

ACTUALIZACIÓN DE ADOBE® AIR™ PARA ADOBE® FLASH® CS3 PROFESSIONAL

© 2008 Adobe Systems Incorporated. Todos los derechos reservados.

Actualización de Adobe® AIR™ para Adobe® Flash® CS3 Professional

Si esta guía se distribuye con software que incluye un acuerdo de licencia de usuario final, esta guía, así como el software descrito en ella, se proporciona bajo licencia y sólo podrá usarse o copiarse conforme a los términos de dicha licencia. Salvo por lo permitido por esta licencia, ninguna parte de esta guía podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación ni transmitirse bajo ninguna forma ni por ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, de grabación o de otro tipo, sin el permiso previo por escrito de Adobe Systems Incorporated. Tenga en cuenta que el contenido de esta guía está protegido bajo las leyes de copyright incluso si no se distribuye con software que incluya un acuerdo de licencia de usuario final.

El contenido de esta guía se proporciona sólo con fines informativos, está sujeto a cambios sin previo aviso y no debe interpretarse como un compromiso por parte de Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated no asume responsabilidad de ningún tipo por los errores o imprecisiones que puedan aparecer en el contenido informativo incluido en esta guía.

Recuerde que las ilustraciones o imágenes existentes que pueda desear incluir en su proyecto pueden encontrarse protegidas por las leyes de copyright. La incorporación no autorizada de dicho material en su nuevo trabajo podría interpretarse como una violación de los derechos del propietario del copyright. Asegúrese de obtener todos los permisos necesarios por parte del propietario del copyright.

Todas las referencias a nombres de compañías en las plantillas de ejemplo son sólo de demostración y no pretenden hacer referencia alguna a organizaciones reales.

Adobe, el logotipo de Adobe, ActionScript, Adobe AIR, Flash y Flash Player son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Adobe Systems Incorporated en los Estados Unidos y/o en otros países.

Windows es una marca registrada o una marca comercial de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, EE.UU. Aviso para usuarios finales del Gobierno de EE.UU. El Software y la Documentación son “Elementos comerciales”, según la definición de este término incluida en 48 C.F.R. §2.101, y constan de “Software informático comercial” y “Documentación de software informático comercial”, según el uso aplicable de dichos términos en 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §227.7202. En conformidad con 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §§227.7202-1 a 227.7202-4 (lo que corresponda), se otorga a usuarios finales del gobierno de EE.UU. una licencia del Software informático comercial y la Documentación de software comercial (a) únicamente como elementos comerciales y (b) exclusivamente con los derechos concedidos a todos los demás usuarios finales para su utilización en conformidad con los términos y las condiciones aquí descritos. Derechos no publicados reservados bajo las leyes de derechos de autor de Estados Unidos. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, EE.UU. Para los usuarios finales del gobierno de EE.UU., Adobe se compromete a cumplir todas las leyes de igualdad de oportunidades aplicables, incluidas, si corresponde, las disposiciones del decreto-ley 11246, con las enmiendas, Sección 402 de la Ley de ayuda para la readaptación de los veteranos de Vietnam de 1974 (38 USC 4212) y Sección 503 de la Ley de Rehabilitación de 1973, con las enmiendas, y los reglamentos de los apartados 60-1 a 60-60, 60-250 y 60-741 de 41 CFR. La cláusula de discriminación positiva y los reglamentos incluidos en la declaración anterior deben incorporarse mediante referencia.

Contenido

Capítulo 1: Actualización de Adobe AIR para Flash CS3 Professional

Creación de un archivo de Adobe AIR	2
Configuración de publicación de Adobe AIR	3
Vista previa de una aplicación Adobe AIR	4
Depuración de una aplicación Adobe AIR	4
Creación de archivos del instalador y de la aplicación AIR	4
Creación de un archivo descriptor de aplicación personalizada	9
Firma de la aplicación	10

Capítulo 1: Actualización de Adobe AIR para Flash CS3 Professional

La actualización de Adobe® AIR™ para Adobe® Flash® CS3 Professional amplía el entorno de edición y permite crear, depurar y empaquetar aplicaciones Adobe AIR con Flash. El proceso de creación de una aplicación Adobe AIR consta de las siguientes etapas: creación de un archivo FLA de Adobe AIR, definición de la configuración de publicación adecuada, desarrollo de la aplicación y creación de los archivos del instalador y de la aplicación que permiten implementar la aplicación.

La descarga de la actualización de Adobe AIR para Flash CS3 Professional está disponible en <http://www.adobe.com/support/flash/downloads.html>.

Para obtener información sobre las API de ActionScript™ de Adobe AIR que puede usar en su aplicación, consulte *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*. Para obtener una lista de las API de ActionScript de Adobe AIR, consulte la sección sobre nueva funcionalidad en Adobe AIR en *Desarrollo de aplicaciones Adobe® AIR™ con Adobe® Flash® CS3 Professional*.

Nota: Para utilizar clases en el paquete `air.net`, en primer lugar arrastre el componente `ServiceMonitorShim` desde el panel Componentes a Biblioteca y, a continuación, añada la siguiente sentencia `import` al código de ActionScript 3.0:

```
import air.net.*;
```

Contenido

- “Creación de un archivo de Adobe AIR” en la página 2
- “Configuración de publicación de Adobe AIR” en la página 3
- “Vista previa de una aplicación Adobe AIR” en la página 4
- “Depuración de una aplicación Adobe AIR” en la página 4
- “Creación de archivos del instalador y de la aplicación AIR” en la página 4
- “Creación de un archivo descriptor de aplicación personalizada” en la página 9
- “Firma de la aplicación” en la página 10

Creación de un archivo de Adobe AIR

Puede crear documentos como archivos de Flash (Adobe AIR) en la pantalla de bienvenida de Flash, o bien, crear un archivo de Flash (ActionScript 3.0) y convertirlo a un archivo de Adobe AIR con el cuadro de diálogo Configuración de publicación. No obstante, no se pueden crear archivos de Adobe AIR usando el cuadro de diálogo Nuevo documento (Archivo > Nuevo). Para obtener información sobre la conversión de un archivo de Flash a un archivo de Adobe AIR, consulte “Configuración de publicación de Adobe AIR” en la página 3.

- 1 Inicie Flash, o bien, si ya ha realizado esta operación, cierre todos los documentos abiertos para volver a la pantalla de bienvenida.

Nota: Si ha desactivado la pantalla de bienvenida de Flash y desea volver a visualizarla, seleccione Edición > Preferencias, categoría General y elija Pantalla de bienvenida en el menú emergente Al iniciar.

- 2 En la pantalla de bienvenida, haga clic en Archivo de Flash (Adobe AIR).

Se mostrará un cuadro de diálogo de aviso donde se indica cómo acceder a la configuración de la aplicación Adobe AIR y a la documentación de ayuda. Para omitir este aviso en el futuro, active la casilla de verificación No mostrar de nuevo, aunque no se puede prever que vuelva a aparecer de nuevo.

Configuración de publicación de Adobe AIR

Utilice la configuración de publicación de Flash para examinar o modificar la configuración de un archivo de AIR y convertir un documento Archivo de Flash (ActionScript 3.0) a un documento Archivo de Flash (Adobe AIR).

Vista de la configuración de publicación de Adobe AIR

- 1 En la pantalla de bienvenida de Flash, abra un documento Archivo de Flash (Adobe AIR).
- 2 Seleccione Archivo > Configuración de publicación y haga clic en la ficha Flash para ver la configuración de publicación de Adobe AIR.

Adobe AIR 1.0 está seleccionado automáticamente en el menú Versión al abrir un documento de Adobe AIR. La versión de ActionScript™ se establece automáticamente en ActionScript 3.0. La configuración de seguridad de reproducción local se encuentra atenuada porque no es importante para un archivo SWF de AIR.

Si se abre un archivo FLA de Flash, se puede convertir a un archivo de Flash de AIR cambiando la configuración de publicación.

Conversión de un archivo FLA de Flash a un archivo de Flash de AIR con el cuadro de diálogo Configuración de publicación

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Abra un archivo de Flash existente.
 - Utilice la pantalla de bienvenida o seleccione Archivo > Nuevo para crear un nuevo archivo de Flash.
- 2 Seleccione Archivo > Configuración de publicación.
- 3 En la ficha Flash, seleccione Adobe AIR 1.0 en el menú desplegable Versión.

La entrada de versión de ActionScript se desactiva, ya que ActionScript 3.0 es la única opción para los archivos de AIR. El resto de opciones predeterminadas son las mismas para los archivos de Flash y los de Adobe AIR.
- 4 Haga clic en el botón Publicar y después en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Configuración de publicación. El inspector de propiedades indica ahora que el reproductor de destino es Adobe AIR 1 cuando la herramienta de selección está seleccionada.

Nota: Al seleccionar el perfil de Adobe AIR 1.0, Flash agrega automáticamente la ubicación del archivo `playerglobal.swc` de AIR a la variable de entorno de ruta de clases. El archivo `playerglobal.swc` de AIR permite el uso de las API de AIR de ActionScript. Sin embargo, si se cambia de Adobe AIR 1 a Adobe® Flash® Player 9, Flash no vuelve automáticamente al perfil predeterminado ni cambia la configuración de la ruta de clases para que utilice `playerglobal.swc` para Flash Player 9. Si cambia la configuración de publicación de Adobe AIR 1 a Flash Player 9, debe modificar el perfil de publicación a Predeterminado.

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo Configuración de publicación, consulte Utilización de Flash en www.adobe.com/go/learn_fl_using_es.

Conversión de un archivo FLA de Flash a una aplicación AIR de Flash con el menú Comandos

- 1 Abra el archivo FLA de Flash.
- 2 Si va a abrir un nuevo archivo de Flash (ActionScript 3.0), guárdelo. Si no lo guarda, se mostrará una advertencia en el siguiente paso.
- 3 Seleccione Comandos > AIR - Configuración de aplicación e instalador.

Aparecerá un cuadro de aviso en el que se pregunta si desea convertir el archivo a la configuración de publicación de Adobe AIR.
- 4 Haga clic en Aceptar para convertir el archivo FLA a la configuración de publicación de Adobe AIR. Se mostrará el cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador.

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador, consulte “Creación de archivos del instalador y de la aplicación AIR” en la página 4.

Puede usar los comandos Probar película, Depurar película y Crear archivo de AIR en el archivo convertido FLA de AIR.

Vista previa de una aplicación Adobe AIR

Se puede obtener una vista previa de un archivo SWF de AIR de Flash tal y como aparecería en la ventana de la aplicación AIR. La vista previa resulta útil cuando se desea ver el aspecto de la aplicación sin tener que empaquetarla e instalarla.

- 1 Asegúrese de haber establecido la configuración de publicación para una aplicación Adobe AIR. Para obtener más información, consulte [“Configuración de publicación de Adobe AIR” en la página 3](#).
- 2 Seleccione Control > Probar película o presione Control+Intro.
Si no ha establecido la configuración de la aplicación mediante el cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador, Flash genera un archivo descriptor de la aplicación predeterminado (*swfname-app.xml*) en la misma carpeta donde se escribe el archivo SWF. If you have set application settings using the AIR - Application And Installer Settings dialog box, the application descriptor file reflects those settings.

Depuración de una aplicación Adobe AIR

El archivo SWF de Adobe AIR se puede depurar tal y como sucede con un archivo SWF de ActionScript 3.0 de Flash Player 9, con la excepción de la depuración remota.

- 1 Compruebe que haya establecido la configuración de publicación de Adobe AIR.
- 2 Agregue código de ActionScript al panel Acciones (Ventana > Acciones). Para la prueba, simplemente puede agregar una sentencia `trace()` como la siguiente al panel Acciones, en el primer fotograma de la línea de tiempo:

```
trace("My application is running");
```
- 3 Seleccione Depurar > Depurar película, o bien, presione Control+Mayús+Intro.
Flash inicia el depurador ActionScript y exporta el archivo SWF con la información de depuración.
Si no ha establecido la configuración de la aplicación mediante el cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador, Flash genera un archivo descriptor de la aplicación predeterminado (*swfname-app.xml*) en la misma carpeta donde se escribe el archivo SWF. Si ha definido la configuración de la aplicación con el cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador, el archivo descriptor de aplicación reflejará esta configuración.
Si la aplicación no incluye ningún código de ActionScript, Flash muestra el siguiente cuadro de aviso al seleccionar Depurar > Depurar película o presionar Control+Mayús+Intro para depurar la aplicación.

Creación de archivos del instalador y de la aplicación AIR

Una vez completada la aplicación, cree los archivos del instalador y la aplicación AIR para implementarla. Adobe AIR agrega dos nuevos elementos de menú al menú Comandos de Flash: AIR - Configuración de aplicación e instalador y AIR - Crear archivo de AIR. Una vez creada la configuración de aplicación e instalador de AIR, puede utilizar la opción AIR - Crear archivo de AIR para volver a crear el archivo de AIR (.air) con la configuración existente.

Creación de los archivos del instalador y Adobe AIR

- 1 En Flash, abra la página o el conjunto de páginas que conforman su aplicación Adobe AIR.
- 2 Antes de abrir el cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador, guarde el archivo FLA de Adobe AIR.

- 3 Seleccione Comandos > AIR - Configuración de aplicación e instalador.
- 4 Complete el cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador y después haga clic en Publicar archivo de AIR.

Al hacer clic en el botón Publicar archivo de AIR, se empaquetan los siguientes archivos: el archivo FLA y SWF, el archivo descriptor de aplicación, los archivos de icono de la aplicación y los archivos que aparecen en el cuadro de texto Archivos incluidos. Si aún no ha creado un certificado digital, Flash muestra el cuadro de diálogo de firma digital al hacer clic en el botón Publicar archivo de AIR.

El cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador se divide en dos secciones: Configuración de la aplicación y Configuración del instalador. Para obtener más información sobre estas configuraciones, consulte las secciones siguientes.

Configuración de la aplicación

Esta sección del cuadro de diálogo dispone de las siguientes opciones:

Nombre de archivo Nombre del archivo principal de la aplicación. El valor predeterminado es el nombre del archivo SWF.

Nombre Nombre que utiliza el instalador para generar el nombre de archivo y la carpeta de la aplicación. El nombre debe incluir únicamente caracteres válidos para nombres de carpeta o archivos. El valor predeterminado es el nombre del archivo SWF.

Versión Opcional. Especifica el número de versión de la aplicación. Aparece en blanco de forma predeterminada.

ID Identifica la aplicación con un ID exclusivo. Puede cambiar el ID predeterminado si lo prefiere. No utilice espacios ni caracteres especiales en el ID. Los únicos caracteres válidos son 0-9, a-z, A-Z, . (punto) y - (guión), de 1 a 212 caracteres de longitud. El valor predeterminado es `com.adobe.ejemplo.nombre_aplicación`.

Descripción Opcional. Permite introducir una descripción de la aplicación que aparece cuando el usuario lleva a cabo la instalación. Aparece en blanco de forma predeterminada.

Copyright Opcional. Permite indicar un aviso de copyright que se muestra cuando el usuario instala la aplicación.

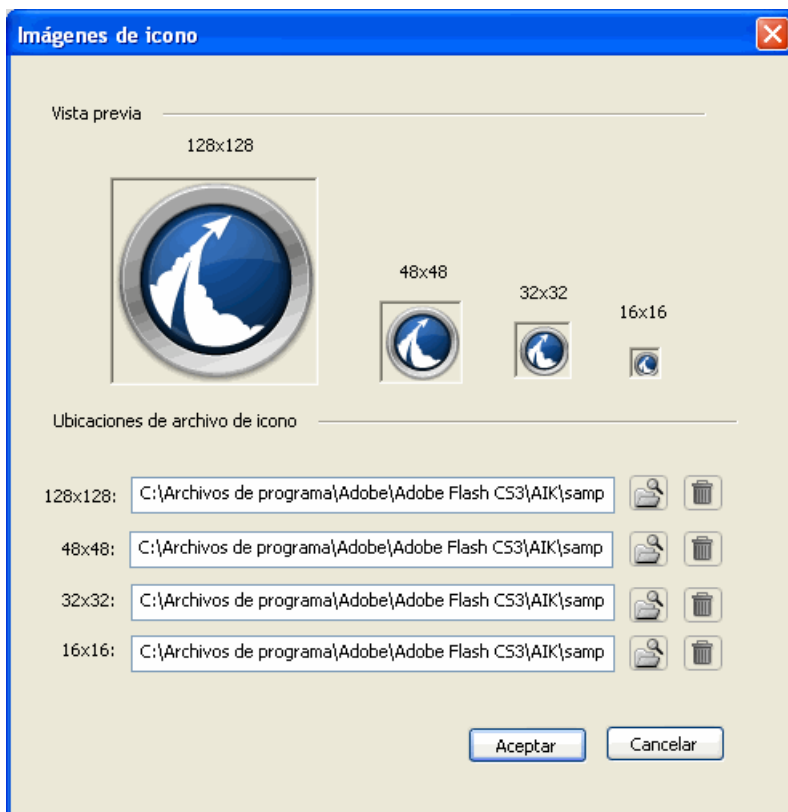
Estilo de ventana Indica el estilo de ventana (o fondo cromático) que se utilizará para la interfaz de usuario cuando éste ejecute la aplicación en su equipo. Puede determinar el Fondo cromático del sistema, que hace referencia al estilo visual que usa el sistema operativo. También puede especificar Fondo cromático personalizado (opaco) o Fondo cromático personalizado (transparente). Para que la aplicación se muestre sin fondo cromático del sistema, seleccione Ninguno. El fondo cromático del sistema rodea la aplicación con el control de ventana estándar del sistema operativo. El fondo cromático personalizado (opaco) elimina el fondo cromático del sistema estándar y permite crear un fondo propio para la aplicación. (El fondo cromático personalizado se crea directamente en el archivo FLA.) El fondo cromático personalizado (transparente) es como el personalizado (opaco), pero añade capacidades de transparencia a los bordes de la página. Con estas capacidades se tienen en cuenta ventanas de la aplicación que no son cuadradas ni rectangulares.

Icono Opcional. Permite especificar un icono para la aplicación. El icono se muestra tras la instalación de la aplicación y se ejecuta en Adobe AIR. Puede especificar cuatro tamaños diferentes para el icono (128, 48, 32 y 16 píxeles) para permitir las distintas vistas en las que aparecerá. Por ejemplo, el icono se puede mostrar en el explorador de archivos en miniatura, vistas de detalles o de mosaico. También puede aparecer como icono de escritorio y en el título de la ventana de la aplicación AIR, así como en otros lugares.

Si no se especifica ningún archivo de icono, el valor predeterminado es el icono de la aplicación AIR.

Para especificar un icono, haga clic en el botón Seleccionar imágenes de icono en el cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador. En el cuadro de diálogo de imágenes de icono que aparece, haga clic en la carpeta de cada tamaño de icono y seleccione el archivo de icono que vaya a utilizar. Los archivos deben tener formato PNG (Portable Network Graphics).

En la siguiente ilustración se muestra el cuadro de diálogo Imágenes de icono con los iconos predeterminados de la aplicación Adobe AIR.



Especificación de los distintos tamaños de las imágenes del icono de la aplicación

Si especifica una imagen, debe ser del tamaño indicado (128x128, 48x48, 32x32 ó 16x16) o la instalación de la aplicación generará un error. Si no especifica ningún archivo para un tamaño concreto, Adobe AIR aplicará escala a la imagen de tamaño similar para que se ajuste al uso concreto.

Configuración avanzada

El botón Configuración del cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador permite especificar la configuración avanzada para el archivo descriptor de aplicación. Al hacer clic en el botón Configuración, se muestra el cuadro de diálogo de configuración avanzada.

Este cuadro de diálogo permite especificar cualquier tipo de archivo asociado que deba administrar la aplicación. Por ejemplo, si desea que la aplicación sea la principal para administrar archivos HTML, debe especificarlo en el cuadro de texto Tipos de archivo asociados.

También puede especificar la configuración de los siguientes aspectos de la aplicación:

- Tamaño y ubicación de la ventana inicial.
- Carpeta en la que se instala la aplicación.
- Carpeta del menú Programa en la que ubicar la aplicación.

El cuadro de diálogo cuenta con las siguientes opciones:

Tipos de archivo asociados Permite especificar los tipos de archivo asociados que administrará la aplicación AIR. Haga clic en el botón del signo más (+) para agregar un nuevo tipo de archivo al cuadro de texto. Al hacer clic en este botón aparece el cuadro de diálogo Configuración de tipo de archivo. Para eliminar un elemento seleccionado en el cuadro de texto, haga clic en el botón del signo menos (-). Al hacer clic en el botón del icono del lápiz aparece el cuadro de diálogo Configuración de tipo de archivo que permite modificar el elemento seleccionado en el cuadro de texto. De forma predeterminada, los botones del signo menos (-) y del icono del lápiz aparecen atenuados. Al seleccionar un elemento en el cuadro de texto se habilitan estos dos botones, lo que permite eliminar o modificar el elemento. El valor predeterminado del cuadro de texto es None.

Para obtener más información sobre la configuración del tipo de archivo para los tipos de archivo asociados, consulte [“Configuración de tipo de archivo” en la página 7](#).

Configuración de la ventana inicial Permite determinar la configuración del tamaño y ubicación de la ventana inicial de la aplicación.

- Anchura: especifica la anchura inicial de la ventana en píxeles. Aparece en blanco de forma predeterminada.
- Altura: determina la altura inicial de la ventana en píxeles. Aparece en blanco de forma predeterminada.
- X: indica la posición horizontal inicial de la ventana en píxeles. Aparece en blanco de forma predeterminada.
- Y: especifica la posición vertical inicial de la ventana en píxeles. Aparece en blanco de forma predeterminada.
- Anchura máxima y Altura máxima: determinan el tamaño máximo de la ventana en píxeles. Estos valores aparecen en blanco de forma predeterminada.
- Anchura mínima y Altura mínima: determinan el tamaño mínimo de la ventana en píxeles. Estos valores aparecen en blanco de forma predeterminada.
- Se puede maximizar: permite especificar si el usuario puede maximizar la ventana. Esta opción está seleccionada (o activada) de forma predeterminada.
- Se puede minimizar: permite especificar si el usuario puede minimizar la ventana. Esta opción está seleccionada (o activada) de forma predeterminada.
- Redimensionable: permite especificar si el usuario puede cambiar de tamaño la ventana. Si esta opción no está seleccionada, las opciones Anchura mínima, Altura mínima, Anchura máxima y Altura máxima aparecen atenuadas. Esta opción está seleccionada (o activada) de forma predeterminada.
- Visible: permite especificar si la ventana de la aplicación se puede ver inicialmente. Esta opción está seleccionada (o activada) de forma predeterminada.

Otras opciones Permite establecer la siguiente información adicional relativa a la instalación:

- Carpeta de instalación: indica la carpeta en la que se encuentra instalada la aplicación.
- Carpeta del menú Programa: indica el nombre de la carpeta del menú Programa para la aplicación.
- Personalizar actualización de IU: especifica qué sucede cuando un usuario abre un archivo de AIR para una aplicación que ya está instalada. De forma predeterminada, AIR muestra un cuadro de diálogo que permite al usuario actualizar la versión instalada con la versión del archivo de AIR. Si no desea que el usuario adopte esta decisión y prefiere que la aplicación tenga un control completo sobre sus actualizaciones, seleccione esta opción. Al seleccionar esta opción se omite el comportamiento predeterminado y se le otorga a la aplicación el control sobre sus propias actualizaciones. Para obtener información sobre la actualización de una aplicación AIR mediante programación, consulte la sección sobre la actualización de aplicaciones AIR mediante programación en [Desarrollo de aplicaciones Adobe® AIR™ con Adobe® Flash® CS3 Professional](#).

Configuración de tipo de archivo

Flash muestra el cuadro de diálogo Configuración de tipo de archivo al hacer clic en el botón del signo más (+) o el botón del icono del lápiz del cuadro de diálogo Configuración avanzada para agregar o modificar tipos de archivo asociados para la aplicación.

Los dos únicos campos necesarios de este cuadro de diálogo son Nombre y Extensión. Si hace clic en Aceptar y estos campos están en blanco, Flash muestra un cuadro de diálogo de error.

Se puede definir la siguiente configuración para un tipo de archivo asociado:

Nombre Nombre del tipo de archivo (por ejemplo, Lenguaje de marcado de hipertexto, archivo de texto o ejemplo).

Extensión Extensión del nombre de archivo (por ejemplo, html, txt o xmpl), de hasta 39 caracteres alfanuméricos básicos [A-Za-z0-9] y sin punto inicial.

Descripción Opcional. Descripción del tipo de archivo (por ejemplo, archivo de vídeo de Adobe).

Tipo de contenido Opcional. Especifica el tipo MIME para el archivo.

Configuración de icono de tipo de archivo Opcional. Permite especificar un icono asociado con el tipo de archivo. Puede especificar cuatro tamaños diferentes para el icono (128x128, 48x48, 32x32 y 16x16 píxeles) para permitir las distintas vistas en las que aparecerá. Por ejemplo, el icono se puede mostrar en el explorador de archivos en miniatura, vistas de detalles o de mosaico.

Si especifica una imagen, debe ser del tamaño indicado. Si no especifica ningún archivo para un tamaño concreto, AIR aplicará escala a la imagen de tamaño similar para que se ajuste al uso concreto.

Para especificar un icono, haga clic en la carpeta para el tamaño de icono y seleccione un archivo de icono para utilizar, o bien, indique la ruta y el nombre de archivo del archivo de icono en el cuadro de texto junto a la solicitud. El archivo de icono debe presentar formato PNG.

Una vez creado un nuevo tipo de archivo, éste aparece en el cuadro de lista de tipo de archivo del cuadro de diálogo de configuración avanzada.

Configuración del archivo descriptor de aplicación

La configuración de la aplicación que se especifique se guarda en el archivo *nombre_aplicación-app.xml*. Sin embargo, puede indicar a Flash que desea utilizar un archivo descriptor de aplicación personalizada.

Usar archivo descriptor de aplicación personalizada Permite buscar un archivo descriptor de aplicación personalizada. Si selecciona Usar archivo descriptor de aplicación personalizada, la sección de configuración de la aplicación del cuadro de diálogo quedará atenuada. Para especificar la ubicación del archivo descriptor de aplicación personalizada, indíquela en el campo de texto junto a la opción Usar archivo descriptor de aplicación personalizada, o bien, haga clic en el icono de carpeta y busque la ubicación. Para obtener más información sobre el archivo descriptor de aplicación, consulte [“Creación de un archivo descriptor de aplicación personalizada” en la página 9](#).

Configuración del instalador

La segunda sección del cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador incluye los valores de configuración para instalar la aplicación.

Firma digital Todas las aplicaciones de Adobe AIR se deben firmar para instalarse en otro sistema. Para obtener información sobre la asignación de una firma digital a una aplicación Adobe AIR de Flash, consulte [“Firma de la aplicación” en la página 10](#).

Destino Especifica el lugar donde se guarda el archivo de AIR. La ubicación predeterminada es el directorio donde se guardó el archivo FLA. Haga clic en el icono de carpeta para seleccionar una ubicación distinta. El nombre del paquete predeterminado es el nombre de la aplicación con la extensión de archivo .air.

Archivos incluidos/Carpetas Especifica qué archivos y carpetas adicionales se incluirán en la aplicación. Haga clic en el botón del signo más (+) para agregar archivos y en el botón de carpeta para agregar carpetas. Para eliminar un archivo o carpeta de la lista, seleccione el elemento deseado y haga clic en el botón del signo menos (-).

De forma predeterminada, el archivo descriptor de aplicación y el archivo principal SWF se agregan automáticamente a la lista de paquetes. La lista muestra estos archivos aunque aún no se haya publicado el archivo FLA de Adobe AIR. La lista de paquetes muestra los archivos y carpetas en una estructura plana. Los archivos de las carpetas no se incluyen y los nombres de ruta completa a los archivos se muestran, pero aparecen truncados si es necesario.

Los archivos de icono no se incluyen en la lista. Cuando los archivos se empaquetan, Flash copia los archivos de icono en una carpeta temporal relativa a la ubicación del archivo SWF. Flash elimina la carpeta una vez finalizado el empaquetado.

Error en la creación de archivos de instalador y de aplicación

Los archivos de instalador y de aplicación no se pueden crear en los siguientes casos:

- La cadena de ID de la aplicación presenta una longitud incorrecta o incluye caracteres no válidos. La cadena de ID de la aplicación puede incluir de 1 a 212 caracteres y contener los caracteres siguientes: 0-9, a-z, A-Z, . (punto), - (guión).
- Los archivos de la lista del instalador no existen.
- Los tamaños de los archivos de icono personalizado son incorrectos.
- La carpeta de destino de AIR no tiene acceso de escritura.
- No ha firmado la aplicación o no ha especificado que se trata de una aplicación de Adobe AIRI que se firmará más tarde.

Creación de un archivo descriptor de aplicación personalizada

El archivo descriptor de aplicación es un archivo XML que se puede editar con un editor de texto. Para crear un archivo de este tipo, modifique los valores para especificar aquellos que desea. Los valores predeterminados son los siguientes:

- `id = com.adobe.example.swfname`
- `fileName = swfname`
- `name = swfname`
- `version = 1.0`
- `description = blank`
- `copyright = blank`
- `initialWindow`
 - `title=name`
 - `content=swfname.swf`
 - `systemChrome = standard, type = normal`
 - `transparent = false`
 - `visible = true`
- `icon`
 - `image128x128=icons/AIRApp_128.png`
 - `image48x48=icons/AIRApp_48.png`
 - `image32x32=icons/AIRApp_32.png`
 - `image16x16=icons/AIRApp_16.png`
- `customUpdateUI = false`
- `allowBrowserInvocation=false`

Para obtener más información sobre el archivo descriptor de aplicación, consulte la sección sobre la configuración de las propiedades de la aplicación en [Desarrollo de aplicaciones Adobe® AIR™ con Adobe® Flash® CS3 Professional](#).

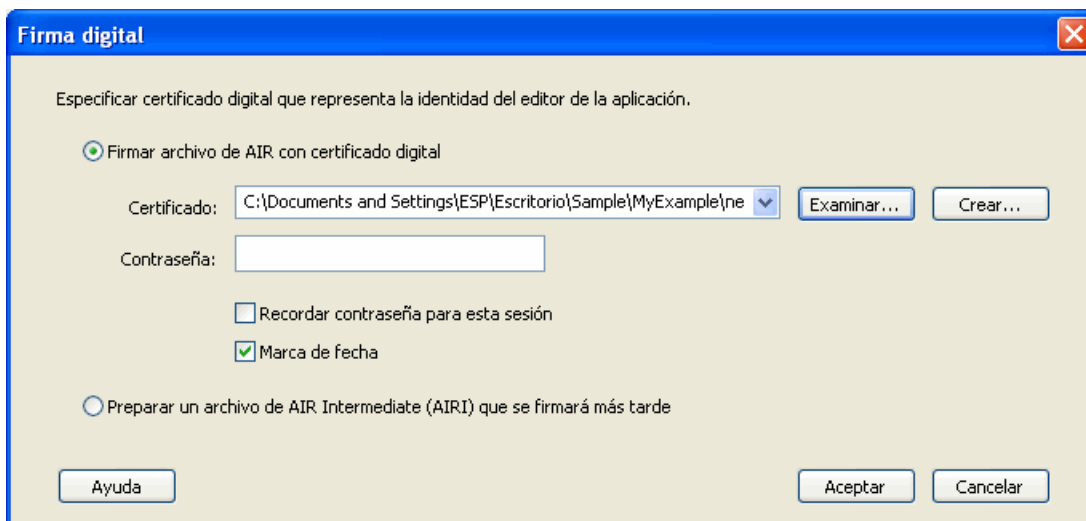
Firma de la aplicación

Todas las aplicaciones de Adobe AIR se deben firmar para instalarse en otro sistema. Sin embargo, con Flash es posible crear archivos del instalador de Adobe AIR sin firmar de forma que la aplicación se pueda firmar más adelante. Estos archivos se denominan paquete AIRI. Esta capacidad se proporciona en casos en los que el certificado está en un equipo distinto o cuando la firma se gestiona de forma independiente del desarrollo de la aplicación.

Firma de una aplicación Adobe AIR con un certificado digital adquirido en una entidad emisora de certificados raíz

- 1 Haga clic en el botón Definir de la opción Firma digital en el cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador. Se mostrará el cuadro de diálogo Firma digital.

El cuadro de diálogo Firma digital dispone de dos botones de opción que permiten firmar la aplicación Adobe AIR con un certificado digital o preparar un paquete AIRI. Si firma la aplicación, puede usar un certificado digital concedido por una entidad emisora de certificados raíz, o bien, crear un certificado con firma automática. Los certificados con firma automática son fáciles de crear, pero no resultan tan fiables como los que conceden las entidades emisoras.



Cuadro de diálogo Firma digital para firmar una aplicación AIR

- 2 Seleccione un archivo de certificado en el menú desplegable o haga clic en el botón Examinar para buscar un archivo de certificado.
- 3 Seleccione el certificado.
- 4 Indique una contraseña.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Para obtener información sobre la firma de aplicaciones AIR, consulte la sección sobre la firma digital de un archivo de AIR en [Desarrollo de aplicaciones Adobe® AIR™ con Adobe® Flash® CS3 Professional](#).

Crear certificado digital con firma automática

- 1 Haga clic en el botón Crear. Se abrirá el cuadro de diálogo Crear certificado digital con firma automática.
- 2 Complete las entradas para Nombre del editor, Unidad de organización, Nombre de organización, Correo electrónico, País, Contraseña y Confirmar contraseña.
- 3 Especifique el tipo de certificado.
La opción Tipo hace referencia al nivel de seguridad del certificado: 1024-RSA utiliza una clave de 1024 bits (menos segura) y 2048-RSA emplea una clave de 2048 bits (más segura).
- 4 Guarde la información en un archivo de certificado completando la entrada Guardar como, o bien, haga clic en el botón Examinar para examinar una ubicación de carpeta.
- 5 Haga clic en Aceptar.
- 6 En el cuadro de diálogo Firma digital, indique la contraseña que se asignó en el segundo paso de este procedimiento y haga clic en Aceptar.

Una vez configurado el certificado digital, el botón Definir cambia al botón Cambiar.

Para que Flash recuerde la contraseña utilizada en esta sesión, haga clic en Recordar contraseña para esta sesión.

Si la opción Marca de fecha está desactivada al hacer clic en Aceptar, un cuadro de diálogo indica que la aplicación no se podrá instalar cuando caduque el certificado digital. Si hace clic en Sí como respuesta al aviso, la marca de fecha se desactiva. Si hace clic en No, la opción de marca de fecha se activa y se selecciona de forma automática.

Para obtener más información sobre la creación de certificados digitales con firma automática, consulte la sección sobre firma digital de un archivo de AIR en [Desarrollo de aplicaciones Adobe® AIR™ con Adobe® Flash® CS3 Professional](#).

También puede crear una aplicación AIR Intermediate (AIRI) sin firma digital. Sin embargo, los usuarios no pueden instalar la aplicación en un escritorio hasta que se agregue una firma.

Preparación de un paquete AIRI que se firmará más tarde

- ❖ En el cuadro de diálogo Firma digital, seleccione Preparar un archivo de AIR Intermediate (AIRI) que se firmará más tarde y haga clic en Aceptar.
Si opta por preparar un paquete AIRI que se firmará más tarde, el estado de la firma digital cambia para reflejar esta condición y el botón Definir cambia al botón Cambiar.