

Nous allons aborder à travers cette ressource, deux techniques qui permettent d'envoyer un mail à partir de Flash.

- La première s'appuie sur le lancement automatique du logiciel de messagerie de l'utilisateur. Cela pose un problème pour les animations qui sont lues à partir de postes mis à disposition dans les lieux publics ou les logiciels de messageries ne sont généralement pas configurés.
- La deuxième technique fait intervenir un minuscule script PHP, cela évite de devoir demander à l'utilisateur de passer par son logiciel de messagerie pour envoyer un mail. Il peut ainsi rester dans l'interface de Flash pour envoyer son mail.

Lancer le navigateur de l'utilisateur

Pour réaliser cette animation, vous n'avez pas besoin d'une préparation particulière dans Flash car la procédure est très simple.

1. Créez simplement un symbole de type Clip qui contient le texte "Nous contacter" ou "Envoyer un mail".
2. Placez le sur la scène
3. Nommez l'occurrence obtenue. Exemple : btEnvoyer
4. Saisissez le script ci-dessous dans la fenêtre Actions de votre animation.

```
btEnvoyer.buttonMode = true;
```

```
btEnvoyer.addEventListener(MouseEvent.CLICK,envoyerMail);
```

```
var adresseMail:URLRequest = new URLRequest("mailto: n david@yazo.net  
?subject=Message en provenance des essais de Yazo");
```

Cet e-mail est protégé contre les robots collecteurs de mails, votre navigateur doit accepter le Javascript pour le voir

```
function envoyerMail(evt:MouseEvent) {  
  
    navigateToURL(adresseMail);  
  
}
```

Pour adapter le script ci-dessus à votre cas, vous devez changer l'adresse mail en david@yazo.net et e-mail est protégé contre les robots collecteurs de mails, votre navigateur doit accepter le Javascript pour le voir par l'adresse vers laquelle vous voulez que le mail soit envoyé. Par ailleurs, vous devez également changé le sujet du mail (Message en provenance des essais de Yazo). En dehors de ces deux modifications, vous n'avez rien d'autre à faire. Pour effectuer vos essais, n'oubliez pas de les faire en ligne, à partir d'un serveur. C

[\[Télécharger le .fla\]](#)

Faire appel à un script PHP

Cette deuxième technique est plus efficace, mais également plus complexe. Pour commencer, vous devez créer un fichier PH qui contient le script ci-dessous :

```
<?php  
mail(" n david@yazo.net ", "Mail du site Yazo.net", $messagemail, "From:$prenom $nom ($adressemail)");  
> Cet e-mail est protégé contre les robots collecteurs de mails, votre navigateur doit
```

accepter le Javascript pour le voir

Vous devez adapter les paramètres ci-dessous pour personnaliser votre fichier :

- n david@yazo.net Cet e-mail est protégé contre les robots collecteurs de mails, votre navigateur doit accepter le Javascript pour le voir :
- L'adresse mail où est envoyé le message
- Mail du Site Yazo.net : Objet du mail

Du côté de l'animation Flash voici ce que vous devez faire :

1. Créez 4 textes de saisie sur la scène.
2. Nommez les occurrences obtenue. Exemple : nomExpediteur, prenomExpediteur, adressemailExpediteur, messageExpediteur.
3. Créez un bouton qui contient le texte "Envoyer le message"
4. Saisissez le script ci-dessous dans la fenêtre Actions.

```
var enveloppe:URLLoader = new URLLoader;
```

```
var variablesLocales:URLVariables = new URLVariables();
```

```
var adresseMail:URLRequest = new  
URLRequest("http://www.yazo.net/racine/swfdusite/envoyer_un_message.php");
```

```
btEnvoyer.buttonMode = true;
```

```
btEnvoyer.addEventListener(MouseEvent.CLICK,envoyerMail);
```

```
function envoyerMail(evt:MouseEvent) {  
  
    variablesLocales.nom = nomExpediteur.text.toUpperCase();  
  
    variablesLocales.prenom = prenomExpediteur.text;  
  
    variablesLocales.adressemail = adressemailExpediteur.text;  
  
    variablesLocales.messagemail = messageExpediteur.text;  
  
    adresseMail.data = variablesLocales;  
    enveloppe.load(adresseMail);  
    messageExpediteur.text = "Message envoyé"  
  
}
```

Vous noterez que les noms des variables qui figurent à droite du nom de l'instance variablesLocales (nom, prenom, adressemail et messagemail) sont obligatoirement les mêmes que ceux du script PHP avec des \$ devant.

Consultez la ressource dédiée au Chargement des datas pour plus de détails sur ce script.
Voici ce que vous devriez obtenir :

[\[Télécharger le .fla\]](#)