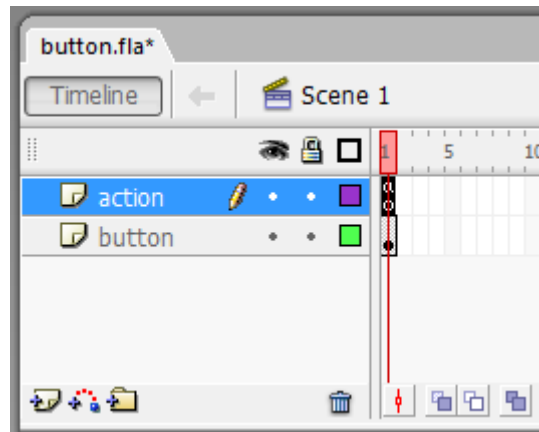


Tutorial de inserção de Url em banners flash

Passo 1:

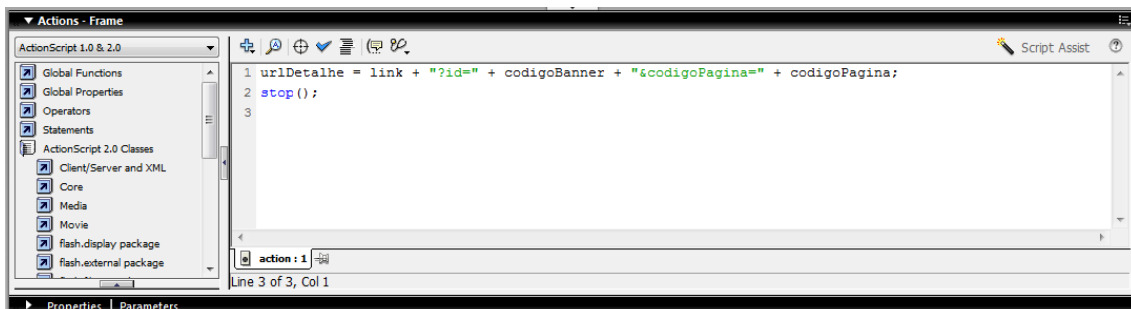
Na criação do arquivo flash, criaremos uma camada com a finalidade de inserirmos uma linha de código:



Criação de uma camada para inserção de linha de comando


Esta linha de código será usada para que possamos fazer a ligação do banner com os parâmetros obtido através do site. Para adicionar esta linha de código, selecionamos a camada que criamos (na imagem acima, ela está nomeada como *action*) e apertamos a tecla **F9** (pode ser acessado pelo menu Window -> Actions). Uma janela chamada *Action Frame* será aberta e então colaremos o código abaixo dentro da caixa de texto:

```
urlDetalhe = link + "?id=" + codigoBanner + "&codigoPagina=" +  
codigoPagina;  
stop();
```



Janela para colarmos a linha de comando

Passo 2:

Selecionaremos a camada do botão – o seu símbolo deverá ser *Button* (como na imagem 1 abaixo, para isso selecione todo o desenho do botão, clique com o botão direito e selecione *Convert to Symbol...*) – e repetiremos o passo de inserção de código (apertando a tecla F9 ou através do menu Window -> Actions) e o resultado deverá ser igual à imagem 2: No rodapé da caixa de texto, o símbolo deve ser parecido com este  (isto quer dizer que selecionamos o botão e então poderemos colar o código que abrirá o link da página).

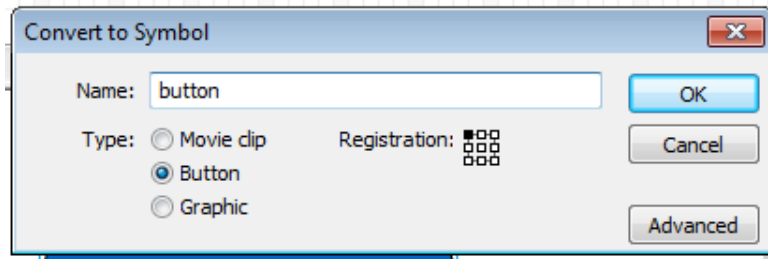


Imagem 1 – Button para redirecionamento de Url

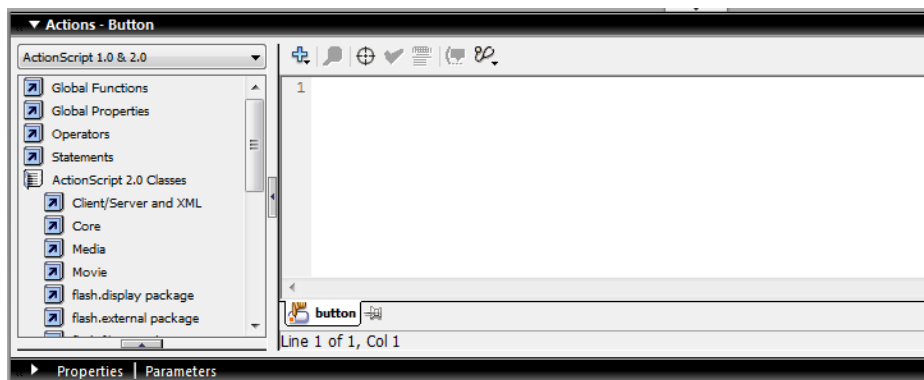
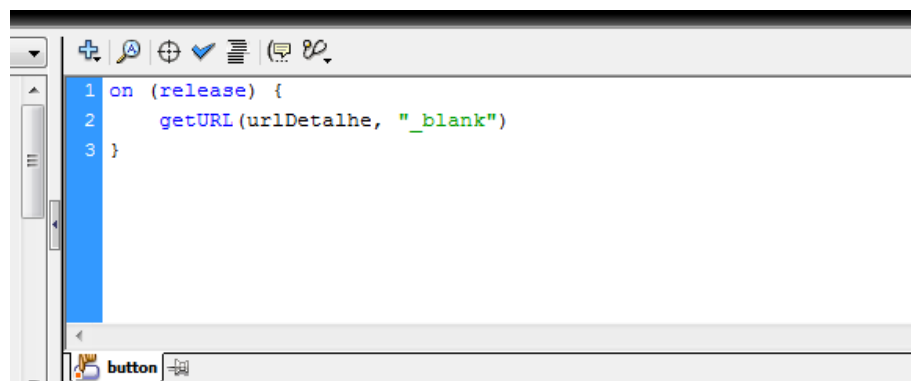


Imagem 2 – Janela que será informado a linha de comando do botão

Abaixo a linha de código que deverá ser copiado para a caixa de texto:

```
on (release) {  
    getURL(urlDetalhe, "_blank")  
}
```



Janela para colarmos a linha de comando da Button

Finalização:

Após seguir os passos acima, salvaremos o arquivo e publicaremos para a geração do arquivo SWF (a publicação é feita através do menu File -> Publish). Se seguido corretamente os passos, a publicação será concluída com sucesso sem nenhuma mensagem de erro.

Explicações dos processos:

No **Passo 1** criamos uma camada para inserir uma linha de código e sua explicação é bem simples. Com o arquivo de banner já publicado, toda aquela linha será usada em um script para exibição de arquivos flash:

```
<script type="text/javascript">
<object width="280" height="250" classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000">
  <param value="/arquivos/banners/Quadrado/publicidade-exemplo.swf" name="movie">
  <param value="transparent" name="wmode">
  <param value="always" name="allowScriptAccess">
  <param value="true" name="allowfullscreen">
  <param value="link=/ContadorClique.aspx&codigoBanner=804&codigoPagina=21" name="flashvars">
  <param value="high" name="quality">
  <object width="280" height="250" data="/arquivos/banners/Quadrado/publicidade-
  exemplo.swf" type="application/x-shockwave-flash">
</object>
```

Html gerado pelo site para exibição de arquivo flash

Esta é a linha que será gerada pelo próprio site:

```
<param
value="link=/ContadorClique.aspx&codigoBanner=804&codigoPagina=21"
name="flashvars">
```

O arquivo flash receberá *link*, *codigoBanner* e *codigoPagina* como *parâmetro* para a linha de comando:

```
link + "?id=" + codigoBanner + "&codigoPagina=" + codigoPagina;
```

Nenhuma dessas informações é informada no flash, todas elas são obtidas do site para o redirecionamento correto à página informada na área administrativa de banners ou através do formulário de publicidade:

Link:

Área administrativa de banner

Site:

Formulário de contato para publicidade

No **Passo 2** o processo informado serve para que possamos abrir o link, sem ela não será possível o redirecionamento. O parâmetro adicional “_blank” serve para abrimos o link em uma nova janela.

Observações: Alguns itens do *Macromedia Flash* foram exemplificados em seu idioma inglês e pode variar se a versão for português.