

**ADOBE® AIR™ UPDATE POUR
ADOBE® FLASH® CS3
PROFESSIONAL**



© 2008 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés.

Mise à jour Adobe® AIR™ pour Adobe® Flash® CS3 Professional

Si ce guide est fourni avec un logiciel qui inclut un contrat utilisateur final (CLUF), ces deux éléments font l'objet d'une licence et ne peuvent être utilisés ou copiés que conformément aux termes de cette licence. Sous réserve des clauses de cette licence, aucune partie de ce guide ne peut être reproduite, enregistrée dans un système de recherche automatique ou transmise sous une forme ou par un moyen quelconque, électronique, mécanique ou autre, sans l'autorisation écrite préalable d'Adobe Systems Incorporated. Il est important de noter que le contenu du présent guide est protégé par les lois sur les droits d'auteur, même s'il n'est pas distribué avec un logiciel régi par un contrat de licence utilisateur final.

Le contenu de ce guide est fourni à titre purement informatif, est susceptible d'être modifié sans préavis et ne doit pas être considéré comme un engagement de la part d'Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated décline toute responsabilité quant aux éventuelles erreurs ou inexactitudes pouvant apparaître dans le contenu informatif de ce guide.

Il est important de se rappeler que certaines illustrations ou images que vous souhaitez inclure dans votre projet peuvent être protégées par les lois sur les droits d'auteur. L'inclusion sans autorisation de tels éléments dans vos propres travaux peut constituer une violation des droits du détenteur de ce copyright. Veillez à obtenir toutes les autorisations nécessaires auprès de ce dernier.

Toute référence à des noms de sociétés dans les modèles types n'est utilisée qu'à titre d'exemple et ne fait référence à aucune société réelle.

Adobe, le logo Adobe, ActionScript, Adobe AIR, Flash et Flash Player sont des marques déposées ou des marques de commerce d'Adobe Systems Incorporated aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

Windows est une marque déposée ou une marque de commerce de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, Etats-Unis. Avis aux utilisateurs dépendant du gouvernement des Etats-Unis. Ce logiciel et sa documentation sont des « articles commerciaux », conformément à la définition de ce terme dans le document 48 C.F.R. §2.101, comprenant d'une part un « logiciel informatique commercial » et d'autre part une « documentation de logiciel informatique commercial », conformément à la définition de ces termes dans le document 48 C.F.R. §12.212 ou 48 C.F.R. §227.7202, si nécessaire. Conformément aux documents 48 C.F.R. §12.212 ou 48 C.F.R. §§227.7202-1 à 227.7202-4, si approprié, le logiciel informatique commercial et la documentation de logiciel informatique commercial sont accordés sous licence aux utilisateurs du Gouvernement des Etats-Unis (a) uniquement en tant que produits commerciaux et (b) uniquement avec les droits accordés à tous les autres utilisateurs selon les termes et conditions mentionnés dans le présent contrat. Les droits non publiés sont réservés conformément aux lois sur les droits d'auteur en vigueur aux Etats-Unis. Adobe Systems Incorporated, 95110 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, Etats-Unis. Pour les utilisateurs finaux dépendant du gouvernement des Etats-Unis, Adobe accepte de respecter toutes les lois applicables relatives à l'égalité des chances, y compris, s'il y a lieu, aux dispositions du décret 11246 et ses modifications, de la section 402 de la loi sur l'aide à la réhabilitation des vétérans du Vietnam (Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act) de 1974 (38 USC 4212), de la section 503 de la loi de réhabilitation (Rehabilitation Act) de 1973 et ses modifications, et des règlements des articles 41 CFR 60-1 à 60-60, 60-250 et 60-741. La clause d'action affirmative et les règlements contenus dans la phrase précédente seront intégrés par référence.

Table des matières

Chapitre 1 : Adobe AIR Update pour Flash CS3 Professional

Création d'un fichier Adobe AIR	2
Définition des paramètres de publication d'Adobe AIR	3
Aperçu d'une application Adobe AIR	4
Débogage d'une application Adobe AIR	4
Création d'une application AIR et de ses fichiers d'installation	4
Création d'un fichier descripteur d'application personnalisé	9
Signature de votre application	10

Chapitre 1 : Adobe AIR Update pour Flash CS3 Professional

La mise à jour Adobe® AIR™ pour Adobe® Flash® CS3 Professional étend l'environnement de programmation pour vous permettre de créer, déboguer et mettre en package les applications Adobe AIR avec Flash. Le processus de création d'une application recouvre la création d'un fichier FLA pour Adobe AIR, la définition de paramètres de publication, le développement et la création de l'application Adobe AIR et des fichiers d'installation pour déployer et exécuter l'application.

Vous pouvez télécharger la mise à jour d'Adobe AIR pour Flash CS3 Professional sur <http://www.adobe.com/support/flash/downloads.html>.

Pour plus d'informations sur les API d'Adobe AIR ActionScript™ utilisables dans votre application, consultez le *Guide de référence du langage et des composants ActionScript 3.0*. Pour obtenir la liste des API d'Adobe AIR ActionScript, consultez la section sur les nouvelles fonctionnalités d'Adobe AIR dans *Développement d'applications Adobe® AIR™ avec Adobe® Flash® CS3 Professional*.

Remarque : Pour utiliser les classes du package `air.net`, commencez par faire glisser le composant `ServiceMonitorShim` du panneau Composants vers le panneau Bibliothèque, puis ajoutez l'instruction `import` à votre code ActionScript 3.0 :

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

Table des matières

- « Création d'un fichier Adobe AIR » à la page 2
- « Définition des paramètres de publication d'Adobe AIR » à la page 3
- « Aperçu d'une application Adobe AIR » à la page 4
- « Débogage d'une application Adobe AIR » à la page 4
- « Création d'une application AIR et de ses fichiers d'installation » à la page 4
- « Création d'un fichier descripteur d'application personnalisé » à la page 9
- « Signature de votre application » à la page 10

Création d'un fichier Adobe AIR

Vous pouvez créer des documents Flash File (Adobe AIR) à l'aide de l'écran de bienvenue de Flash ou créer un fichier Flash File (ActionScript™ 3.0) et le convertir en fichier Adobe AIR via la boîte de dialogue Paramètres de publication. Vous ne pouvez cependant pas créer de fichier Adobe AIR à l'aide de la boîte de dialogue Nouveau document (Fichier > Nouveau). Pour plus d'informations sur la conversion d'un fichier Flash en fichier Adobe AIR, voir « Définition des paramètres de publication d'Adobe AIR » à la page 3.

- 1 Démarrez Flash ou, si Flash est déjà actif, fermez les documents ouverts pour revenir à l'écran de bienvenue.

Remarque : Si vous avez désactivé l'écran Bienvenue de Flash, vous pouvez l'afficher de nouveau en sélectionnant Modifier > Préférences et sélectionner Ecran de bienvenue dans le menu déroulant Au démarrage, dans la catégorie Général.

- 2 Dans l'écran de bienvenue, cliquez sur Flash File (Adobe AIR).

Une boîte dialogique d'alerte apparaît et vous indique comment accéder aux paramètres de l'application Adobe AIR et à la documentation d'aide. Vous pourrez éviter l'affichage de cette boîte de dialogue à l'avenir en activant l'option Ne plus afficher ce message, mais il sera alors impossible de l'afficher de nouveau.

Définition des paramètres de publication d'Adobe AIR

Appliquez les paramètres de publication de Flash pour examiner ou modifier les paramètres d'un fichier AIR et également pour convertir un document Flash (ActionScript 3.0) en document Flash (Adobe AIR).

Afficher les paramètres de publication d'Adobe AIR

- 1 Dans l'écran de bienvenue de Flash, ouvrez un document de type Fichier Flash (Adobe AIR).
- 2 Sélectionnez Fichier > Paramètres de publication et cliquez sur l'onglet Flash pour afficher les paramètres de publication Adobe AIR.

Adobe AIR 1.0 est automatiquement activé dans le menu Version lorsque vous ouvrez un document Adobe AIR. La version ActionScript™ est automatiquement définie sur ActionScript 3.0. Le paramètre de sécurité de lecture locale est grisé car il ne concerne pas les fichiers AIR SWF.

Si vous avez ouvert un fichier FLA de Flash, vous pouvez le convertir en fichier AIR en modifiant ses paramètres de publication.

La conversion du fichier FLA de Flash au format Adobe AIR se fait à partir de la boîte de dialogue Paramètres de publication

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Ouvrez un fichier Flash existant.
 - Utilisez l'écran de bienvenue ou sélectionnez Fichier > Nouveau pour créer un nouveau fichier Flash.
- 2 Sélectionnez Fichier > Paramètres de publication.
- 3 Dans l'onglet Flash, sélectionnez Adobe AIR 1.0 dans le menu déroulant Version.

L'entrée ActionScript de la zone Version est désactivée dans la mesure où ActionScript 3.0 constitue la seule option pour un fichier AIR.

Les options par défaut qui restent sont identiques pour les fichiers Flash et Adobe AIR.
- 4 Cliquez sur le bouton Publier, puis sur le bouton OK pour fermer la boîte de dialogue Paramètres de publication. L'inspecteur Propriétés indique à présent que la cible du lecteur est Adobe AIR 1 lorsque l'outil Sélection est sélectionné.

Remarque : Lorsque vous sélectionnez le profil Adobe AIR 1.0, Flash ajoute de façon automatique l'emplacement du fichier AIR, `playerglobal.swc`, à la variable d'environnement `Classpath`. Le fichier `playerglobal.swc` d'AIR permet d'exploiter les API AIR d'ActionScript. Si vous passez d'Adobe AIR 1 à Adobe® Flash® Player 9, toutefois, Flash ne réinitialise pas automatiquement le profil par défaut, ni ne modifie le paramètre de chemin de classe pour utiliser `playerglobal.swc` pour Flash Player 9. Si vous modifiez le paramètre de publication, d'Adobe AIR 1 vers Flash Player 9, vous devez sélectionner le profil de publication Par défaut.

Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue Paramètres de publication, consultez Utilisation de Flash à l'adresse www.adobe.com/go/learn_fl_using_fr.

Convertir un fichier Flash FLA en application Flash AIR à l'aide du menu Commandes

- 1 Ouvrez votre fichier Flash FLA.
- 2 Si vous ouvrez un nouveau fichier Flash File (ActionScript 3.0), enregistrez-le. Si vous ne l'enregistrez pas, un avertissement apparaît à l'étape suivante.
- 3 Sélectionnez Commandes > AIR - Application et paramètres du programme d'installation.

Une boîte d'alerte apparaît et vous demande si vous souhaitez convertir le fichier en paramètres de publication Adobe AIR.
- 4 Cliquez sur OK pour convertir le fichier FLA en paramètres de publication d'Adobe AIR. La boîte de dialogue AIR - Paramètres de l'application et du programme d'installation apparaît.

Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue AIR - Paramètres de l'application et du programme d'installation, consultez « [Création d'une application AIR et de ses fichiers d'installation](#) » à la page 4.

Vous pouvez appliquer les commandes Tester l'animation, Déboguer l'animation et Créer un fichier AIR au fichier FLA AIR.

Aperçu d'une application Adobe AIR

Vous pouvez obtenir un aperçu de fichier Flash SWF AIR tel qu'il apparaît dans l'application AIR. Cet aperçu permet de visualiser les différents aspects de l'application sans avoir à l'installer ou créer de package.

- 1 Assurez-vous que les paramètres de publication ont bien été définis pour une application Adobe AIR. Pour plus d'informations, consultez l'entrée « [Définition des paramètres de publication d'Adobe AIR](#) » à la page 3.
- 2 Sélectionnez Contrôle > Tester l'animation ou appuyez sur Ctrl + Entrée.

Si vous n'avez pas défini les paramètres de l'application dans la boîte de dialogue AIR - Application et paramètres du programme d'installation, Flash génère un descripteur d'application par défaut (*swfname-app.xml*) dans le dossier d'écriture du fichier SWF. Si vous avez configuré l'application à l'aide de cette boîte de dialogue, le fichier du descripteur d'application reflète ces paramètres.

Débogage d'une application Adobe AIR

Le fichier SWF d'Adobe AIR peut être débogué de la même façon qu'un fichier SWF ActionScript 3.0 pour Flash Player 9, à l'exception du débogage à distance.

- 1 Assurez-vous que les paramètres de publication Adobe AIR ont bien été définis.
- 2 Ajoutez du code ActionScript dans le panneau Actions (Fenêtre > Actions). Dans le cadre du test, vous pouvez ajouter une instruction `trace()` comme indiqué ci-dessous dans le panneau Actions, sur la première image du Scénario :

```
trace("Mon application est en cours d'exécution");
```

- 3 Sélectionnez Débuguer > Débuguer l'animation ou appuyez sur Ctrl + Maj + Entrée.

Flash lance le débogueur ActionScript et exporte le fichier SWF avec les informations de débogage.

Si vous n'avez pas défini les paramètres de l'application dans la boîte de dialogue AIR - Application et paramètres du programme d'installation, Flash génère un descripteur fichier d'application par défaut (*swfname-app.xml*) dans le dossier d'écriture du fichier SWF. Si vous avez configuré l'application à l'aide de cette boîte de dialogue, le fichier du descripteur d'application reflète ces paramètres.

Lorsque vous sélectionnez Débuguer > Débuguer l'animation ou appuyez sur Ctrl + Maj + Entrée pour déboguer l'application, Flash renvoie un avertissement lorsque l'application ne contient pas de code ActionScript.

Création d'une application AIR et de ses fichiers d'installation

Après avoir terminé votre application, créez l'application AIR et les fichiers d'installation pour la déployer. Adobe AIR ajoute deux éléments dans le menu Commandes de Flash : AIR - Application et paramètres du programme d'installation et AIR - Créer un fichier AIR. Après avoir créé les paramètres de l'application et du programme d'installation AIR, vous pouvez utiliser l'élément AIR-Créer un fichier AIR pour recréer le fichier AIR (.air) avec les paramètres existants.

Création de l'application Adobe AIR et de ses fichiers d'installation :

- 1 Dans Flash, ouvrez la page ou l'ensemble de pages qui forment votre application Adobe AIR.
- 2 Vous devez enregistrer le fichier FLA Adobe AIR avant d'ouvrir la boîte de dialogue AIR - Application et paramètres du programme d'installation.

- 3 Sélectionnez Commandes > AIR - Application et paramètres du programme d'installation.
- 4 Complétez cette boîte de dialogue, puis cliquez sur Publier le fichier AIR.

Lorsque vous cliquez sur le bouton Publier le fichier AIR, les fichiers suivants sont mis en package : le fichier FLA, le fichier SWF, le fichier descripteur de l'application, les fichiers d'icônes de l'application et les fichiers énumérés dans le champ de texte Fichiers inclus. Si vous n'avez pas encore créé de certificat numérique, Flash affiche la boîte de dialogue Signature numérique lorsque vous cliquez sur le bouton Publier un fichier AIR.

La boîte de dialogue AIR - Paramètres de l'application et du programme d'installation est divisée en deux sections : Paramètres de l'application et Paramètres du programme d'installation. Pour plus d'informations sur ces paramètres, consultez les sections suivantes.

Paramètres d'application

La section Paramètres d'application de la boîte de dialogue AIR - Application et paramètres du programme d'installation comporte les options suivantes :

Nom de fichier Nom du principal fichier de l'application. Applique par défaut le nom du fichier SWF.

Nom Correspond au nom utilisé par le programme d'installation pour générer le nom du fichier d'application et le dossier de l'application. Le nom ne doit contenir que les caractères autorisés pour les noms de fichier ou de dossier. Applique par défaut le nom du fichier SWF.

Versión Facultatif. Spécifie un numéro de version pour votre application. Reste vide par défaut.

ID Identifie votre application avec un ID unique. Vous pouvez modifier l'ID par défaut si vous le souhaitez. N'incluez pas d'espaces ou de caractères spéciaux dans l'ID. Les seuls caractères valides sont 0-9, a-z, A-Z, . (point) et - (tiret), de 1 à 212 caractères de long. Emploie par défaut `com.adobe.example.nom_application`.

Description Facultatif. Permet d'entrer une description de l'application à afficher lorsque l'utilisateur installe l'application. Reste vide par défaut.

Copyright Facultatif. Permet d'inclure une mention de copyright qui s'affiche lorsque l'utilisateur installe l'application.

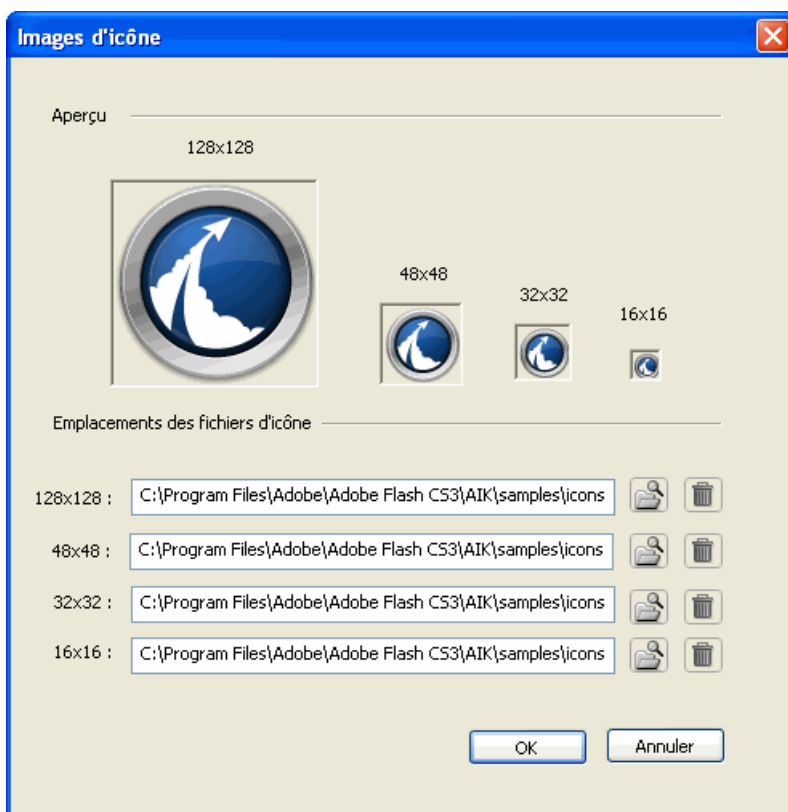
Style de fenêtre Spécifie le style de fenêtre (ou arrière-plan personnalisé) à utiliser pour l'interface utilisateur lorsque l'utilisateur exécute l'application sur son ordinateur. Vous pouvez spécifier Arrière-plan personnalisé, qui se rapporte au style visuel du système d'exploitation. Vous pouvez également spécifier Arrière-plan personnalisé (opaque) ou Arrière-plan personnalisé (transparent). Pour afficher l'application sans arrière-plan personnalisé, sélectionnez Aucun. Arrière-plan-système entoure l'application avec le contrôle de fenêtre standard du système d'exploitation. Arrière-plan-personnalisé (opaque) supprime l'arrière-plan-standard du système et vous permet de créer votre propre arrière-plan-pour l'application. (L'arrière-plan personnalisé se définit directement dans le fichier FLA.) Arrière-plan-personnalisé (transparent) correspond à Arrière-plan-personnalisé (opaque), mais ajoute de la transparence à la bordure de la page. Cette fonctionnalité permet d'obtenir des fenêtres d'application qui n'ont pas nécessairement la forme d'un carré ou d'un rectangle.

icône Facultatif. Permet d'associer une icône à l'application. L'icône s'affiche après l'installation de l'application et son exécution dans Adobe AIR. Vous pouvez spécifier quatre tailles différentes pour l'icône (128, 48, 32 et 16 pixels) en fonction des différents affichages de cette dernière. Par exemple, l'icône peut apparaître dans le navigateur de fichiers-dans les vues miniatures, détails et mosaïque. Elle peut également apparaître sous forme d'icône de bureau et dans le titre de la fenêtre de l'application AIR, ainsi qu'à d'autres endroits.

Applique par défaut l'icône de l'application AIR si aucun fichier d'icône n'est spécifié.

Pour désigner une icône, cliquez sur le bouton Sélectionner des images d'icône dans la boîte de dialogue AIR - Paramètres de l'application et du programme d'installation. Dans la boîte de dialogue Images d'icône qui apparaît, cliquez sur le dossier de chaque taille d'icône et sélectionnez le fichier d'icône désiré. Les fichiers doivent être au format PNG (Portable Network Graphics).

L'illustration suivante présente la boîte de dialogue Images d'icône avec les icônes d'application par défaut d'Adobe AIR.



Spécification de différentes tailles d'icônes d'application

Si vous spécifiez une image, sa taille doit correspondre à celle que vous avez définie (128x128, 48x48, 32x32 ou 16x16), sinon l'installation de l'application échouera. Si vous ne spécifiez pas de fichier pour une taille particulière, Adobe AIR utilise l'image dont la taille est la plus proche et la redimensionne en fonction de l'occurrence donnée.

Paramètres avancés

Le bouton Paramètres de la boîte de dialogue AIR- Application et paramètres du programme d'installation permet de spécifier des paramètres avancés pour le fichier descripteur d'application. Cliquez sur ce bouton pour accéder à la boîte de dialogue Paramètres avancés.

Cette boîte de dialogue permet de spécifier les types de fichier que l'application doit traiter. Par exemple, si vous souhaitez que votre application devienne l'application principale de traitement des fichiers HTML, vous devez spécifier dans la zone de texte Types de fichier associés.

Vous pouvez également spécifier des paramètres pour les aspects suivants de l'application :

- La taille et le placement de la fenêtre initiale
- Le dossier dans lequel l'application est installée
- Le dossier du menu Programmes qui doit recevoir l'application.

La boîte de dialogue dispose des options suivantes :

Types de fichier associés Permet de spécifier les types de fichier associés que l'application AIR doit traiter. Cliquez sur le bouton Plus (+) pour ajouter un nouveau type de fichier dans la zone de texte. Le fait de cliquer sur le bouton Plus affiche la boîte de dialogue Paramètres du type de fichier. Cliquez sur le bouton Moins (-) pour supprimer un élément qui est sélectionné dans la zone de texte. Cliquez sur le bouton en forme de crayon pour afficher la boîte de dialogue Paramètre de type de fichier et modifier un élément sélectionné dans la zone de texte. Par défaut, les boutons Moins (-) et Crayon ne sont pas disponibles. La sélection d'un élément de la zone de texte permet d'activer ces boutons et, par conséquent, de supprimer ou modifier cet élément. La valeur par défaut dans le champ de texte est Aucune.

Pour plus d'informations sur les paramètres de type des fichiers associés, voir « [Paramètres du type de fichier](#) » à la page 7.

Paramètres initiaux de la fenêtre Permet de spécifier les paramètres de taille et de positionnement de la fenêtre initiale de l'application.

- Largeur : spécifie la largeur initiale de la fenêtre en pixels. Cette valeur est vide par défaut.
- Hauteur : spécifie la hauteur initiale de la fenêtre en pixels. Cette valeur est vide par défaut.
- X : spécifie la position horizontale de la fenêtre en pixels. Cette valeur est vide par défaut.
- Y : spécifie la position verticale de la fenêtre en pixels. Cette valeur est vide par défaut.
- Largeur maximale et Hauteur maximale : spécifie la taille maximale de la fenêtre en pixels. Ces valeurs sont vides par défaut.
- Largeur minimale et Hauteur minimale : spécifie la taille minimale de la fenêtre en pixels. Ces valeurs sont vides par défaut.
- Agrandissement possible : permet de spécifier si l'utilisateur peut agrandir la fenêtre. Cette option est sélectionnée (ou vraie) par défaut.
- Réduction possible : permet de spécifier si l'utilisateur peut réduire la fenêtre. Cette option est sélectionnée (ou vraie) par défaut.
- Redimensionnable : permet de spécifier si l'utilisateur peut redimensionner la fenêtre. Si cette option n'est pas sélectionnée, les options Largeur maximale, Hauteur maximale, Largeur minimale et Hauteur minimale ne sont pas disponibles. Cette option est sélectionnée (ou vraie) par défaut.
- Visible : permet de spécifier si la fenêtre d'application est visible dès le début. Cette option est sélectionnée (ou vraie) par défaut.

Autres paramètres Permet de spécifier les informations supplémentaires suivantes concernant l'installation :

- Dossier d'installation : spécifie le dossier où l'application sera installée.
- Dossier du menu Programmes : spécifie le nom du dossier du menu de programmes de l'application.
- Mise à jour de l'interface personnalisée : spécifie ce qui doit se passer lorsqu'un utilisateur ouvre le fichier AIR d'une application qui est déjà installée. Par défaut, AIR affiche une boîte de dialogue qui permet à l'utilisateur de mettre à jour la version installée avec la version du fichier AIR. Si vous ne souhaitez pas laisser à l'utilisateur la possibilité de prendre cette décision et laisser l'application contrôler ses mises à jour, sélectionnez cette option. La sélection de cette option remplace le comportement par défaut et permet à l'application de contrôler ses propres mises à niveau. Pour plus d'informations sur la mise à jour d'une application AIR par programmation, consultez la section correspondante dans *Développement d'applications Adobe® AIR™ avec Adobe® Flash® CS3 Professional*.

Paramètres du type de fichier

Flash affiche la boîte de dialogue Paramètres de type de fichier si vous cliquez sur le bouton Plus (+) ou sur le bouton Crayon dans la boîte de dialogue Paramètres avancés pour ajouter ou modifier des types de fichier associés à l'application.

Les seuls champs obligatoires de cette boîte de dialogue sont Nom et Extension. Si vous cliquez sur OK et que l'un des champs est vide, Flash affiche un message d'erreur.

Vous pouvez spécifier les paramètres suivants pour le type de fichier associé :

Nom Le nom du type de fichier (par exemple, HTML, Fichier texte ou Exemple).

Extension Extension du nom de fichier (par exemple, html, txt ou xmpl) avec jusqu'à 39 caractères alphanumériques de base (A-Za-z0-9) et ne commençant pas par un point.

Description Facultatif. Description du type de fichier (Par exemple, Fichier vidéo Adobe).

Type de contenu Facultatif. Spécifie le type MIME pour le fichier.

Paramètres de l'icône de type de fichier Facultatif. Permet de spécifier l'icône à associer au type de fichier. Vous pouvez spécifier quatre tailles différentes pour l'icône (128x128, 48x48, 32x32 et 16x16 pixels) en fonction des différents affichages de l'icône. Par exemple, l'icône peut apparaître dans le navigateur de fichiers dans les vues miniatures, détails et mosaïque.

Si vous spécifiez une image, elle doit être de la taille indiquée ici. Si vous ne spécifiez pas de fichier pour une taille particulière, AIR utilise l'image dont la taille est la plus proche et la redimensionne en fonction de l'occurrence donnée.

Pour spécifier une icône, cliquez sur le dossier correspondant à la taille de l'icône et sélectionnez le fichier d'icône à utiliser ou entrez le chemin et le nom du fichier d'icône dans la zone de texte située près de l'invite. Le fichier d'icône doit être au format PNG.

Lorsqu'un nouveau type de fichier est créé, il s'affiche dans la zone de liste Type de fichier de la boîte de dialogue Paramètres avancés.

Paramètres du fichier descripteur d'application

Les paramètres d'application que vous spécifiez sont enregistrés dans le fichier *application_name-app.xml*. Vous avez toutefois la possibilité d'indiquer à Flash que vous souhaitez utiliser un fichier descripteur d'application personnalisé.

Utiliser le fichier du descripteur d'application personnalisé Permet d'accéder à un fichier de descripteur d'application personnalisé. Si vous sélectionnez Utiliser un fichier descripteur d'application personnalisé, la section Paramètres de l'application de la boîte de dialogue est grisée. Pour spécifier l'emplacement du fichier descripteur d'application personnalisé, entrez ce dernier dans le champ de texte situé au-dessous de l'option Utiliser un fichier descripteur d'application personnalisé ou cliquez sur l'icône du dossier et localisez l'emplacement. Pour plus d'informations sur le fichier du descripteur d'application, consultez la section « [Création d'un fichier descripteur d'application personnalisé](#) » à la page 9.

Paramètres d'installation

La deuxième section de la boîte de dialogue AIR - Application et paramètres du programme d'installation regroupe les paramètres qui portent sur l'installation de l'application.

Signature numérique Toutes les applications Adobe AIR doivent être signées avant d'être installées sur un autre système. Pour plus d'informations sur l'affectation d'une signature numérique à une application Flash Adobe AIR, consultez la section « [Signature de votre application](#) » à la page 10.

Destination Indique où enregistrer le fichier AIR. L'emplacement par défaut correspond à l'emplacement du répertoire où vous avez enregistré le fichier FLA. Cliquez sur l'icône de dossier pour sélectionner un autre emplacement. Le nom de package par défaut reprend le nom de l'application et ajoute l'extension .air.

Fichiers/Dossiers inclus Spécifie les fichiers et les dossiers supplémentaires à inclure dans votre application. Cliquez sur le bouton Plus (+) pour ajouter des fichiers et sur le bouton Dossier pour ajouter des dossiers. Pour supprimer un fichier ou un dossier de la liste, sélectionnez ce fichier ou ce dossier et cliquez sur le bouton Moins (-).

Par défaut, le fichier du descripteur d'application et le principal fichier SWF sont placés de façon automatique dans la liste du package. La liste du package présente ces fichiers, même si vous n'avez pas encore publié le fichier FLA d'Adobe AIR. La liste du package donne la liste de fichiers et de dossiers sous forme de structure plate. Les fichiers d'un dossier ne sont pas présentés sous forme de liste et les noms de chemin complet des fichiers sont donnés, mais peuvent être tronqués si nécessaire.

Les fichiers d'icône ne sont pas inclus dans la liste. Lorsque Flash crée un package à partir des fichiers, il copie les fichiers d'icône dans un dossier temporaire dont l'emplacement est relatif à l'emplacement du fichier SWF. Flash supprime le dossier à l'issue du processus de compression.

Echec de création de l'application et des fichiers d'installation

Echec de la création des fichiers de l'application et du programme d'installation dans les occurrences suivantes :

- La chaîne de l'identifiant d'application est d'une longueur non valide ou contient des caractères non admissibles. La chaîne de l'identifiant d'application doit être comprise entre 0 et 212 caractères et peut inclure les caractères suivants : 0 - 9, a - z, A - Z, . (point), - (tiret).
- Les fichiers figurant dans la liste de l'installateur n'existent pas.
- Les tailles des fichiers d'icône personnalisés sont incorrectes.
- Le dossier de destination AIR n'est pas accessible en écriture.
- Vous n'avez pas signé l'application ou n'avez pas spécifié qu'il s'agit d'une application Adobe AIR à signer ultérieurement.

Création d'un fichier descripteur d'application personnalisé

Le fichier descripteur d'application personnalisé est un fichier XML modifiable dans un éditeur de texte. Pour créer ce type de fichier, modifiez les valeurs du fichier de base en fonction des besoins. Les valeurs par défaut sont les suivantes :

- `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`

Pour plus d'informations sur le fichier descripteur d'application, consultez la section relative à la définition des propriétés d'une application dans *Développement d'applications Adobe® AIR™ avec Adobe® Flash® CS3 Professional*.

Signature de votre application

Toutes les applications Adobe AIR doivent être signées avant d'être installées sur un autre système. Flash permet toutefois de créer des fichiers de programme d'installation Adobe AIR non signés de sorte que l'application puisse être signée ultérieurement. Ces fichiers de programme d'installation Adobe AIR non signés sont appelés package AIRI. Cette fonctionnalité est particulièrement utile lorsque le certificat est enregistré sur un autre ordinateur ou lorsque la signature est traitée de façon séparée par rapport au développement d'application.

Signature d'une application Adobe AIR avec un certificat numérique acquis auprès d'une autorité de certification racine

- 1 Cliquez sur le bouton Jeu de signatures numériques dans la boîte de dialogue AIR - Paramètres de l'application et du programme d'installation. La boîte de dialogue Signature numérique apparaît.

Cette boîte de dialogue comporte deux boutons radio qui permettent de signer votre application Adobe AIR avec un certificat numérique ou de préparer un package AIRI. Si vous signez votre application AIR, vous pouvez utiliser un certificat numérique accordé par une autorité de certification racine ou créer un certificat auto-signé. Un certificat auto-signé est certes facile à créer, mais est moins fiable qu'un certificat accordé par une autorité de certification racine.



Boîte de dialogue Signature numérique pour la signature d'une application AIR

- 2 Sélectionnez un fichier de certificat dans le menu déroulant ou cliquez sur le bouton Parcourir pour rechercher un fichier de certificat.
- 3 Sélectionnez le certificat.
- 4 Tapez un mot de passe.
- 5 Cliquez sur OK.

Pour plus d'informations sur la signature de votre application AIR, consultez la section relative à la signature numérique d'un fichier AIR dans *Développement d'applications Adobe® AIR™ avec Adobe® Flash® CS3 Professional*.

Créer un certificat numérique auto-signé

- 1 Cliquez sur le bouton Créer. La boîte de dialogue Certificat numérique auto-signé s'ouvre.
- 2 Complétez les champs Nom de l'éditeur, Unité d'organisation, Nom de l'organisation, Pays, Mot de passe et Confirmer le mot de passe.
- 3 Spécifiez le type de certificat.
L'option Type se rapporte au niveau de sécurité du certificat : 1024-RSA emploie une clé 1 024 bits (moins sécurisée) et 2048-RSA emploie une clé de 2 048 bits (plus sûre).
- 4 Enregistrez les informations dans un fichier de certificat en complétant le champ Enregistrer sous ou cliquez sur le bouton Parcourir pour rechercher un dossier.
- 5 Cliquez sur OK.
- 6 Dans la boîte de dialogue Signature numérique, entrez le mot de passe défini à la seconde étape de cette procédure, puis cliquez sur OK.

Une fois le certificat numérique défini, le bouton Définir est remplacé par le bouton Modifier.

Pour que Flash retienne le mot de passe utilisé dans cette session, cliquez sur Mémoriser le mot de passe de cette session.

Si l'option Horodatage est désactivée lorsque vous cliquez sur OK, une boîte de dialogue vous signale que l'application ne pourra pas s'installer après l'expiration du certificat numérique. Si vous cliquez sur Oui en réponse à l'avertissement, l'horodatage est désactivé. Si vous cliquez sur Non, l'option Horodatage est automatiquement sélectionnée et l'horodatage est activé.

Pour plus d'informations sur la création d'un certificat numérique auto-signé, consultez la section relative à la signature numérique d'un fichier AIR dans *Développement d'applications Adobe® AIR™ avec Adobe® Flash® CS3 Professional*.

Vous pouvez également créer une application AIRI (AIR Intermediate) sans signature numérique. L'utilisateur ne pourra pas installer l'application sur un bureau tant que vous n'avez pas ajouté la signature numérique.

Préparer un fichier intermédiaire (AIRI) qui sera signé ultérieurement

- ❖ Dans la boîte de dialogue Signature numérique, sélectionnez Préparer un fichier intermédiaire (AIRI) qui sera signé ultérieurement, puis cliquez sur OK.
L'état de la signature numérique change pour signaler que vous avez choisi de préparer un package AIRI qui sera signé ultérieurement, et le bouton Définir se transforme en bouton Modifier.