

ADTECH

Technisches Handbuch

Flash-Funktionen

ADTECH IQ

2012-04-19

ADTECH GmbH

Inhaltsverzeichnis

Einführung in die Flash-Funktionen.....	3
Flash-Funktionen für das Nachverfolgen.....	4
Flash-Funktionen für Layer	5
Flash-Funktionen für Expandierende Banner.....	6
Flash-Funktionen für das Laden zusätzlicher Dateien	8
Sicherheitseinstellungen.....	9

Einführung in die Flash-Funktionen

Einführung

Dieses Dokument beschreibt, wie man Flash-Dateien für das Nachverfolgen sowie für weitere Funktionen vorbereitet.

Hinweise

- Dieses Dokument beschreibt nicht, wie man komplette Flash-Dateien programmiert. Hierfür siehe die Dokumentation zur Flash-Software (z. B. Adobe Flash).
 - `getUrl` vs. `fscommand`: Die meisten hier beschriebenen Funktionen können auf zwei Weisen programmiert werden. Beide sind zulässig und Sie können sich für eine von beiden entscheiden.
 - **Flash-Version**: Wir empfehlen nicht die neuesten ActionScript-Funktionen zu verwenden und die Flash-Datei in einer niedrigeren als der aktuellen Version abzuspeichern (z. B. in Version 7), um mehrere Benutzer zu erreichen.
-

Flash-Funktionen für das Nachverfolgen

Link-URL mit clickTAGs

Die Link-URL in der Flash-Datei wird in der Variable `clickTAG` übergeben. Die Variable ist in den meisten Fällen mit einer Button-Aktion verknüpft.

- Die genaue Groß- und Kleinschreibung der Variable muss beachtet werden. Obwohl ADTECH IQ verschiedene Varianten der Groß- und Kleinschreibung erkennt, wird empfohlen, sich an die Vorgabe zu halten: „`clickTAG`“. Von folgenden Schreibweisen wird abgeraten: `clickTag`, `clicktag`, `ClickTag`, `CLICKTAG`.
- Die Link-URL wird in der Benutzeroberfläche von ADTECH IQ während der Bannerbuchung eingegeben (Details siehe das separate Benutzerhandbuch *Flash-Banners*).

Die Link-URL kann mit folgenden ActionScript-Befehlen erstellt werden:

Typ	ActionScript-Befehl
getURL (Flash-Version 6 und höher)	<pre>on (release) { getURL(_root.clickTAG, "_blank"); }</pre>
getURL (Flash-Version 5 und höher)	<pre>on (release) { getURL(clickTAG, "_blank"); }</pre>
getUrlfunction (ActionScript 3)	<pre>if (root.loaderInfo.parameters["clickTAG"]) { var clickTAG:String = root.loaderInfo.parameters["clickTAG"]; } click_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, getUrlfunction); function getUrlfunction(ev:Event = null): void { ExternalInterface.call("window.open", clickTAG, "_blank"); }</pre>

Hinweise:

- `click_btn` ist der Name des Link-Buttons. Sie können ihn beliebig ändern.
- Es ist möglich, den `clickTAG` über externe Dateien einzubauen.
- Der Befehl wurde mit Windows XP und weiteren Browsern getestet:
 - Internet Explorer 6 und 7: Funktioniert (überschreibt den Pop-up Blocker).
 - Firefox: Funktioniert (überschreibt den Pop-up Blocker).
 - Opera: Der Browser veranlasst den Benutzer dazu, den Pop-up-Dialog manuell aufzurufen.
 - Safari: Funktioniert nicht.

Mehrere clickTAGs

Mehrere `clickTAGs` werden genau so programmiert, wie einzelne `clickTAGs`.

- Wenn eine Flash-Datei mehr als eine Link-URL benötigt, werden diese mittels Variablen und nachgestellten Zahlen übergeben (`clickTAG1`, `clickTAG2` etc.), um sie voneinander unterscheiden zu können.
- ADTECH IQ unterstützt bis zu 10 `clickTAGs` in einer Flash-Datei.

Flash-Funktionen für Layer

Layer öffnen

Die Variable `openTAG` enthält die URL zum Anzeigen des Layers. Standardmäßig wird ein Flash-Layer sichtbar ausgeliefert. Diese Funktion wird also nur benötigt, um das Layer erneut anzuzeigen, nachdem es geschlossen wurde.

Das Öffnen des Layers kann mit folgenden ActionScript-Befehlen programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl
getUrl	<code>getUrl(_root.openTAG, "_self");</code>
fscommand	<pre>on (release) { fscommand("show"); }</pre>

Layer schließen

Die Variable `closeTAG` enthält die URL zum Schließen des Layers.

Hinweis: Layer sollten immer geschlossen werden. Sie sollten auch geschlossen werden, wenn das Flash-Banner am Ende der Animation komplett transparent ist, weil Links, die von transparenten Flash-Bannern bedeckt sind, in manchen Browsern nicht geklickt werden können.

Das Schließen des Layers kann mit folgenden ActionScript-Befehlen programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl
getUrl	<pre>on (release) { getUrl(_root.closeTAG, "_self"); }</pre>
fscommand	<pre>on (release) { fscommand("close"); }</pre>

Flash-Funktionen für Expandierende Banner

Banner expandieren

Die Variable `expandTAG` enthält die URL, um das expandierende Flash-Banner zu seiner vollen Größe zu expandieren. Die Link-URL wird in der Benutzeroberfläche von ADTECH IQ während der Bannerbuchung eingegeben (Details siehe das separate Benutzerhandbuch *Flash-Banners*).

Das Expandieren kann mit folgenden ActionScript-Befehlen programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl
getUrl	<pre>on (release) { getUrl(_root.expandTAG, "_self"); }</pre>
fscommand	<pre>on (release) { fscommand("expand"); }</pre>

Banner zusammenklappen

Die Variable `collapseTAG` enthält die URL, um das expandierende Flash-Banner zur nicht-expandierten Größe zusammenzuklappen. Die Link-URL wird in der Benutzeroberfläche von ADTECH IQ während der Bannerbuchung eingegeben (Details siehe das separate Benutzerhandbuch *Flash-Banners*).

Das Zusammenklappen kann mit folgenden ActionScript-Befehlen programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl
getUrl	<pre>on(rollOut) { getUrl(_root.collapseTAG, "_self"); }</pre>
fscommand	<pre>on(rollOut) { fscommand("collapse"); }</pre>

Größe ändern

Der Befehl `expandheight` ändert die Höhe eines Layers. Die gewünschte Höhe wird als Parameter übergeben.

Das Ändern der Höhe kann mit folgenden ActionScript-Befehlen (Beispiel mit der Höhe von 500 Pixeln) programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl
fscommand	<pre>on(rollOver) { fscommand("expandheight", 500); }</pre>

Breite ändern

Der Befehl `expandwidth` ändert die Breite eines Layers. Die gewünschte Breite wird als Parameter übergeben.

Das Ändern der Breite kann mit folgenden ActionScript-Befehlen (Beispiel mit der Breite von 500 Pixeln) programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl
fscommand	<pre>on(rollover) { fscommand("expandwidth", 500); }</pre>

Flash-Funktionen für das Laden zusätzlicher Dateien

Zusätzliche Dateien laden

Es gibt 2 Möglichkeiten zusätzliche Dateien aus einer Flash-Datei heraus zu laden, je nachdem woher die Datei geladen wird:

- Beide Flash-Dateien werden in ADTECH IQ hochgeladen: Siehe *Zusätzliche Datei aus ADTECH IQ* unten in diesem Thema.
- Die zweite Datei wird von einer externen Quelle geladen: Siehe *Zusätzliche Datei von extern* unten in diesem Thema.

Um zusätzliche Dateien aus der Flash-Datei heraus zu laden, können Sie jedes Dateiformat, wie z. B. .flv, .mp3, .avi nutzen.

Zusätzliche Datei aus ADTECH IQ

Zusätzliche Dateien können mit der Variable `pathTAG` aus ADTECH IQ geladen werden. Die Variable enthält den Pfad zu den Bannern, die der Benutzer hochgeladen hat. Die zusätzlichen Dateien müssen in ADTECH IQ hochgeladen werden.

Das Laden kann mit folgenden ActionScript-Befehlen programmiert werden (Beispiel mit der Datei `flash2.swf`):

Typ	ActionScript-Befehl
loadMovie (ohne pathTAG)	<code>loadMovie("flash2.swf")</code>
loadMovie (mit pathTAG)	<pre>if(_root.pathTAG == undefined) { _root.pathTAG = ""; } _root.loadMovie(_root.pathTAG+"flash2.swf");</pre>

Zusätzliche Dateien von extern

Zusätzliche Dateien können von externen Quellen mit dem Befehl `loadMovie` geladen werden.

Hinweis: Sie müssen Sicherheitseinstellungen verwenden (siehe [Sicherheitseinstellungen](#) auf Seite 9).

Die Datei kann mit folgendem ActionScript-Befehl geladen werden (Beispiel mit der URL `http://www.adtech.de/movies/flash2.swf`):

Typ	ActionScript-Befehl
loadMovie	<code>loadMovie("http://www.adtech.de/movies/flash2.swf")</code>

Sicherheitseinstellungen

Einführung

Seit der Adobe Flash-Version 7 haben sich die Sicherheitseinstellungen für Flash-Dateien geändert.

- Wenn das Video in der Flash-Datei mit JavaScript-Funktion gesteuert wird oder
- wenn externe Dateien oder Videos geladen werden,

dann muss die entsprechende Domäne aus der Flash-Datei heraus mit dem Befehl `system.security.allowDomain` „deblockiert“ werden.

Achtung: Es muss sichergestellt werden, dass folgende ActionScript-Befehle für Sicherheitseinstellungen ausgeführt werden!

CURRENTDOMAIN und System.security.allowDomain

In der Variable CURRENTDOMAIN ist der Name der Domäne gespeichert, in der die Banner angezeigt werden. (Beispiel: `www.adtech.de`). Die Variable wird an die Funktion `system.security.allowDomain` übergeben, um dem Flash-Video JavaScript-Zugang zu gewähren. Das ist z. B. nötig, wenn das Flash-Video mittels JavaScript-Funktionen gestartet oder gestoppt wird.

Der Domänenzugang kann mit folgenden ActionScript-Befehlen programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl
<code>system.security.allowDomain</code> (Flash-Version 7)	CURRENTDOMAIN und <code>System.security.allowDomain</code>

Sicherheitseinstellungen für das Laden externer Dateien

Szenario Ein Flash-Video (a), das in ADTECH IQ gebucht ist, lädt ein Flash-Video (b), welches auf einem externen Server gelagert wird. Das geladene Flash-Video (b) greift auf die Link-URL des ersten Flash-Videos (a) zu.

Dies ist nur möglich, wenn `system.security.allowDomain` korrekt implementiert ist.

- Flash-Version 6 und 7: Damit das Banner korrekt funktionieren kann, selbst wenn es über verschiedene (Ad)Server ausgeliefert wird, wird die URL des Elternelements durch die Variable `parent._url` erkannt. Somit müssen Sie nicht alle notwendigen Domänen manuell eingeben.
- Flash-Version 8: Es ist möglich alle Domänen mit dem Platzhalter „*“ zu erlauben.

Der Zugang kann mit folgenden ActionScript-Befehlen programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl
<code>system.security.allowDomain</code> (Flash-Version 6 und 7)	<code>system.security.allowDomain(_parent._url);</code>
<code>system.security.allowDomain</code> (Flash-Version 8)	<code>system.security.allowDomain</code>

**JavaScript-Zugang zu
ActionScript-
Funktionen**

Szenario Ein Flash-Video wird mit JavaScript neu gestartet. Um dies in Flash zu erlauben, muss die aktuelle Domäne zugelassen werden. Die Domäne wird in der Variable CURRENTDOMAIN übergeben.

Der Zugang kann mit folgenden ActionScript-Befehlen programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl
system.security.allow Domain (Flash-Version 6 und 7)	CURRENTDOMAIN und System.security.allowDomain
system.security.allow Domain (Flash-Version 8)	system.security.allowDomain