



Open AdStream 5.7.0.1  
Guideline/ Banners em Flash 6 – Adobe Security Update  
Junho 2008

## **Índice**

<i>Introdução</i> .....	3
<i>O que irá mudar?</i> .....	3
<i>Por onde começar</i> .....	3
<i>Para que serve cada camada (layer)?</i> .....	4
<i>Inserindo a Clicktag</i> .....	5
<i>Instance Names</i> .....	6

## Introdução

Este material demonstra passo a passo a forma correta de programar banners em Flash compatíveis com a versão 6 do plugin (ActionScript 1.0) afetados após a atualização de segurança da Adobe, datada de 09/04/2008, que afetou todos os usuários que instalaram o plugin do Flash Player versão 9,0,124,0. Todos os detalhes da atualização podem ser conferidos no seguinte endereço, em inglês:

[http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/flash\\_player9\\_security\\_update.html](http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/flash_player9_security_update.html)

A atualização acima mencionada afeta potencialmente todos os banners em Flash exportados para a versão 6 do plugin, especialmente os banners do formato DHTML (especificamente, faz o botão "Fechar" parar de funcionar), razão pela qual alteramos a forma de programar a Clicktag/Botão "Fechar" das peças.

## O que irá mudar?

Basicamente, o ActionScript não poderá mais ser inserido diretamente nos botões, e sim no primeiro frame da animação. Três camadas (layers) extras deverão ser criadas no filme, uma contendo os botões (cada um com um Instance Name diferente), outra contendo somente os scripts e a terceira contendo o banner em si. A sintaxe da ClickTag também deverá mudar, conforme exemplos abaixo.

### Clicktag para banners de formato tradicional (Fullbanner, Sky, Selo, Expansível, etc):

```
clicktag.onRelease = function() {  
    getURL(_root.oas, "_blank");  
}
```

### Clicktag para banners DHTML (Clicktag + Botão Fechar):

```
oas_fechar.onRelease = function() {  
    getURL("javascript:OASfechar()");  
}  
clicktag.onRelease = function() {  
    getURL(_root.oas, "_blank");  
}
```

## Por onde começar:

Primeiramente, três novas camadas (layers) deverão ser inseridas no momento da criação do banner, conforme imagem abaixo (Figura 1):

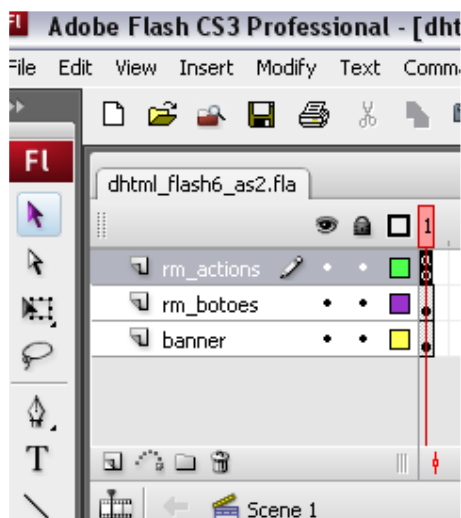


Figura 1

## ***Para que serve cada camada (layer)?***

Cada camada tem uma função específica na programação do banner. Sugerimos a criação de três camadas diferentes para facilitar a compreensão do processo de programação, mas programadores mais familiarizados com programação em Flash e suas particularidades poderão ignorar estes passos e organizar as camadas de acordo com sua necessidade, contanto que o método de implementação das Clicktags seja seguido corretamente.

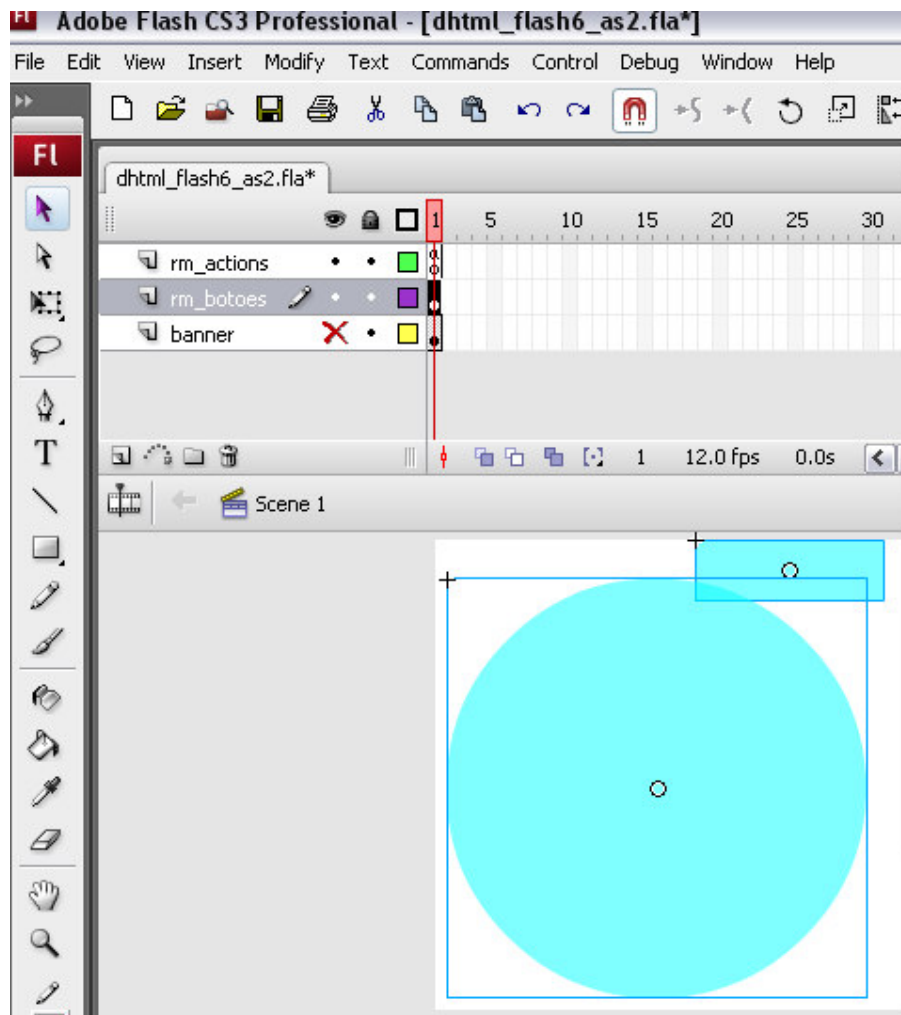
Abaixo, as camadas e suas respectivas funções passo-a-passo:

### ***A camada `rm_actions`:***

Esta camada contém a ClickTag da peça, e no caso dos banners em formato DHTML, deverá conter também a action do botão "Fechar". Ambas as actions deverão ser inseridas no primeiro frame, obrigatoriamente, **e não mais diretamente nos botões**.

### ***A camada `rm_botoes`:***

Esta camada contém os botões transparentes que sobrepõe a peça e que receberão o click do usuário, conforme imagem abaixo (*Figura 2*). **O ActionScript não deverá ser inserido diretamente sobre estes botões:**



**Figura 2**

Já a camada **banner** contém o banner em si, conforme imagem exemplificada abaixo (Figura 3):

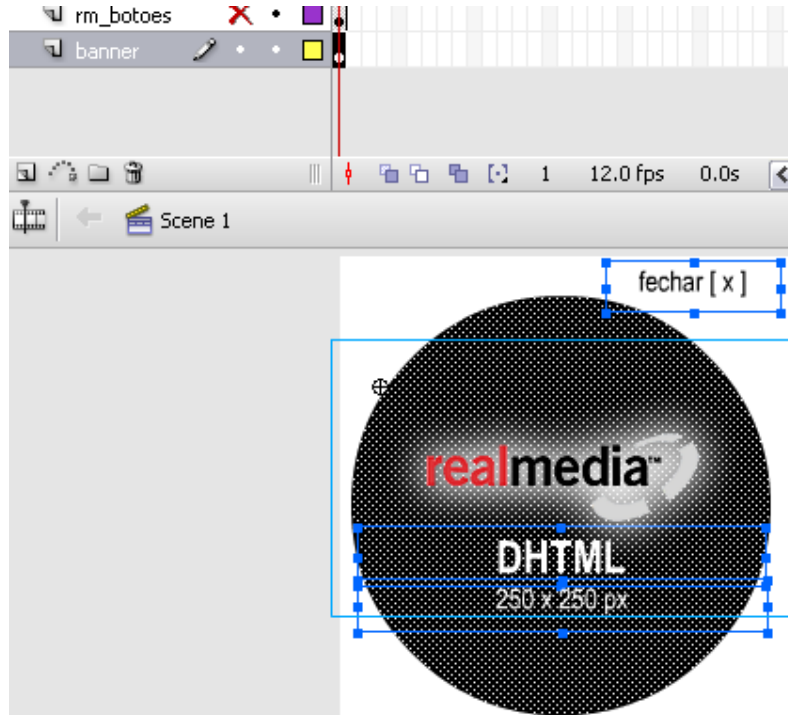


Figura 3



**ATENÇÃO!** O banner propriamente dito, assim como todo seu conteúdo, deverá ser inserido em um movieclip no primeiro frame desta camada para garantir que as duas primeiras camadas estarão sobrepostas a ele durante todo o tempo de execução do banner. Somente em casos específicos (como, por exemplo, quando o botão de click só poderá aparecer no final da animação) os botões da camada **rm\_botoes** poderão ser inseridos no movieclip da camada **banner**.

### Inserindo a Clicktag

Após criar as camadas necessárias, clique sobre o primeiro frame da camada **rm\_actions**. Após fazê-lo, pressione a tecla F9 para exibir o editor ActionScript do Flash, e insira o código abaixo (Figura 4):

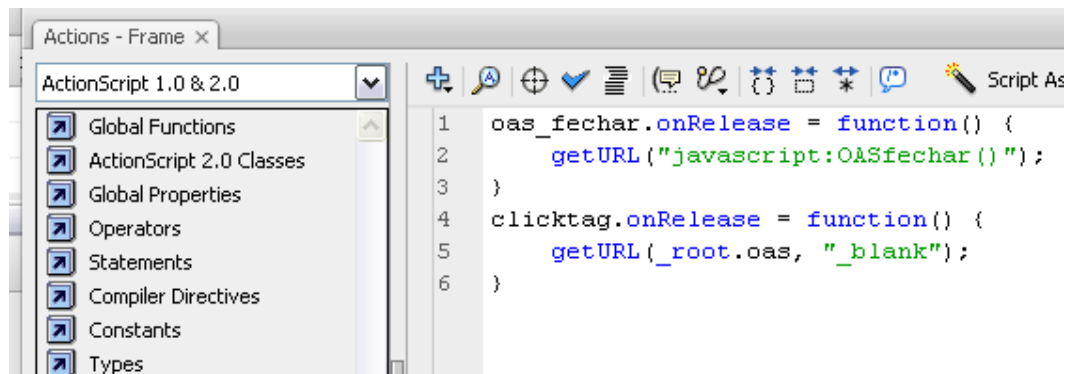


Figura 4

O código das linhas 1, 2 e 3 no exemplo acima só deve ser inserido caso o banner seja do tipo DHTML.

## Instance Names

Após criar cada botão do banner, os mesmos deverão receber um Instance Name. Na imagem abaixo usamos como exemplo um banner do tipo DHTML, onde temos o botão maior (que cobrirá toda a extensão do banner e que será responsável pelo click do usuário), e também um botão menor que fechará o banner quando clicado (Figura 5):

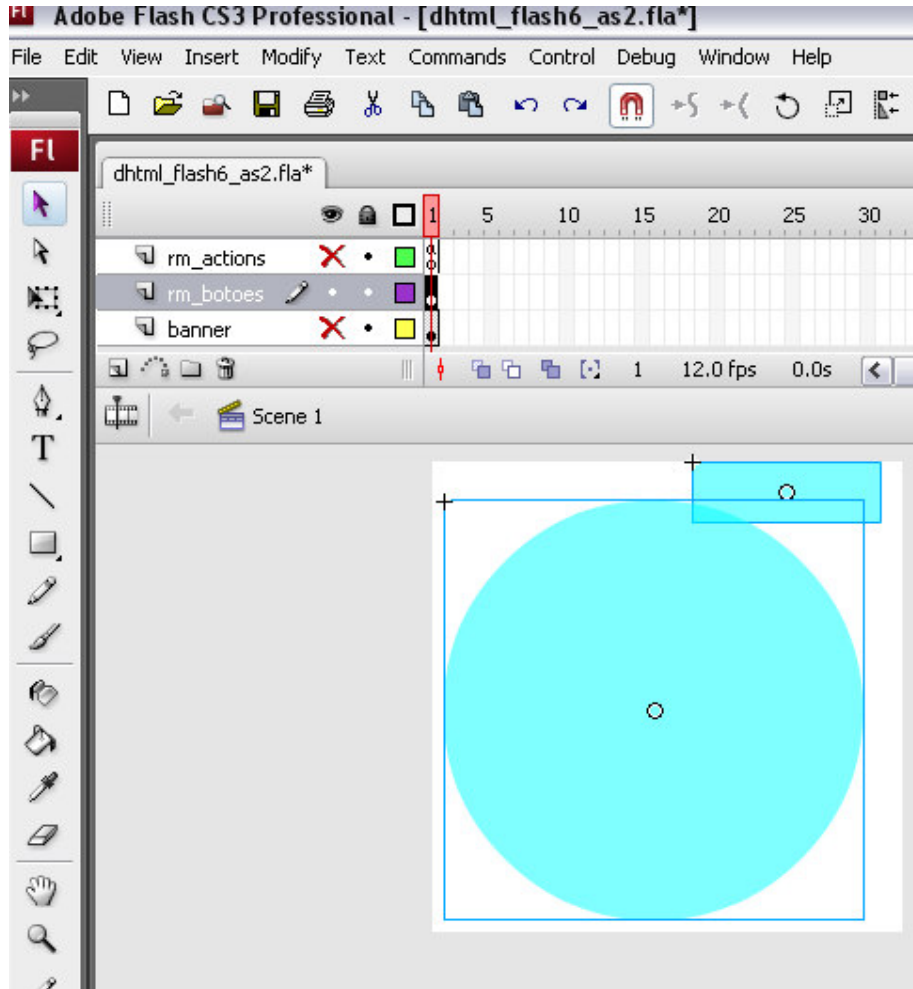


Figura 5

Ao clicar sobre cada um destes botões, o seguinte campo se tornará visível no canto inferior esquerdo do Flash (Caso a aba Propriedades não esteja visível talvez seja necessário expandí-la, dependendo da versão do Flash utilizada – Figura 6):

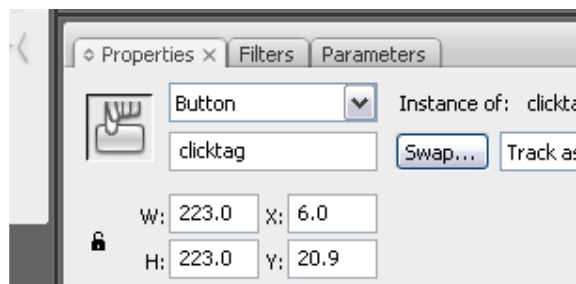


Figura 6

Aqui, abaixo do menu drop-down contendo o tipo do objeto (no caso, um Botão – ou Button, em inglês), temos o campo destinado ao Instance Name do mesmo. É necessário inserir exatamente os mesmos Instance Names referenciados na ClickTag e script do botão “Fechar” (no exemplo abordado neste manual, **clicktag** e **oas\_fechar** respectivamente), pois caso contrário o clique do usuário não funcionará, tampouco o botão “Fechar”.

Após inserir o Instance Name do botão de clique será necessário repetir o mesmo procedimento no botão “Fechar”, caso o banner programado seja do tipo DHTML. Depois de seguir estes passos, salve o arquivo e exporte-o. Seu banner está pronto para contabilizar cliques através do Open AdStream.



**DICA:** Não se esqueça de exportar o banner para a versão 6, assim como para ActionScript 1.0.

Esperamos que este manual seja útil. Para auxiliar no processo de migração para este novo método de programação, este manual é acompanhado de um exemplo no formato FLA e também da ClickTag em arquivo TXT.

Caso tenha qualquer dúvida, contate o Suporte Realmedia.

**Realmedia** Latin America  
Rua Gomes de Carvalho, 1666/19º - São Paulo – Brasil  
Tel. (+55 11) 3463.5030

Suporte Técnico:  
[suportebr@realmedia.com.br](mailto:suportebr@realmedia.com.br)