Daten von Flash an PHP senden und wieder empfangen

Mit Hilfe eines `URLLoader`-Objekts können Sie Daten an ein PHP-Skript senden und nach der serverseitigen Verarbeitung des Skripts auch wieder Daten empfangen. Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Methoden, um Daten an ein PHP-Skript zu senden.

Der Name Galileo Press geht auf den italienischen Mathematiker und Philosophen Galileo Galilei (1564–1642) zurück. Er gilt als Gründungsfigur der neuzeitlichen Wissenschaft und wurde berühmt als Verfechter des modernen, heliozentrischen Weltbilds. Legendär ist sein Ausspruch *Eppur se muove* (Und sie bewegt sich doch). Das Emblem von Galileo Press ist der Jupiter, umkreist von den vier Galileischen Monden. Galilei entdeckte die nach ihm benannten Monde 1610.

Lektorat Jan Watermann
Fachgutachten Florian Plag, Bretten
Korrektorat Petra Biedermann, Reken
Herstellung Iris Warkus
Einbandgestaltung Hannes Fuß, Berlin
Typografie und Layout Vera Brauner
Satz Markus Miller, München
Druck Himmer AG, Augsburg

Dieses Buch wurde gesetzt aus der Linotype Syntax (9,25 pt/13 pt) in Adobe InDesign CS3. Gedruckt wurde es auf chlorfrei gebleichtem Bilderdruckpapier (115 g/m^2).

Gerne stehen wir Ihnen mit Rat und Tat zur Seite:
jan.watermann@galileo-press.de
bei Fragen und Anmerkungen zum Inhalt des Buches

service@galileo-press.de
für versandkostenfreie Bestellungen und Reklamationen

julia.bruch@galileo-press.de
für Rezensions- und Schulungsexemplare

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über *http://dnb.d-nb.de* abrufbar.

ISBN 978-3-8362-1256-4

© Galileo Press, Bonn 2009
1. Auflage 2009, 1., korrigierter Nachdruck 2010

Das vorliegende Werk ist in all seinen Teilen urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das Recht der Übersetzung, des Vortrags, der Reproduktion, der Vervielfältigung auf fotomechanischem oder anderen Wegen und der Speicherung in elektronischen Medien. Ungeachtet der Sorgfalt, die auf die Erstellung von Text, Abbildungen und Programmen verwendet wurde, können weder Verlag noch Autor, Herausgeber oder Übersetzer für mögliche Fehler und deren Folgen eine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung übernehmen. Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.