

Validación de formularios

Tratamiento de los datos introducidos antes de ser enviados

La siguiente aplicación mostrará cómo preprocesar los datos introducidos en un formulario. Cuando queremos recibir información de contacto, por ejemplo, es interesante validar el tipo de datos introducidos para que no lleguen errores al servidor que vaya a recibirlos.

Vamos a crear un formulario con campos de texto para escribir nombre, email, teléfono y comentarios. Estas serán las restricciones a validar:

nombre – sólo puede contener caracteres alfabéticos, tanto en mayúsculas como en minúsculas, y debe tener como mínimo tres letras. Limitaremos la entrada de texto (*single line*) a 50 caracteres por seguridad.

email – este campo debe tener un usuario y un dominio, con su extensión correspondiente. Por tanto debe aparecer un punto y una arroba. Le daremos una extensión máxima de 60 caracteres (*single line*).

teléfono – solamente se pueden introducir nueve caracteres numéricos (*single line*).

comentarios – en este caso la única restricción serán 500 caracteres (*multiline text*).

Existirá un campo de texto dinámico llamado `estado_txt`, que notificará el tipo de error.

Si todo es correcto, los datos se envían a un servidor ficticio y la aplicación informa de ello al usuario.

La aplicación

Para empezar, nos apoyaremos en el código que escribimos en la práctica de **focus**:

```
_focusrect = false;
var fListener:Object = new Object ();
fListener.onSetFocus = function (oldFocus, newFocus):Void {
    if (newFocus instanceof TextField)
        newFocus.borderColor = 0xFF0000;
    if (oldFocus instanceof TextField)
        oldFocus.borderColor = 0x0000FF;
};
Selection.addListener(fListener);
```

Añadiremos ocho fotogramas y en el primero y último detendremos la aplicación:

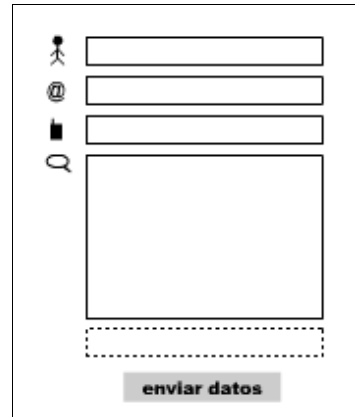
```
stop();
```

Damos focus inicial al campo de texto para introducir el nombre (*input text*):

```
Selection.setFocus(nombre_txt);
```

Y creamos un botón de *enviar*, donde aparezcan los cuatro estados posibles: *Up*, *Over*, *Down* y *Hit*.

Con esto, ya podemos dibujar un interfaz para la ocasión, de duración 1 fotograma, como por ejemplo:



Y en el último fotograma:



Ahora escribimos la función de validación al pulsar el botón de enviar. Nótese como cada vez que ocurre algún error en los datos introducidos, además de notificarlo mediante el texto `estado_txt`, se devuelve el focus al campo de texto erróneo, para evitar tener que desplazarse hasta él cada vez que falla algo.

La función en cuestión es esta:

```
enviar_btn.onPress = function():Void {
    var a:Number = email_txt.text.indexOf("@");
    var p:Number = email_txt.text.indexOf(".");
    if (nombre_txt.text == "" || nombre_txt.length < 3) {
        estado_txt.text = "escribe tu nombre";
        Selection.setFocus(nombre_txt);
    } else if (email_txt.text == "" || email_txt.length < 6) {
        estado_txt.text = "revisa tu email";
        Selection.setFocus(email_txt);
    } else if (a == (-1)) { // no hay arroba
```

```
estado_txt.text = "email incorrecto";
Selection.setFocus(email_txt);
} else if (p == (-1)) { // no hay punto
estado_txt.text = "email incorrecto";
Selection.setFocus(email_txt);
} else if (telefono_txt.text == "" || →
telefono_txt.length < 9) {
estado_txt.text = "teléfono erróneo";
Selection.setFocus(telefono_txt);
} else { // todo correcto
play();
}
};
```

Testeo de la aplicación

Esta aplicación merece la pena verla en algún dispositivo que soporte *inline text* (texto editado directamente desde la aplicación), ya que el emulador de dispositivos no puede simularlo. Podemos publicarla comentando la línea `_focusrect=false`, y ver cómo funciona con Flash Player 8 desde el escritorio.

En el último fotograma habría que enviar los datos a un servidor, mediante POST o GET, empleando la clase `LoadVars`. Esta clase permite interactuar con el servidor a través de algún lenguaje como PHP, ASP o Perl.

Así, lo correcto sería dejar el campo de texto que pone *DATOS ENVIADOS* vacío, y escribir en él lo que devuelva el script del servidor (por ejemplo, "error al procesar el archivo" si ha ocurrido algo inesperado o "datos enviados" si todo ha salido bien).