

Conexão Local

Número da coluna: 05

Data: 19/08/2002

Fala ae Pessoal!

Hoje veremos mais um interessante atributo que o Macromedia Flash MX nos oferece - LocalConnection();

Estamos falando de um filme que se comunica com o outro mesmo quando em [janelas diferentes](#).

Imaginem banners pop-up (sucks!) interagindo com o conteúdo da página. Alguém já viu isso? Eu não, mas ao escrever esta coluna me veio esta idéia! Por favor, se o fizer lembre de meu Royalty!

=)

Para isso, necessitaremos criar dois filmes!

O primeiro chamaremos de "Emissor" e o segundo de "Receptor".

1º - Emissor.fla:

Crie um filme com uma Cena e uma camada;

No primeiro frame, abra o painel de ações e insira as seguintes actions:

```
emissor = new LocalConnection();  
Mouse.addListener(this);  
function onMouseMove() {  
emissor.send("conexao", "desenho", _xmouse, _ymouse);  
updateAfterEvent();  
}
```

Nestas actions a gente criou um objeto de conexão local, ativou o desenho no filme quando definimos a função de movimentar o mouse.

Salve o filme e exporte o *.swf.

2º - Receptor.fla

Crie um filme com uma Cena e uma camada;

No primeiro frame, abra o painel de ações e insira as seguintes actions:

```
lineStyle(0, 0, 100);  
receptor = new LocalConnection();  
receptor.desenho = function(x, y) {  
lineTo(x, y);  
};  
receptor.connect("conexao");
```

Nestas actions a gente ativou o desenho no filme, criou um receptor de conexão local, definiu o método do mesmo que o emissor chamou e linkou o objeto de conexão local para o local de conexão que chamamos de "conexão" - => Parece poesia com aliteração em x!

Salve o filme e exporte o *.swf. - no mesmo diretório do Emissor fla.