

Si vous souhaitez transférer des variables de la page HTML à l'animation (au .fla), voici la solution extrêmement simple.

1. Du côté de l'animation Flash, vous devez saisir le script ci-dessous :

```
var flashVars  
  
this.loaderInfo.addEventListener(Event.COMPLETE, donneesChargees);  
  
function donneesChargees(evt:Event) {  
    flashVars=this.loaderInfo.parameters;  
    personne.text=flashVars.utilisateur;  
}
```

Nous cherchons à nous assurer que les données (**loaderInfo**) sont bien chargées, ensuite, nous récupérons les paramètres passés dans la page HTML dans l'instance flashVars (qui pourrait être n'importe quel autre nom).

Notons que **personne** est le nom d'un texte dynamique présent sur la scène.

2. Du côté de la page HTML, vous devez saisir la ligne d'instruction ci-dessous :

```
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000" width="400" height="300" id="FlashID" title="Anim Flash">
```

```
  <param name=FlashVars value="utilisateur=David.png">
```

```
  <param name="movie" value="Anim.swf" />
```

```
  <param name="quality" value="high" />
```

```
  <param name="wmode" value="opaque" />
```

```
  <param name="swfversion" value="6.0.65.0" />
```

et aussi...

```
<object type="application/x-shockwave-flash" data="Anim.swf" width="400" height="300">
```

```
  <!--<![endif]-->
```

```
  <param name=FlashVars value="utilisateur=David.png">
```

```
  <param name="quality" value="high" />
```

```
  <param name="wmode" value="opaque" />
```

```
  <param name="swfversion" value="6.0.65.0" />
```