

Avant de commencer nos explications, sachez qu'il existe deux types de "preload" (ou "preloader") : celui qui précharge une image et celui qui précharge une animation. Dans cette page, nous allons voir comment précharger une animation.

Remarque : Si vous avez une approche dynamique pour réaliser une animation, vous ne devriez pas avoir beaucoup d'occurrences sur la scène et/ou pas beaucoup d'images et d'images clé, de ce fait, vous avez plutôt besoin d'apprendre à "preloader" une image, un contenu XML, un son.

Le script est assez simple, mais il diffère de la méthode que nous utilisons en AS1/2. En effet, nous avons l'habitude de boucler avec l'évènement ENTER_FRAME et de tester le fin du chargement, mais en AS3, n'oubliez pas qu'il existe deux écouteurs dédiés.

```
stop();
```

```
this.loaderInfo.addEventListener(Event.COMPLETE,chargementValide);
```

```
this.loaderInfo.addEventListener(ProgressEvent.PROGRESS,chargementEnProgress);
```

```
function chargementValide(evt:Event) {
```

```
    trace("Fin");
```

```
}
```

```
function chargementEnProgress(evt:ProgressEvent) {  
  
    trace(this.loaderInfo.bytesLoaded/this.loaderInfo.bytesTotal);  
  
}
```

En lieu et place de la fonction `trace()` (de la fonction `chargementEnProgress`), vous devez placer vos lignes d'instructions pour animer un preloader (animation d'un élément graphique sur la scène et/ou l'affichage du pourcentage de chargement sur la scène dans un texte dynamique).

Nous attirons votre attention sur le "mot" `loaderInfo` car il ne contient pas de majuscule, il s'agit d'une propriété et nom de la classe `Loader` éponyme. Par ailleurs, ne confondez pas `loaderInfo` avec `contentLoaderInfo` qui doit être utilisé pour le preload d'une image.

N'oubliez pas d'effectuer un double (2 fois) CTRL-Entrée (PC) ou Commande-Entrée (Mac) pour visualiser votre preload depuis Flash.

Remarque : N'oubliez pas que tous les symboles pour lesquels vous avez défini une "Liaison" vont être chargés sur la première image clé de votre animation. De ce fait, il se peut que votre animation de préchargement ne démarre pas à 0, mais un peu plus loin.