

**htmlText** propriété

htmlText:String [lecture-écriture]

**Version du langage** : ActionScript 3.0**Version du lecteur** : Flash Player 9

Contient la représentation HTML du contenu du champ de texte.

Flash Player prend en charge les balises HTML suivantes :

Balise	Description
Balise d'ancrage	<p>La balise &lt;a&gt; crée un hyperlien et prend en charge les attributs suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>target</b> : Désigne le nom de la fenêtre cible dans laquelle vous chargez la page. Les options incluent <code>_self</code>, <code>_blank</code>, <code>_parent</code> et <code>_top</code>. L'option <code>_self</code> spécifie l'image active dans la fenêtre actuelle, <code>_blank</code> spécifie une nouvelle fenêtre, <code>_parent</code> spécifie le parent de l'image active et <code>_top</code> spécifie l'image de plus haut niveau dans la fenêtre active.</li> <li><b>href</b> : spécifie une URL ou un événement <code>link</code> ActionScript. L'URL peut être absolue ou relative à l'emplacement du fichier SWF qui charge la page. Par exemple, l'URL <code>http://www.adobe.com</code> constitue une référence absolue, alors que <code>/index.html</code> est une référence relative. Les URL absolues doivent être précédées du préfixe <code>http://</code> ; dans le cas contraire, Flash les considère comme des URL relatives. Vous pouvez utiliser l'événement <code>link</code> pour que le lien exécute une fonction ActionScript dans un fichier SWF au lieu d'ouvrir une URL. Pour spécifier un événement <code>link</code>, utilisez le modèle d'événement plutôt que le modèle <code>http</code> dans votre attribut <code>href</code>. <code>href="event:myText"</code> au lieu de <code>href="http://myURL"</code> en est un exemple ; lorsque l'utilisateur clique sur un lien hypertexte contenant le modèle d'événement, le champ de texte distribue un <code>TextEvent link</code> avec sa propriété <code>text</code> définie sur "myText". Vous pouvez alors créer une fonction ActionScript qui s'exécute chaque fois que le lien <code>TextEvent</code> est distribué. Vous pouvez également définir des styles <code>a:link</code>, <code>a:hover</code> et <code>a:active</code> pour les balises d'ancrage en utilisant les feuilles de style.</li> </ul>
Balise Bold	La balise <b> met le texte en gras. Des caractères en gras doivent être disponibles dans la police utilisée.
Balise Break	La balise   introduit un saut de ligne dans le champ de texte. Le champ de texte doit être multiligne pour utiliser cette balise.
Balise Font	<p>La balise &lt;font&gt; spécifie une police ou une liste de polices pour afficher le texte. La balise <code>font</code> prend en charge les attributs suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>color</b> : Seules les valeurs de couleur hexadécimales (<code>#FFFFFF</code>) sont prises en charge.</li> <li><b>face</b> : Désigne le nom de la police à utiliser. Comme indiqué dans l'exemple suivant, vous pouvez spécifier des noms de police séparés par des virgules, auquel cas Flash Player sélectionne la première balise disponible. Si la police spécifiée n'est pas installée sur le système informatique de l'utilisateur ou si elle n'est pas intégrée dans le fichier SWF, Flash Player sélectionne une police de remplacement.</li> <li><b>size</b> : Désigne la taille de la police. Vous pouvez appliquer des tailles de pixel absolues, telles que 16 ou 18, ou relatives, telles que +2 ou -4.</li> </ul>
Balise Image	<p>La balise &lt;img&gt; vous permet d'intégrer des fichiers image (JPEG, GIF, PNG), des fichiers SWF et des clips externes à l'intérieur des champs de texte et des occurrences au sein des champs de texte. Le texte se déroule automatiquement autour des images intégrées dans les champs de texte. Pour utiliser cette balise, vous devez définir le champ de texte sur multiligne et spécifier le retour à la ligne.</p> <p>La balise &lt;img&gt; prend en charge les attributs suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>src</b> : Spécifie l'URL vers un fichier image ou SWF, ou l'identifiant de liaison pour un symbole de clip dans la bibliothèque. Cet attribut est requis ; tous les autres attributs sont facultatifs. Les fichiers externes (JPEG, GIF, PNG et SWF) ne s'affichent pas tant qu'ils ne sont pas entièrement téléchargés.</li> <li><b>width</b> : Largeur de l'image, du fichier SWF ou du clip inséré, en pixels.</li> <li><b>height</b> : Hauteur de l'image, du fichier SWF ou du clip inséré, en pixels.</li> <li><b>align</b> : Spécifie l'alignement horizontal de l'image intégrée dans le champ de texte. Les valeurs valides sont <code>left</code> et <code>right</code>. La valeur par défaut est <code>left</code>.</li> <li><b>hspace</b> : Spécifie l'espace horizontal qui entoure l'image là où aucun texte n'apparaît. La valeur par défaut est 8.</li> <li><b>vspace</b> : Spécifie l'espace vertical qui entoure l'image là où aucun texte n'apparaît. La valeur par défaut est 8.</li> <li><b>id</b> : Spécifie le nom d'une occurrence de clip (créée par Flash Player) contenant l'élément intégré (fichier image, SWF ou clip). Cette fonction s'avère utile pour contrôler le contenu intégré avec ActionScript.</li> <li><b>checkPolicyFile</b> : Spécifie que Flash Player doit rechercher un fichier de régulation interdomaines sur le serveur associé au domaine de l'image. En présence d'un fichier de régulation interdomaines, les fichiers SWF figurant dans les domaines identifiés par le fichier de régulation peuvent accéder aux données de l'image chargée, par exemple en appelant la méthode <code>BitmapData.draw()</code> avec cette image en tant que paramètre <code>source</code>. Pour plus d'informations, consultez le chapitre « Sécurité de Flash Player » du manuel <i>Programmation d'ActionScript 3.0</i>.</li> </ul> <p>Flash affiche le média intégré dans un champ de texte, à sa taille normale. Pour spécifier les dimensions du média à intégrer, utilisez les attributs <code>height</code> et <code>width</code> de la balise &lt;img&gt;.</p> <p>En général, une image intégrée dans un champ de texte apparaît sur la ligne qui suit la balise &lt;img&gt;. Cependant, lorsque la balise &lt;img&gt; est le premier caractère dans le champ de texte, l'image apparaît sur la première ligne du champ de texte.</p>
Balise Italic	La balise <i> affiche le texte entre balises en italiques. Des caractères italiques doivent être disponibles dans la police utilisée.
Balise List item	La balise <li> insère une puce juste avant le texte sur lequel elle porte. <b>Remarque</b> : dans la mesure où Flash Player ne permet pas d'identifier les balises de liste triées ou non triées (<ol> et <ul>), ces dernières n'ont aucun effet sur le rendu de la liste. Toutes les listes restent non triées et tous les éléments de la liste sont précédés par des puces.
Balise Paragraphe	<p>La balise &lt;p&gt; crée un paragraphe. Le champ de texte doit être multiligne pour utiliser cette balise. La balise &lt;p&gt; prend en charge les attributs suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>align</b> : Détermine l'alignement du texte au sein du paragraphe ; les valeurs valides sont <code>left</code>, <code>right</code>, <code>justify</code> et <code>center</code>.</li> <li><b>class</b> : Spécifie la classe de style CSS définie par un objet <code>flash.text.StyleSheet</code>.</li> </ul>
Balise Span	<p>La balise &lt;span&gt; peut uniquement être utilisée avec les styles de texte CSS. Elle prend en charge l'attribut suivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>class</b> : Spécifie la classe de style CSS définie par un objet <code>flash.text.StyleSheet</code>.</li> </ul>
Balise Text format	<p>La balise &lt;textformat&gt; permet d'utiliser un sous-ensemble de propriétés de formatage des paragraphes de la classe <code>TextFormat</code> dans les champs de texte, dont l'interlignage, le retrait, les marges et les taquets de tabulation. Vous pouvez associer des balises &lt;textformat&gt; aux balises HTML intégrées.</p> <p>La balise &lt;textformat&gt; dispose des attributs suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>blockindent</b> : Spécifie l'indentation d'un bloc, en points. Correspond à <code>TextFormat.blockIndent</code>.</li> <li><b>indent</b> : Spécifie l'indentation, de la marge gauche au premier caractère du paragraphe. Correspond à <code>TextFormat.indent</code>. Les nombres positifs et négatifs sont acceptables.</li> <li><b>leading</b> : Spécifie l'espace séparant les lignes (espace vertical). Correspond à <code>TextFormat.leading</code>. Les nombres positifs et négatifs sont acceptables.</li> <li><b>leftmargin</b> : Spécifie la marge gauche du paragraphe, en points. Correspond à <code>TextFormat.leftMargin</code>.</li> <li><b>rightmargin</b> : Spécifie la marge droite du paragraphe, en points. Correspond à <code>TextFormat.rightMargin</code>.</li> <li><b>tabstops</b> : Spécifie des taquets de tabulation personnalisés, sous forme d'un tableau d'entiers non négatifs. Correspond à <code>TextFormat.tabStops</code>.</li> </ul>
Balise Underline	La balise <u> souligne le texte placé entre les balises.

Flash Player prend en charge les entités HTML suivantes :

Entité	Description
<	< (Inférieur à)
>	> (Supérieur à)
&	& (esperluette)
"	" (guillemets doubles)
'	' (apostrophe, guillemet simple)

Flash prend également en charge les codes de caractères explicites, tels que &amp; (éperluette ASCII) et €(symbole €Unicode).