

Geschützte Inhalte

Anmelde-Fenster für »privaten« Zutritt

Legen Sie fest, wer zu einem bestimmten Bereich Ihrer Anwendung Zugang hat – und das fast ohne Programmierung.

In dem folgenden Praxisbeispiel erfahren Sie, wie Sie ein simples Anmelde-Fenster mit Hilfe von Komponenten, Verhalten und ein wenig handgeschriebenem ActionScript realisieren. Sinn ist es, dass der Benutzer sich über ein Passwort für einen bestimmten Bereich Ihrer

Anwendung anmelden muss. Aber Achtung: Das folgende Beispiel ist keine Lösung für eine sichere Zugangskontrolle! Es kann verwendet werden, um mäßig kritische Daten zumindest nicht jedem zugänglich zu machen.



Anmelde-Fenster erstellen

1. Neues Dokument erstellen

Legen Sie über **DATEI • NEU** ein neues Flash-Dokument an. Erstellen Sie eine zweite Ebene für Ihre Bildbezeichnungen und eine dritte Ebene für Ihren ActionScript-Code. Legen Sie in der Zeitleiste drei Schlüsselbilder wie in der Abbildung an.

Wechseln Sie in das zweite Schlüsselbild (Bildbezeichnung **ZUGANG**) und erstellen Sie hier einen Text wie z.B. »Willkommen« auf der Bühne. Im Schlüsselbild drei (Bildbezeichnung **KEIN ZUGANG**) erzeugen Sie zum Beispiel den Text »Fehler!«.

Wechseln Sie dann zum ersten Schlüsselbild in die Ebene für den ActionScript-Code, und öffnen Sie den ActionScript-Editor (**F9**). Wählen Sie aus der Werkzeugleiste aus **GLOBALE FUNKTIONEN • ZEITLEISTENSTEUERUNG** die Funktion `stop()`;

2. Elemente für Anmelde-Fenster erzeugen

Ziehen Sie die TextInput-Komponente und zweimal die Button-Komponente auf die Bühne. Ordnen Sie die Elemente so an, wie Ihr Anmelde-Fenster später aussehen soll. Auf einer der Schaltflächen tragen Sie unter LABEL ein OK ein, auf der anderen ABBRECHEN.

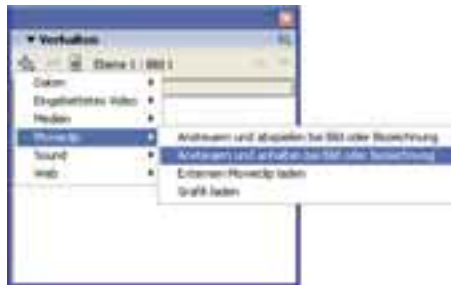
3. Anmelde-Movieclip erstellen

Selektieren Sie alle Elemente Ihres Anmelde-Fensters, und drücken Sie [F8], um einen Movieclip zu erzeugen. Wählen Sie für diesen den Registerpunkt oben links, und vergeben Sie den Namen ANMELDUNG. Klicken Sie die Schaltfläche ERWEITERT, und wählen Sie die Option EXPORT FÜR ACTIONSCRIPT. Im Feld BEZEICHNER für die VERKNÜPFUNG sollte automatisch ANMELDUNG stehen. Falls dem nicht so ist, tragen Sie es bitte ein, und kontrollieren Sie, ob Sie im Feld NAME den Begriff ANMELDUNG eingetragen haben.

Bestätigen Sie Ihre Angaben mit OK, und löschen Sie die Instanz Ihres Movieclips von der Bühne.

4. Verhalten für OK-Schaltfläche definieren

Öffnen Sie die Bibliothek (FENSTER • BIBLIOTHEK), und klicken Sie doppelt auf den Movieclip ANMELDUNG, um diesen zu bearbeiten. Selektieren Sie die OK-Schaltfläche, und öffnen Sie das Verhalten-Bedienfeld über FENSTER • ENTWICKLUNGS-BEDIENFELDER • VERHALTEN. Wählen Sie über die Plus-Schaltfläche das Verhalten MOVIE-CLIP • ANSTEUERN UND ANHALTEN BEI BILD ODER BEZEICHNUNG.





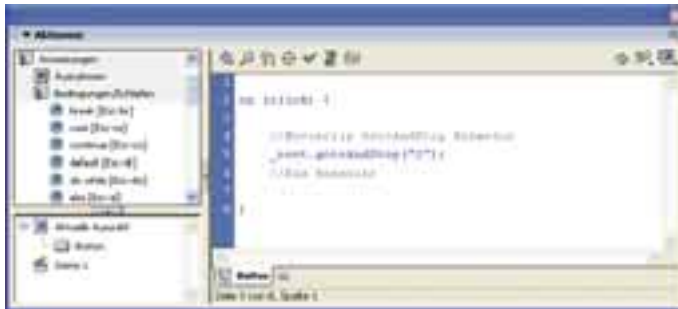
Im folgenden Dialog wählen Sie die Option **ABSOLUT** und geben im Textfeld als Bildnummer die Ziffer 2 ein. Bestätigen Sie mit **OK**.

5. Zusätzliches ActionScript für OK-Schaltfläche eingeben

Bei ausgewählter OK-Schaltfläche öffnen Sie durch einen Druck auf die **F9**-Taste den ActionScript-Editor.

Sie sehen das ActionScript, das durch das Verhalten eingefügt wurde. Modifizieren Sie dieses, damit über eine **if**-Abfrage festgestellt werden kann (`if(password == "flashforum")`), ob das korrekte Passwort eingegeben wurde. Ist das nicht der Fall (`else`), soll in der Hauptzeitleiste (`_root`) zu **Bild 3** gesprungen werden (`gotoAndStop(3)`). Insgesamt sollte Ihr Script nun folgendermaßen aussehen:

```
on (click) {
    if (this._parent.passwort.text == flashforum) {
        //MovieClip GotoAndStop Behavior
        _root.gotoAndStop(2);
        //End Behavior
    } else {
        _root.gotoAndStop(3);
    }
}
```



6. Verhalten für Abbrechen-Schaltfläche

Wählen Sie die Abbrechen-Schaltfläche aus. Nehmen Sie für diese dasselbe Verhalten wie für OK, nur dass wir bei einem Klick auf **ABBRECHEN** wieder zu Bild eins springen wollen.

Fügen Sie außerdem die Zeile `_root.meinWindow.deletePopUp()`; über den Action-Script-Editor in Ihr gerade erstelltes Ereignis ein. Diese Zeile bewirkt bei Druck auf die Schaltfläche das Schließen des Anmelde-Fensters. Der komplette Code für die Abbrechen-Schaltfläche sieht dann folgendermaßen aus:

```
on (click) {  
    //MovieClip GotoAndStop Behavior  
    _root.gotoAndStop(1);  
    //End Behavior  
    _root.meinWindow.deletePopUp();  
}
```

Wechseln Sie danach wieder in Ihren Hauptfilm (**BEARBEITEN • DOKUMENT BEARBEITEN**).

7. Window-Komponente hinzufügen

Ziehen Sie aus dem Komponenten-Bedienfeld eine Window-Komponente auf die Bühne, und löschen Sie die Instanz direkt wieder von der Bühne, damit die Komponente der Bibliothek hinzugefügt wird. Wählen Sie in der Bibliothek die Window-Komponente aus, und öffnen Sie das Kontextmenü. In diesem selektieren Sie den Punkt **VERKNÜPFUNG** und aktivieren den **EXPORT FÜR ACTIONSCRIPT**, falls dieser noch nicht aktiviert ist.

8. Login-Button erstellen

Ziehen Sie eine weitere Button-Komponente auf die Bühne, und beschriften Sie diese über **LABEL** mit **LOGIN**. Geben Sie der Instanz außerdem den Instanznamen **BUTTON**.

9. ActionScript für Anmeldefenster schreiben

Schreiben Sie das folgende Skript im ersten Bild unter die stop()-Funktion:

```
buttonListener = new Object();
buttonListener.click = function() {
    meinWindow = mx.managers.PopUpManager.
        createPopUp(_root, mx.containers.Window,
            true, {title:"Login", contentPath:
                "Anmeldung"});
    meinWindow.setSize(220,115);
};
button.addEventListener("click",
    buttonListener);
```

10. Anwendung testen

Speichern Sie alles, und testen Sie Ihre Anwendung über **STEUERUNG • FILM TESTEN**.

