

Focus en campos de texto

Trabajando con la entrada de datos del usuario

La siguiente aplicación mostrará cómo manejar entradas de datos mediante campos de texto. Por defecto todos los ficheros SWF determinan qué objeto está seleccionado mediante una caja de inclusión (*bounding box*), representada por un rectángulo amarillo. Para mejorar la experiencia del usuario podemos cambiar ese color por otro más acorde con la gama cromática de nuestra aplicación, o deshabilitarlo directamente.

Para cambiar el color del focus de forma global podemos usar la instrucción:

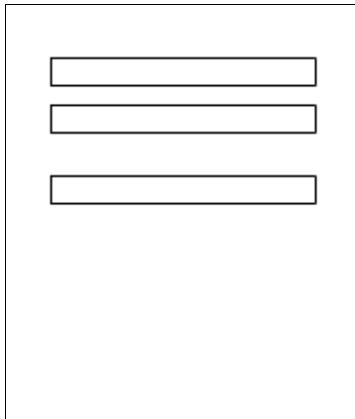
```
fscommand2("SetFocusRectColor", R, G, B);
```

Donde R, G y B representan los canales rojo, verde y azul, respectivamente, pudiendo tomar valores enteros comprendidos entre 0 y 255.

Pero en esta práctica vamos a ir un poco más lejos. Lo que haremos será establecer pistas visuales que indiquen qué texto está seleccionado y si ha sido (o no) visitado. Para ello deshabilitaremos el rectángulo de focus mediante la propiedad global `_focusrect`:

```
_focusrect = false;
```

Ahora crearemos tres campos de texto del tipo *Input Text*, a los que llamaremos `inputN_txt`, donde N es 1, 2 y 3 respectivamente. Marcaremos la opción de mostrar el borde del campo de texto para que se sepa que es un campo editable.



A continuación crearemos un listener para el objeto `Selection`, que es el encargado de gestionar los campos de texto que son seleccionados por el usuario.

```
var fListener:Object = new Object();
```

Ese listener registrará el evento `onSetFocus` y actuará en consecuencia mediante la siguiente función:

```
fListener.onSetFocus = function (oldFocus, newFocus):Void {  
    if (newFocus instanceof TextField) newFocus.borderColor = 0xFF0000;  
    if (oldFocus instanceof TextField) oldFocus.borderColor = 0x0000FF;  
};
```

Por último, asignamos el listener al objeto `Selection`.

```
Selection.addListener(fListener);
```

Para establecer el focus inicial sobre el cuadro de texto central (`input2_txt`), empleamos la siguiente notación:

```
Selection.setFocus(input2_txt);
```

Ya sólo queda publicar la aplicación e interactuar con ella.

