

SliderMenu!

SliderMenu!

Tabla de Contenido

Introducción	5
Descripción	5
Compatibilidad	5
Características	5
Guía Rápida	6
Instalación	6
La interfaz gráfica	9
Como se usa?	12
Referencia de ActionScript	14
Paquete	14
Propiedades	14
Constantes	22
Eventos	22
Métodos Públicos	24
XML	27
Etiquetas XML	28
Descripción de las Etiquetas	29
Paso a paso	33
Personalización	36

Introducción

Descripción

[SliderMenu](#) es un componente elegante, sencillo y practico que permite visualizar de una forma atractiva y diferente un conjunto de items los cuales pueden ser personalizados según las necesidades del usuario. estos pueden incluir incluir texto de descripción e incluso vínculos.

Esta diseñado para que todos los textos, apariencia y funcionalidad puedan ser personalizados de forma sencilla a través de XML.

Compatibilidad

ActionScript: **Solo la versión 3.0.**

Flash IDE: **CS3 o superior.**

Flash Player: **Flash Player 9 o superior.**

Características

- Formato MXP.
- Drag and Drop y propiedades configurables en el Inspector de Componentes.
- Configuración a través de XML.
- Soporta etiquetas HTML usando CDATA.
- Transiciones elegantes y fluidas con TweenLite.
- Control a través del teclado
- Numero ilimitado de items.
- Colores personalizados.
- 3 modos de alineación, left right o zig-zag.
- Se puede especificar un numero máximo de items visualizado.
- Detección de click sobre cada item, para ejecutar funciones personalizadas.
- Reescalable.

Guía Rápida

Instalación

[SliderMenu](#) es entregado en un archivo comprimido (.zip) donde se encuentra la ayuda en formato pdf y el componente en formato **MXP** (Extensión para IDE de Flash CS3 o Superior).

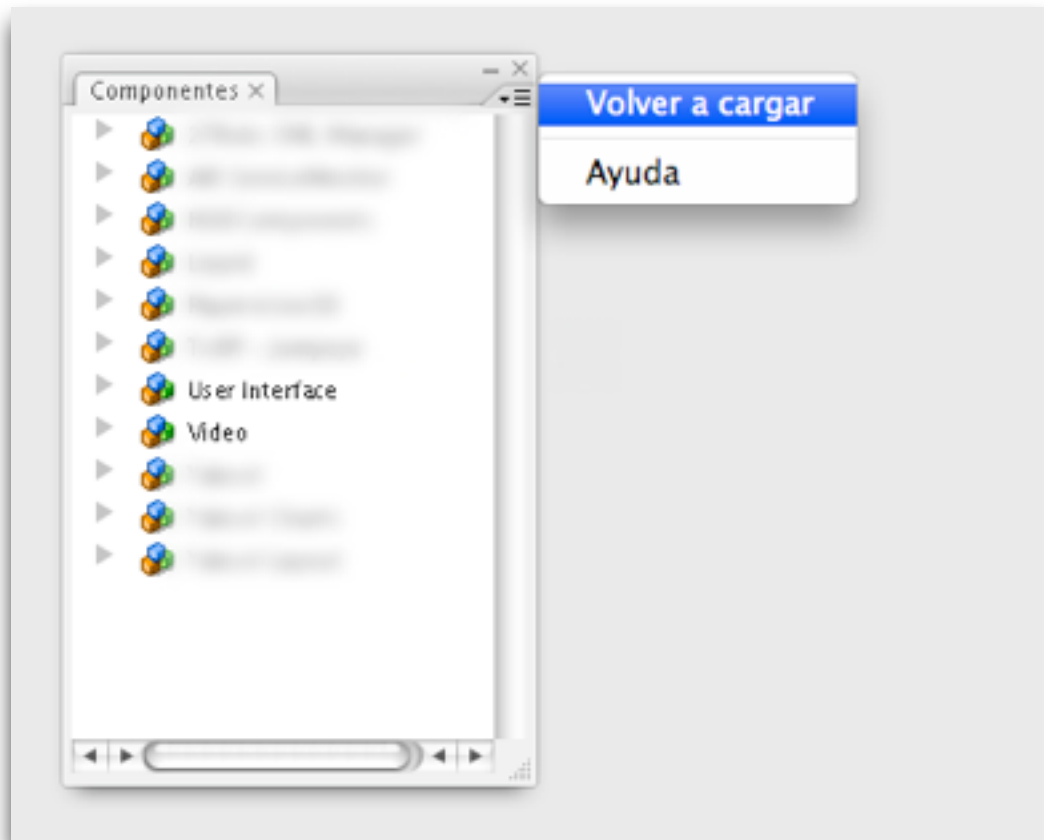


Para instalar sigue los siguientes pasos:

1. Ejecuta el archivo llamado SliderMenu.mxp el cual se abrirá con Extensión Manager.



Abre Flash, luego el Panel de Componentes el cual lo encuentras en (ventana/ componentes). Inmediatamente aparecerá [SliderMenu](#) en el listado, en el grupo [goTo!](#). En caso de que este no aparezca intenta refrescar el panel.



Si aún continúa sin aparecer [SliderMenu](#) en el listado de componentes puede ser que se haya instalado en la ruta incorrecta, esto debido a que flash en algunos casos usa mas de un idioma y **Extension Manager** siempre lo ubica en el directorio de configuración Inglés.

La solución a este problema es simplemente copiar los archivos instalados del directorio de configuración Inglés al directorio de configuración de tu idioma.

Para Windows

1. Copia o mueve la carpeta [goTo!](#) ubicada en: C:\Documents and Settings\user\Local Settings\Application Data\Adobe\Flex CS3\en\Configuration\Components.

2. Ahora agrégala al directorio del lenguaje de tu aplicación, ejemplo:
C:\Documents and Settings\user\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\es\Configuration\Components.

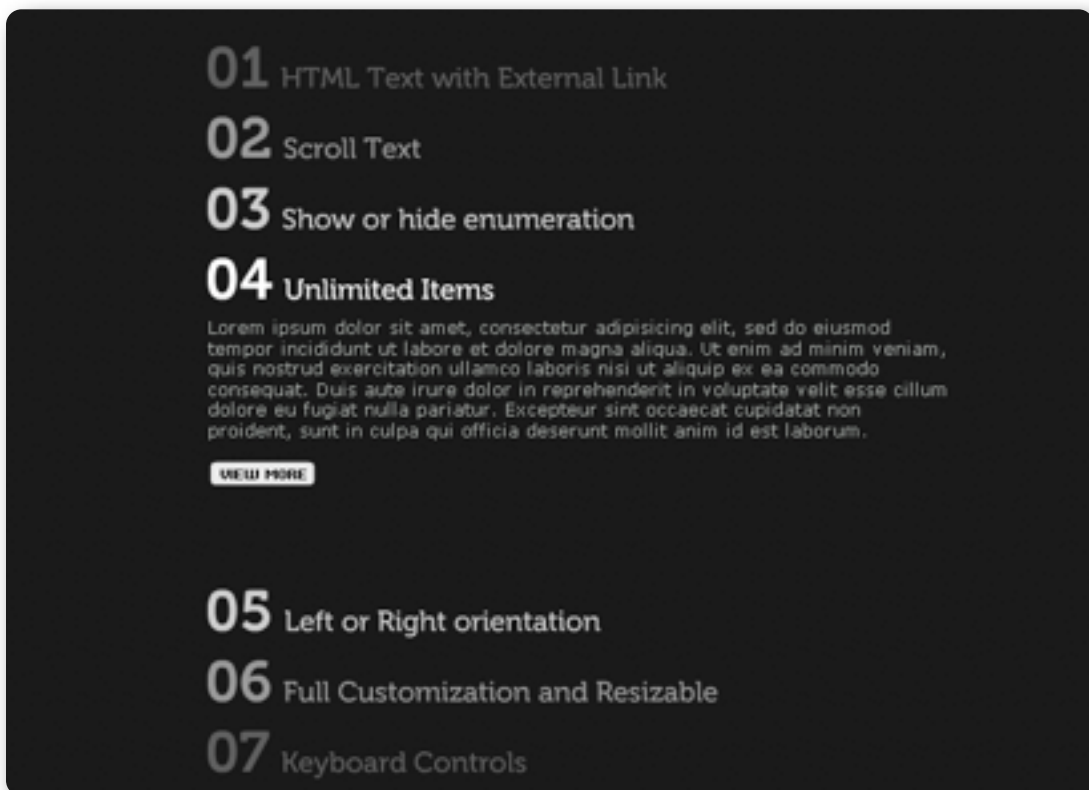
Para Mac

1. Copia o mueve la carpeta goTo! ubicada en: user/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/en/Configuration/Components.
2. Agrégala al directorio del lenguaje de tu aplicación, ejemplo: user/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/es/Configuration/Components.

La interfaz gráfica

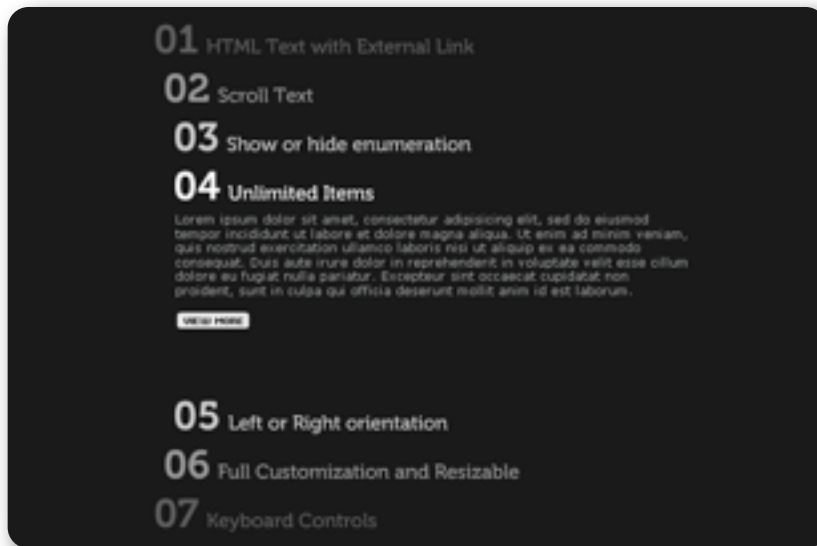
[SliderMenu](#) cuenta con un diseño visual bastante Elegante y limpio que puede ser personalizado al gusto según las necesidades requeridas.

A continuación, se hace una descripción detallada de cada elemento que conforma [SliderMenu](#).



[SliderMenu](#) permite personalizar cada item de manera independiente agregando valores a las propiedades según su gusto.

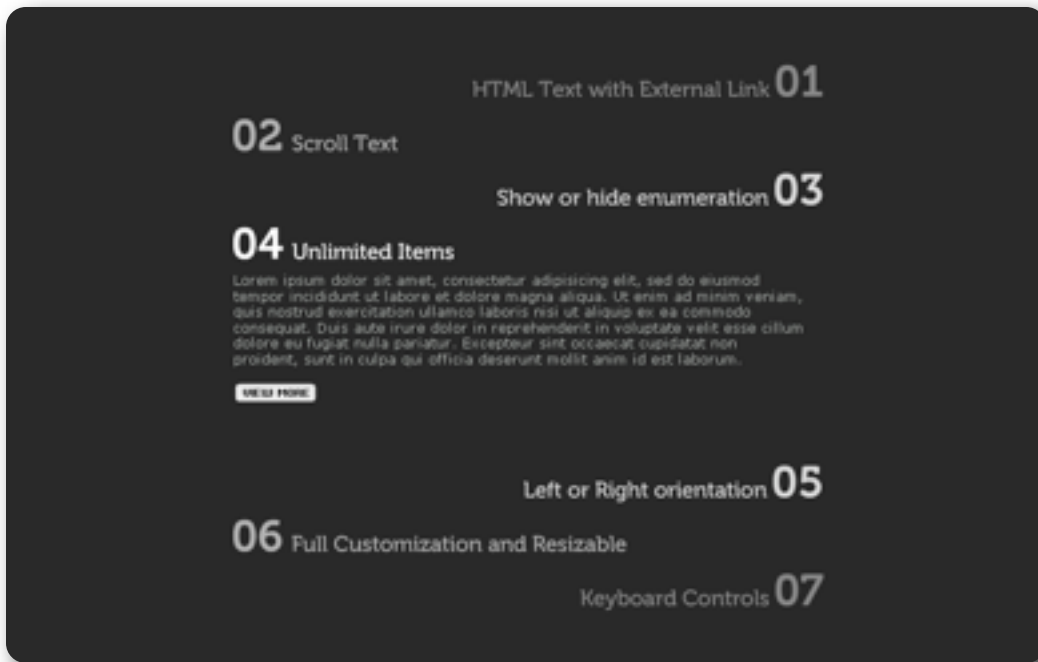
Modificación de la propiedad `offsetX` + `align`



También puede aplicarle la rotación que desee.



O si desea puede a través de la propiedad “align”, alinearlo en forma de Zig-Zag.



Como se usa?

Es muy fácil y rápido. primero agrega el componente [Menu](#) a tu biblioteca, luego se puede usar de dos formas:

Drag and Drop

1. Simplemente arrastra el componente de tu biblioteca al escenario.



2. configura las propiedades a través del inspector de componentes.

Name	Value	
align	left	
buttonColor	#FFFFFF	<input type="text"/>
buttonLabelColor	#000000	<input type="text"/>
defaultItem	0	
itemSpacing	0	
keyboardEnabled	true	
linkColor	#333333	<input type="text"/>
numberLabel	true	
offsetX	-10	
paragraphColor	#FFFFFF	<input type="text"/>
paragraphMargin	0	
rotationOffset	45	
speed	.7	
titleColor	#FFFFFF	<input type="text"/>
visibleItems	3	
xmlPath	data/content.xml	

Instancia con ActionScript

Crea una instancia de [SliderMenu](#), especifica la URL del contenido XML y agregala en el objeto de visualización que desees, ya sea el stage o cualquier otro contenedor.

```
import gT.display.sliderMenu.SliderMenu;
var slider:SliderMenu = new SliderMenu();
slider.xmlPath = "content.xml";
addChild(slider);
```

En este punto esta listo, ahora compila la película y disfruta.

Referencia de ActionScript

Paquete

Siempre que se quiera crear una instancia de SliderMenu se debe importar la clase que se encuentra en el siguiente paquete:

[gT.display.sliderMenu.SliderMenu](#)

Ejemplo:

```
import gT.display.sliderMenu.SliderMenu;

var mySliderMenu:SliderMenu = new SliderMenu();
mySliderMenu.xmlPath = "content.xml";
addChild(mySliderMenu);
```

Propiedades

[width](#) propiedad

Descripción

Define la anchura del SliderMenu, expresada en pixeles. Valor por defecto 550.

Tipo

Number

Uso

```
mySliderMenu.width = 420;
```

Implementación

Lectura y Escritura

height propiedad

Descripción

Recibe o define la altura del SliderMenu, expresada en pixeles. Valor por defecto 220.

Tipo

Number

Uso

```
mySliderMenu.height = 355;
```

Implementación

Lectura y Escritura

align propiedad

Descripción

Recibe o define la alineación de los items.
Los valores aceptados son: right, left, zig-zag.
Valor por defecto "left".

Tipo

String

Uso

```
mySliderMenu.align = "right";
```

Implementación

Sólo Escritura

itemSpacing propiedad

Descripción

Recibe o define la separación entre items del componente. Valor por defecto 0.

Tipo

Number

Uso

```
mySliderMenu.itemSpacing = 10;
```

Implementación

Sólo Escritura

paragraphMargin propiedad**Descripción**

Recibe o define la separación entre el título y el párrafo del componente. Valor por defecto 0.

Tipo

Number

Uso

```
mySliderMenu.paragraphMargin = 5;
```

Implementación

Sólo Escritura

defaultItem propiedad**Descripción**

Recibe o define el índice del ítem que se abrirá por defecto. Valor por defecto 0. El mínimo valor es 0 que representa al primer ítem

Tipo

Number

Uso

```
mySliderMenu.defaultItem = 3;
```

Implementación

Sólo Escritura

numberLabel propiedad

Descripción

Indica si los títulos de cada ítem deben ser enumerados. Valor por defecto true.

Tipo

Boolean

Uso

```
mySliderMenu.numberLabel = false;
```

Implementación

Sólo Escritura

speed propiedad

Descripción

Recibe o define el tiempo de transición. Valor por defecto 0.7.

Tipo

Number

Uso

```
mySliderMenu.speed = 0.4;
```

Implementación

Sólo Escritura

titleColor propiedad

Descripción

El color del título de los ítems, expresado en formato hexadecimal. Valor por defecto 0xFFFFFFFF.

Tipo

uint

Uso

```
mySliderMenu.titleColor = 0xFFFFFFFF;
```

Implementación

Sólo Escritura

paragraphColor propiedad**Descripción**

El color del párrafo de los items, expresado en formato hexadecimal. Valor por defecto 0xA1A6A2.

Tipo

uint

Uso

```
mySliderMenu.paragraphColor = 0xA1A6A2;
```

Implementación

Sólo Escritura

linkColor propiedad**Descripción**

El color del link dentro del texto HTML, expresado en formato hexadecimal. Valor por defecto 0xFFFFFFFF.

Tipo

uint

Uso

```
mySliderMenu.linkColor = 0xFFFFFFFF;
```

Implementación

Sólo Escritura

buttonColor propiedad

Descripción

El color del skin para el boton (link external) de los items, expresado en formato hexadecimal. Valor por defecto 0xFFFFFFFF.

Tipo

`uint`

Uso

```
mySliderMenu.buttonColor = 0xA1A6A2;
```

Implementación

Sólo Escritura

buttonLabelColor propiedad

Descripción

El color del label para el boton (link external) de los items, expresado en formato hexadecimal. Valor por defecto 0x000000.

Tipo

`uint`

Uso

```
mySliderMenu.buttonLabelColor = 0x000000;
```

Implementación

Sólo Escritura

visibleItems propiedad

Descripción

Define el numero máximo de items que se visualizarán arriba y abajo del item expandido. Valor por defecto 3.

Tipo

`uint`

Uso

```
mySliderMenu.visibleItems = 4;
```

Implementación

Sólo Escritura

[xmlPath](#) propiedad

Descripción

Define la ruta de ubicación del archivo xml que contiene los datos del menú. Valor por defecto Null.

Tipo

String

Uso

```
mySliderDisplay.xmlPath = "content.xml";
```

Implementación

Sólo Escritura

[dataProvider](#) propiedad

Descripción

Recibe los datos en forma de objetos almacenados en un Array con las mismas propiedades que se envían a través de XML. Valor por defecto Null.

Tipo

Array

Uso

```
mySliderMenu.dataProvider = [  
  {title:"Lorem Ipsum 1", paragraph:"loem ipsum sit amet dolrem",  
  titleColor:"0xE6E2AF", paragraphColor:"0xF3F3F3"},  
  {title:"Lorem Ipsum 2", paragraph:"loem ipsum sit amet dolrem",  
  titleColor:"0xE6E2AF", paragraphColor:"0xF3F3F3"},  
  {title:"Lorem Ipsum 3", paragraph:"loem ipsum sit amet dolrem"},  
  {title:"Lorem Ipsum 4", paragraph:"loem ipsum sit amet dolrem"},  
];
```

Implementación

Sólo Escritura.

keyboardEnabled propiedad

Descripción

Define si el componente puede ser controlado a través del teclado. Valor por defecto false.

Tipo

Boolean

Uso

```
mySliderMenu.keyboardEnable = true;
```

Implementación

Sólo Escritura.

offsetX propiedad

Descripción

Desplazamiento en el eje X de los Items. Valor por defecto 0.

Tipo

Number

Uso

```
mySliderMenu.offsetX = -20;
```

Implementación

Sólo Escritura.

rotationOffset propiedad

Descripción

Rotación de los Items.

Tipo

Number

Uso

```
mySliderMenu.rotationOffset = 45;
```

Implementación

Sólo Escritura.

Constantes

SliderMenu.VERSION Constante publica

Descripción

sirve para saber la versión del producto.

Tipo

String

Uso

```
trace(mySliderMenu.VERSION);
```

Eventos

SliderMenuEvents.ITEM_CLICKED Constante

Descripción

sirve para detectar cuando se ha dado click sobre un item.

Tipo

String

Uso

```
import gT.display.sliderMenu.SliderMenuEvents;
```

```
mySliderMenu.addListener(SliderMenuEvents.ITEM_CLICKED,  
clickHandler);
```

```
function clickHandler(e:Event){
    trace(e.currentTarget.name); // Nombre del item presionado
    //Acciones
}
```

SliderMenuEvents.BUTTON_CLICKED Constante

Descripción

sirve para detectar cuando se ha dado click sobre el botón interno de un item.

Tipo

String

Uso

```
import gT.display.sliderMenu.SliderMenuEvents;

mySliderMenu.addEventListener(SliderMenuEvents.BUTTON_CLICKED,
clickHandler);

function clickHandler(e:Event){
    trace(e.currentTarget.name); // Nombre del item presionado
    //Acciones
}
```

SliderMenuEvents.LOAD_COMPLETE Constante

Descripción

sirve para detectar cuando se ha terminado de cargar el XML.

Tipo

String

Uso

```
import gT.display.sliderMenu.SliderMenuEvents;

mySliderMenu.addEventListener(SliderMenuEvents.LOAD_COMPLETE, handler);

function handler(e:Event){
    //Acciones Personalizada
}
```

Métodos Públicos

SliderMenu() Constructor

Descripción

Crea una instancia de SliderMenu.

Uso

```
new SliderMenu(url:String = null);
```

Parámetros

`url`: define la ubicación del XML.

Retorna

Nada

Ejemplo

```
var mySliderMenu:SliderMenu = new SliderMenu("content.xml");  
addChild(mySliderMenu);
```

openItemAt() Método

Descripción

abre un ítem específico.

Uso

```
mySliderMenu.openItemAt(value:uint);
```

Parámetros

`value`: define el ítem se va a abrir .

Retorna

Nada

Ejemplo

```
var mySliderMenu:SliderMenu = new SliderMenu();  
mySliderMenu.xmlPath = "content.xml";  
addChild(mySliderMenu);
```

```
mySliderMenu.addListener(SliderMenuEvents.LOAD_COMPLETE, handler)
```

```
function handler(e:Event = null){  
    mySliderMenu.openItemAt(4);  
}
```

destroy() Método

Descripción

remueve todos los eventos relacionados con la instancia, recomendable usarlo antes de hacerla null.

Uso

```
mySliderMenu.destroy();
```

Parámetros

ninguno.

Retorna

Nada

Ejemplo

```
mySliderMenu.destroy();  
removeChild(mySliderMenu);  
mySliderMenu = null;
```

XML

Estructura:

```
<slidernu align="zig-zag" keyBoardEnabled="true" visibleItems="3" 1
defaultItem="4" itemSpacing="0" paragraphMargin="0" offsetX="-20"
rotationOffset="45" speed=".7" numberLabel="true">
  <items titleColor="0xFFFFFFFF" paragraphColor="0xA1A6A2" 2
buttonColor="0xFFFFFFFF" buttonLabelColor="0x000000" linkColor="0xFFFFFFFF">
    <item title="HTML Text with External Link">
      <paragraph><![CDATA[Lorem ipsum dolor <a href="http://
flashden.net/user/goTo">goTo! Multimedia</a> adipiscing elit, sed do eiusmod
tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.]]>
      </paragraph>
      <link src="http://www.gotomultimedia.com" target="_blank"
label="Link External"/>
    </item>
    <item title="Scroll Text"> 3
      <paragraph><![CDATA[Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur
adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna
aliqua. Ut enim ad minim veniam, eu fugiat nulla pariatu. Excepteur sint
occaecat cupidatat non proident]]>
      </paragraph>
      <link src="" label="View More"/>
    </item>
  </items>
</slidernu>
```

1. Propiedades globales.
2. Propiedades de los Items
3. Estructura del Item.

Etiquetas XML

La siguiente tabla muestra las principales etiquetas que contiene el xml.

Etiqueta	Descripción	Hijos
slidernu	Es la etiqueta principal de todo el XML	Si
items	Contiene un conjunto de etiquetas item que conforman un conjunto de items (MENU).	Si
item	Define el inicio de la estructura de la etiqueta para la creación de un item.	Si
title	Define el Titulo del item.	No
paragraph	Define la descripción del item.	No

Descripción de las Etiquetas

slidermenu

Descripción

Es la Etiqueta principal de todo el XML.

Atributos

Nombre	Tipo	Descripción
visibleItems	uint	Define el numero máximo de items que se visualizarán arriba y abajo del item expandido. Valor por defecto 3.
keyBoardEnabled	Boolean	Define si el componente puede ser controlado a través del teclado.
speed	Number	Recibe o define el tiempo de transición. Valor por defecto 0.7.
defaultItem	uint	Recibe o define el indice del item que se abrirá por defecto. Valor por defecto 0.
itemSpacing	Number	Recibe o define la separación entre items del componente. Valor por defecto 0.
paragraphMargin	Number	Recibe o define la separación entre el titulo y el parrafo del componente. Valor por defecto 0.
offsetX	Number	Desplazamiento en el eje X de los Items. Valor por defecto 0.
rotationOffset	Number	Rotacion en el desplazamiento en el eje X de los Items.
numberLabel	Boolean	Indica si los titulos de cada item del menu deben ser enumerados. Valor por defecto true.

Nombre	Tipo	Descripción
align	String	Recibe o define la alineación de los items. Los valores aceptados son: right, left, zig-zag. Valor por defecto "left".

Ejemplo:

```
<slidernu align="zig-zag" keyBoardEnabled="true" visibleItems="3" defaultItem="4" itemSpacing="0" paragraphMargin="0" offsetX="-20" rotationOffset="45" speed=".7" numberLabel="true">
```

items

Descripción

Contiene un conjunto de etiquetas item que conforman un conjunto de items.

Atributos

Nombre	Tipo	Descripción
titleColor	uint	El color del titulo de los items, expresado en formato hexadecimal. Valor por defecto 0xFFFFFFFF.
paragraphColor	uint	El color del parrafo de los items, expresado en formato hexadecimal. Valor por defecto 0xA1A6A2.
buttonColor	uint	El color del skin para el boton (link external) de los items, expresado en formato hexadecimal. Valor por defecto 0xFFFFFFFF.
buttonLabelColor	uint	El color del label para el boton (link external) de los items, expresado en formato hexadecimal. Valor por defecto 0x000000.

Nombre	Tipo	Descripción
linkColor	uint	El color del link dentro del texto HTML, expresado en formato hexadecimal. Valor por defecto 0xFFFFFFFF.

Ejemplo

```
<items titleColor="0xFFFFFFFF" paragraphColor="0xA1A6A2" buttonColor="0xFFFFFFFF" buttonLabelColor="0x000000" linkColor="0xFFFFFFFF">
```

item

Descripción

Define el inicio de la estructura de la etiqueta para la creación de un item.

Atributos

Nombre	Tipo	Descripción
title	String	Define el titulo del item
titleColor	uint	El color del titulo de los items, expresado en formato hexadecimal. Valor por defecto 0xFFFFFFFF.
paragraphColor	uint	El color del parrafo de los items, expresado en formato hexadecimal. Valor por defecto 0xA1A6A2.
buttonColor	uint	El color del skin para el boton (link external) de los items, expresado en formato hexadecimal. Valor por defecto 0xFFFFFFFF.
buttonLabelColor	uint	El color del label para el boton (link external) de los items, expresado en formato hexadecimal. Valor por defecto 0x000000.

Nombre	Tipo	Descripción
linkColor	uint	El color del link dentro del texto HTML, expresado en formato hexadecimal. Valor por defecto 0xFFFFFFFF.

Nota: Cuando se especifican estas propiedades a cada item se sobre escriben las propiedades generales pero solo para este item

Ejemplo

```
<item title="HTML Text with External Link" titleColor="0xFFFFFFFF" paragraphColor="0xA1A6A2" buttonColor="0xFFFFFFFF" buttonLabelColor="0x000000" linkColor="0xFFFFFFFF">
```

paragraph

Descripción

Define la descripción del item.

Ejemplo

```
<paragraph><![CDATA[sed congue nunc laoreet vitae. ante orci dignissim enim, vel consequat]]></paragraph>
```

Paso a paso

En este tema se creará un archivo XML para [SliderMenu](#).

1. Configurar el nodo principal del XML: En el siguiente ejemplo se muestra como configurar los atributos del nodo principal.

```
<slidernmenu align="zig-zag" keyBoardEnabled="true" visibleItems="3" defaultItem="4" itemSpacing="0" paragraphMargin="0" offsetX="-20" rotationOffset="45" speed=".7" numberLabel="true">
    <!-- Contenido -->
</slidernmenu>
```

2. Configurar las Propiedades generales de los Items: Si desea puede configurar las propiedades de los items de una forma general.

```
<slidernmenu align="zig-zag" keyBoardEnabled="true" visibleItems="3" defaultItem="4" itemSpacing="0" paragraphMargin="0" offsetX="-20" rotationOffset="45" speed=".7" numberLabel="true">
    <items titleColor="0xFFFFFFFF" paragraphColor="0xA1A6A2"
buttonColor="0xFFFFFFFF" buttonLabelColor="0x000000" linkColor="0xFFFFFFFF">
        <!-- Contenido -->
    </items>
</slidernmenu>
```

3. Agregar Items: Los items se agregan en el nodo `<items>` de la siguiente forma.

```
<sliderdisplay maxItemsDisplayed="4" keyBoardEnabled="true" transition<slidernmenu align="zig-zag" keyBoardEnabled="true" visibleItems="3" defaultItem="4" itemSpacing="0" paragraphMargin="0" offsetX="-20" rotationOffset="45" speed=".7" numberLabel="true">
    <items titleColor="0xFFFFFFFF" paragraphColor="0xA1A6A2"
buttonColor="0xFFFFFFFF" buttonLabelColor="0x000000" linkColor="0xFFFFFFFF">
```

```

        <item title="HTML Text with External Link">
            <paragraph><![CDATA[Lorem ipsum dolor <a
href="http://flashden.net/user/goTo">goTo! Multimedia</a> adipisicing
elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna ali-
qua.]]>
                </paragraph>
                <link src="http://www.gotomultimedia.com" tar-
get="_blank" label="Link External"/>
            </item>
        </items>

</slidermenu>

```

en este punto el archivo XML esta listo para usar, ahora si se desea agregar un item con propiedades personalizadas solo debemos agregar en el nodo `<items>` otro nodo `<item>` con estas propiedades.

```

<sliderdisplay maxItemsDisplayed="4" keyBoardEnabled="true" transi-
tion<slidermenu align="zig-zag" keyBoardEnabled="true" visibleItems="3"
defaultItem="4" itemSpacing="0" paragraphMargin="0" offsetX="-20" rota-
tionOffset="45" speed=".7" numberLabel="true">

```

```

        <items titleColor="0xFFFFFFFF" paragraphColor="0xA1A6A2"
buttonColor="0xFFFFFFFF" buttonLabelColor="0x000000" linkCo-
lor="0xFFFFFFFF">

```

```

            <item title="HTML Text with External Link">
                <paragraph><![CDATA[Lorem ipsum dolor <a
href="http://flashden.net/user/goTo">goTo! Multimedia</a> adipisicing
elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna ali-
qua.]]>
                    </paragraph>
                    <link src="http://www.gotomultimedia.com" tar-
get="_blank" label="Link External"/>
                </item>
                <item title="Scroll Text" titleColor="0xFFFFFFFF" para-
graphColor="0xA1A6A2" buttonColor="0xFFFFFFFF" buttonLabelCo-
lor="0x000000" linkColor="0xFFFFFFFF">

```

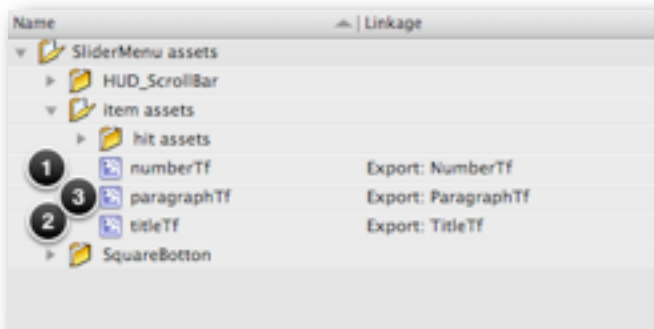
```
        <paragraph><![CDATA[Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labo-
re et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, eu fugiat nulla pa-
riatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident]]>
        </paragraph>
        <link src="" label="View More"/>
    </item>
</items>

</slidermenu>
```

Personalización

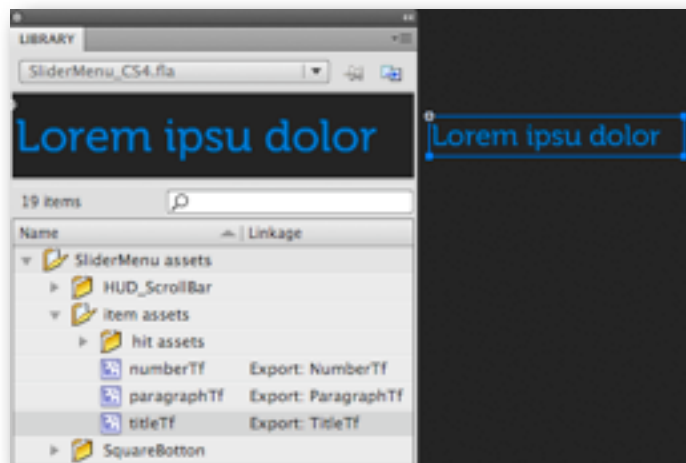
Para personalizar el SliderMenu debe utilizar los archivos SliderMenu_CS3.fla o SliderMenu_CS4.fla de la carpeta src ubicada en los ejemplos.

Abriendo en panel de la biblioteca puede ver los assets que conforman al Slider-Menu



- 1.Clip de película para Numero
- 2.Clip de película para Titulo.
- 3.Clip de película para Párrafo

Si se desea cambiar la tipografía del item, utilice los clip de película correspondientes



Nota: Si vas a usar SliderMenu de esta forma, ten en cuenta lo siguiente:

1. No uses el componente desde el Panel de componentes.
2. Tu debes usar en este caso los paquetes de clases (*gs* , *gT*), estos me se encuentran en el directorio *src* in los archivos de ejemplo.
3. Asegurate de hacer *Embed* a las fuentes en caso de que las personalices.

Con este capítulo cerramos la ayuda para la utilización de este componente. Disfrutalo y hasta la próxima.

Créditos

© 2009 Derechos reservados goTo! Multimedia.

Cartagena Colombia.
Alpes Transversal 73 No. 31-A 46 Local 101.
Teléfono: (+57) 5 653 2788
support@gotomultimedia.com

Sólo venta exclusiva en FlashDen.net.