

Vous possédez une application AIR depuis laquelle vous aimeriez créer un fichier PNG sur la machine de l'utilisateur. Voici un exemple où l'utilisateur drag & drop 2 occurrences sur la scène, puis il clique sur un bouton pour pouvoir générer un fichier PNG sur son ordinateur.

Remarque

Nous utiliserons la classe PNGEncoder.as trouvée à l'adresse <http://www.kaourantin.net/2005/10/png-encoder-in-as3.html>. Vous pouvez aussi télécharger le fichier préparé en cliquant sur [ce lien](#).

Avant de vous proposer le téléchargement complet de l'exemple (à travers un fichier .fla), voici le cœur du code.

```
import PNGEncoder;

var dossier:File=File.desktopDirectory;
var empreinte:BitmapData;
var imageEnregistree:File;
var fluxDonnees:FileStream;
var monImageBrute:ByteArray;
var zoneTravail:Sprite = new Sprite();

// Code pour placer les deux occurrences de la scène, dans une sorte de "calque virtuel" intitulé
"zoneTravail"

addChild(zoneTravail);
zoneTravail.addChild(btDavid);
zoneTravail.addChild(btCouverture);
```

//Coeur du code qui créer réellement l'image

```
btCreationFichier.addEventListener(MouseEvent.CLICK,creationFichier);
btCreationFichier.buttonMode = true
function creationFichier(evt:MouseEvent) {
    empreinte=new BitmapData(600,400)
    empreinte.draw(zoneTravail);// ou this au lieu de zoneTravail pour prendre la scène entière
    monImageBrute=PNGEncoder.encode(empreinte);
    fluxDonnees = new FileStream();
    imageEnregistree=dossier.resolvePath("DossierImagesCreees/"+nomFichier.text+".png");
    fluxDonnees.open(imageEnregistree, FileMode.WRITE);
    fluxDonnees.writeBytes(monImageBrute);
    fluxDonnees.close();
}
```

Nous déclarons les quelques variables dont nous allons avoir besoin puis nous appelons la fonction creationFichier qui exécute les actions suivantes :

1. Nous définissons une sorte d'empreinte de la zone à copier dans l'image.

```
empreinte=new BitmapData(600,400)
empreinte.draw(zoneTravail);
```

Remarque : Si vous souhaitez copier toute votre scène dans le fichier PNG, vous pouvez alors remplacer zoneTravail par this.

2. Vous encodez votre "empreinte".

```
monImageBrute=PNGEncoder.encode(empreinte);
```

3. Vous créez une flux de données qui va servir à transférer votre empreinte encodée dans le fichier spécifié.

```
fluxDonnees = new FileStream();  
imageEnregistree=dossier.resolvePath("DossierImagesCreees/nomImage.png");  
fluxDonnees.open(imageEnregistree, FileMode.WRITE);  
fluxDonnees.writeBytes(monImageBrute);  
fluxDonnees.close();
```

Dans notre exemple à télécharger, le nom de l'image (nomImage) est composé à partir d'un texte saisi par l'utilisateur.

Note : Les deux occurrences intitulées btDavid et btCouverture sont deux simples occurrences déjà présentes sur la scène.

Voici le script complet du FLA que nous vous proposons au téléchargement.

[Téléchargement du .fla et de la classe.](#)

```
import PNGEncoder;

var dossier:File=File.desktopDirectory;
var empreinte:BitmapData;
var imageEnregistree:File;
var fluxDonnees:FileStream;
var monImageBrute:ByteArray;
var zoneTravail:Sprite = new Sprite();

// Code pour placer les deux occurrences de la scène, dans une sorte de "calque virtuel" intitulé
"zoneTravail"

addChild(zoneTravail);
zoneTravail.addChild(btDavid);
zoneTravail.addChild(btCouverture);

//Coeur du code qui créer réellement l'image

btCreationFichier.addEventListener(MouseEvent.CLICK,creationFichier);
btCreationFichier.buttonMode = true
function creationFichier(evt:MouseEvent) {
    empreinte=new BitmapData(600,400)
    empreinte.draw(zoneTravail);// ou this au lieu de zoneTravail pour prendre la scène entière
    monImageBrute=PNGEncoder.encode(empreinte);
    fluxDonnees = new FileStream();
    imageEnregistree=dossier.resolvePath("DossierImagesCreees/"+nomFichier.text+".png");
    fluxDonnees.open(imageEnregistree, FileMode.WRITE);
    fluxDonnees.writeBytes(monImageBrute);
    fluxDonnees.close();
}

// Code pour le drag & drop

zoneTravail.addEventListener(MouseEvent.CLICK,occurrencesMobiles);
function occurrencesMobiles(evt:MouseEvent) {
    evt.target.startDrag();
    stage.addEventListener(MouseEvent.CLICK,relacherOccurrences);
}

function relacherOccurrences(evt:MouseEvent) {
    stopDrag();
    stage.addEventListener(MouseEvent.CLICK,relacherOccurrences);
}
```

