

**AGGIORNAMENTO  
ADOBE® AIR™ PER  
ADOBE® FLASH® CS3  
PROFESSIONAL**

© 2008 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati.

Aggiornamento Adobe® AIR™ per Adobe® Flash® CS3 Professional

Se la presente guida viene distribuita con software che include un accordo di licenza per l'utente finale, la guida e il software in essa descritto sono concessi in licenza e possono essere usati e copiati solo in conformità con i termini di tale licenza. Ad eccezione di quanto eventualmente concesso da tale licenza, nessuna parte di questa guida può essere riprodotta, memorizzata in un sistema per il recupero dati o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, di registrazione o altro, senza il previo consenso scritto di Adobe Systems Incorporated. Il contenuto di questa guida è protetto dalle leggi sui diritti d'autore, anche se non distribuito con un software corredato di contratto di licenza per l'utente finale.

Il contenuto di questa guida viene fornito unicamente a scopo informativo, è soggetto a modifiche senza preavviso e non comporta alcun impegno per Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated declina ogni responsabilità per eventuali errori o imprecisioni presenti in questa guida.

Se si inseriscono in un progetto grafica e immagini esistenti, si tenga presente che tali materiali potrebbero essere protetti dalla legge sul copyright. L'inserimento non autorizzato di tali materiali nel proprio lavoro potrebbe rappresentare una violazione dei diritti del titolare del copyright. Assicurarsi sempre di ottenere le eventuali autorizzazioni necessarie dal titolare dei diritti d'autore.

Tutti i riferimenti a nomi di società negli esempi forniti hanno scopo puramente dimostrativo e non intendono fare riferimento ad alcuna organizzazione realmente esistente.

Adobe, il logo Adobe, ActionScript, Adobe AIR, Flash e Flash Player sono marchi commerciali o marchi registrati di Adobe Systems Incorporated negli Stati Uniti e/o in altri Paesi.

Windows è un marchio registrato o un marchio commerciale di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Tutti gli altri marchi appartengono ai rispettivi proprietari.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA. Avviso agli utenti finali di enti governativi degli Stati Uniti d'America. Il Software e la Documentazione sono "Commercial Items" (Prodotti commerciali) secondo la definizione contenuta nell'articolo 48 C.F.R. §2.101, costituiti da "Commercial Computer Software" (Software commerciale per Computer) e "Commercial Computer Software Documentation" (Documentazione relativa a software commerciale per Computer) secondo la definizione contenuta nell'articolo 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §227.7202, secondo i casi. In conformità con l'articolo 48 C.F.R. §12.212 o con gli articoli da 48 C.F.R. §§227.7202-1 a 227.7202-4 incluso, secondo i casi, i "Commercial Computer Software" e "Commercial Computer Software Documentation" vengono concessi in licenza agli utenti appartenenti al Governo degli Stati Uniti d'America (a) esclusivamente come "Commercial Items" e (b) con i soli diritti concessi a tutti gli altri utenti finali ai termini e alle condizioni qui contenuti. Tutti i diritti non pubblicati riservati, ai sensi della legge sul diritto d'autore vigente negli Stati Uniti d'America. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. Nei confronti degli utenti finali del Governo degli Stati Uniti, Adobe accetta di rispettare tutte le leggi applicabili sul diritto alle pari opportunità, comprese, ove applicabili, le direttive dell'Executive Order 11246, secondo revisione, la sezione 402 del "Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act" del 1974 (38 USC 4212) e la sezione 503 del "Rehabilitation Act" del 1973, secondo revisione, oltre ai regolamenti esposti in 41 CFR da 60-1 a 60-60, 60-250 e 60-741. La clausola di azione affermativa e i regolamenti sopra elencati saranno incorporati tramite riferimento.

# Sommario

## **Capitolo 1: Aggiornamento Adobe AIR per Flash CS3 Professional**

Creazione di un file Adobe AIR .....	2
Definizione delle impostazioni di pubblicazione di Adobe AIR .....	3
Anteprima di un'applicazione Adobe AIR .....	4
Debug di un'applicazione Adobe AIR .....	4
Creazione dei file di applicazione e di installazione AIR .....	4
Creazione di un file descrittore applicazione personalizzato .....	9
Firma dell'applicazione .....	10

# Capitolo 1: Aggiornamento Adobe AIR per Flash CS3 Professional

L'aggiornamento Adobe® AIR™ per Adobe® Flash® CS3 Professional integra l'ambiente di authoring per consentire la creazione, il debug e l'impacchettamento di applicazioni Adobe AIR con Flash. Il processo di creazione di un'applicazione Adobe AIR prevede le seguenti fasi: generare un file FLA di tipo Adobe AIR, effettuare le impostazioni di pubblicazione appropriate, sviluppare l'applicazione e creare i file di applicazione e di installazione che consentono di distribuire l'applicazione.

L'aggiornamento Adobe AIR per Flash CS3 Professional può essere scaricato all'indirizzo <http://www.adobe.com/support/flash/downloads.html>.

Per informazioni sulle API Adobe AIR ActionScript™ che possono essere utilizzate nell'applicazione, consultare la [Guida di riferimento del linguaggio e dei componenti di ActionScript 3.0](#). Per un elenco delle API ActionScript per Adobe AIR, vedere la sezione sulle nuove funzionalità di Adobe AIR in [Developing Adobe® AIR™ Applications with Adobe® Flash® CS3 Professional](#) (Sviluppo di applicazioni Adobe® AIR™ con Adobe® Flash® CS3 Professional).

*Nota:* per utilizzare le classi del pacchetto `air.net`, è necessario prima trascinare il componente `ServiceMonitorShim` dal pannello Componenti al pannello Libreria e quindi aggiungere la seguente istruzione `import` al codice ActionScript 3.0:

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

## Sommario

- “Creazione di un file Adobe AIR” a pagina 2
- “Definizione delle impostazioni di pubblicazione di Adobe AIR” a pagina 3
- “Anteprima di un'applicazione Adobe AIR” a pagina 4
- “Debug di un'applicazione Adobe AIR” a pagina 4
- “Creazione dei file di applicazione e di installazione AIR” a pagina 4
- “Creazione di un file descrittore applicazione personalizzato” a pagina 9
- “Firma dell'applicazione” a pagina 10

## Creazione di un file Adobe AIR

È possibile creare documenti File Flash (Adobe AIR) utilizzando la schermata di benvenuto di Flash oppure creando un file Flash (ActionScript™ 3.0) e convertendolo in un file Adobe AIR mediante la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Non è invece possibile creare un file Adobe AIR dalla finestra di dialogo Nuovo documento (File > Nuovo). Per informazioni sulla conversione di un file Flash in formato Adobe AIR, vedere “[Definizione delle impostazioni di pubblicazione di Adobe AIR](#)” a pagina 3.

- 1 Avviare Flash oppure, se Flash è già in esecuzione, chiudere i documenti aperti per tornare alla schermata di benvenuto.

*Nota:* se la schermata di benvenuto di Flash è stata disattivata, è possibile riattivarla selezionando `Modifica > Preferenze e scegliendo Schermata di benvenuto dal menu a discesa All'avvio, nella categoria Generali`.

- 2 Nella schermata di benvenuto, fare clic su File Flash (Adobe AIR).

Viene visualizzata una finestra di dialogo di avviso che spiega come accedere alle impostazioni dell'applicazione Adobe AIR e alla documentazione in linea. Se non si desidera che questa finestra venga mostrata in futuro, selezionare Non visualizzare di nuovo (non sarà però possibile ripristinarla in un secondo momento).

# Definizione delle impostazioni di pubblicazione di Adobe AIR

Utilizzare le impostazioni di pubblicazione di Flash per verificare o modificare le impostazioni di un file AIR oppure per convertire un documento File Flash (ActionScript 3.0) in un documento File Flash File (Adobe AIR).

## Visualizzazione delle impostazioni di pubblicazione di Adobe AIR

- 1 Dalla schermata di benvenuto di Flash, aprire un documento File Flash (Adobe AIR).
- 2 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione e fare clic sulla scheda Flash per verificare le impostazioni di pubblicazione Adobe Air.  
Adobe AIR 1.0 viene selezionato automaticamente nel menu Versione quando si apre un documento Adobe AIR. L'opzione Versione di ActionScript™ viene impostata automaticamente su ActionScript. L'impostazione Sicurezza riproduzione locale è disabilitata, poiché è irrilevante per un file SWF AIR.  
Se si è aperto un file FLA di Flash, è possibile convertirlo in file Flash AIR modificando le impostazioni di pubblicazione.

## Conversione di un file FLA di Flash in file Flash AIR mediante la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione

- 1 Effettuare una delle operazioni seguenti:
  - Aprire un file Flash esistente.
  - Utilizzare la schermata di benvenuto o selezionare File > Nuovo per creare un nuovo file Flash.
- 2 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione.
- 3 Fare clic sulla scheda Flash e selezionare Adobe AIR 1.0 dal menu a discesa Versione.  
L'impostazione relativa alla versione ActionScript risulta disabilitata perché ActionScript 3.0 è l'unica opzione disponibile per un file AIR.  
Le opzioni predefinite rimanenti sono uguali a quelle di un normale file Flash.
- 4 Fare clic sul pulsante Pubblica e quindi su OK per chiudere la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. A questo punto, la finestra di ispezione Proprietà indica che la destinazione Lettore è Adobe AIR 1, quando è selezionato lo strumento Selezione.

*Nota: quando si sceglie il profilo Adobe AIR 1.0, Flash aggiunge automaticamente la posizione del file AIR `playerglobal.swc` alla variabile di ambiente del percorso di classe. Questo file abilita l'uso delle API AIR di ActionScript. Tuttavia, se si passa da Adobe AIR 1 a Adobe® Flash® Player 9, Flash non ripristina automaticamente il profilo predefinito e non modifica l'impostazione Percorso di classe per utilizzare il file `playerglobal.swc` per Flash Player 9. Se si cambia l'impostazione di pubblicazione da Adobe AIR 1 a Flash Player 9, è necessario cambiare il profilo di pubblicazione in Predefinito.*

Per ulteriori informazioni sulla finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, consultare il manuale Uso di Flash all'indirizzo [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_using\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_fl_using_it).

## Conversione di un file FLA di Flash in applicazione Flash AIR mediante il menu Comandi

- 1 Aprire il file FLA di Flash.
- 2 Se si apre un nuovo file Flash (ActionScript 3.0), salvarlo. In caso contrario, al passaggio successivo viene visualizzato un avviso.
- 3 Selezionare Comandi > AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione.  
Viene visualizzata una finestra di avviso con un messaggio che chiede se si desidera convertire il file applicando le impostazioni di pubblicazione Adobe AIR.
- 4 Fare clic su OK per convertire il file FLA con le impostazioni di pubblicazione Adobe AIR. Viene visualizzata la finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione.  
Per informazioni sulla finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione, vedere [“Creazione dei file di applicazione e di installazione AIR” a pagina 4](#).

Sul file AIR FLA convertito è possibile utilizzare i comandi Prova filmato, Debug filmato e Crea file AIR.

## Anteprima di un'applicazione Adobe AIR

È possibile visualizzare in anteprima un file SWF Flash AIR per verificare come apparirà nella finestra dell'applicazione AIR. L'anteprima è utile quando si desidera controllare gli aspetti visivi dell'applicazione prima di impacchettarla e installarla.

- 1 Assicurarsi di aver selezionato le impostazioni di pubblicazione per un'applicazione Adobe AIR. Per ulteriori informazioni, vedere [“Definizione delle impostazioni di pubblicazione di Adobe AIR”](#) a pagina 3.

- 2 Selezionare Controllo > Prova filmato o premere Ctrl + Invio.

Se non sono state selezionate le impostazioni di pubblicazione nella finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione, Flash genera un descrittore dell'applicazione predefinito (*swfname-app.xml*) nella stessa cartella in cui è stato salvato il file SWF. Al contrario, se si è utilizzata la finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione per definire le impostazioni di pubblicazione, il file descrittore dell'applicazione riflette tali impostazioni.

## Debug di un'applicazione Adobe AIR

È possibile eseguire il debug di un file SWF Adobe AIR esattamente come per un file SWF ActionScript 3.0 di Flash Player 9, tranne che per il debug remoto.

- 1 Assicurarsi di aver selezionato le impostazioni di pubblicazione Adobe AIR.
- 2 Aggiungere il codice ActionScript nel pannello Azioni (Finestra > Azioni). A scopo di prova, è possibile aggiungere semplicemente un'istruzione `trace()` come quella riportata di seguito al pannello Azioni, nel primo fotogramma della linea temporale:

```
trace("La mia applicazione è in esecuzione");
```

- 3 Selezionare Debug > Debug filmato o premere Ctrl + Maiusc + Invio.

Flash avvia il debugger ActionScript ed esporta il file SWF con i dati di debug.

Se non sono state selezionate le impostazioni di pubblicazione nella finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione, Flash genera un file descrittore dell'applicazione predefinito (*swfname-app.xml*) nella stessa cartella in cui è stato salvato il file SWF. Al contrario, se si è utilizzata la finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione per definire le impostazioni di pubblicazione, il file descrittore dell'applicazione riflette tali impostazioni.

Quando si seleziona Debug > Debug filmato o si preme Ctrl + Maiusc + Invio per eseguire il debug dell'applicazione, Flash visualizza un avviso se l'applicazione non include codice ActionScript.

## Creazione dei file di applicazione e di installazione AIR

Quando l'applicazione è completa, creare i file AIR e i file di installazione per distribuirla. Adobe AIR aggiunge due nuove voci al menu Comandi di Flash: IR - Impostazioni applicazione e programma di installazione e AIR - Crea file AIR. Dopo aver definito le impostazioni dell'applicazione AIR e del programma di installazione, è possibile utilizzare l'opzione AIR-Crea file AIR per ricreare il file AIR (.air) con le impostazioni esistenti.

### Creazione dei file di applicazione e di installazione Adobe AIR

- 1 In Flash, aprire la pagina o la serie di pagine che compongono l'applicazione Adobe AIR.
- 2 Salvare il file FLA Adobe AIR prima di aprire la finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione.
- 3 Selezionare Comandi > AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione.

- 4** Impostare la finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione, quindi fare clic su **Pubblica file AIR**.

Quando si fa clic sul pulsante **Pubblica file AIR**, i seguenti file vengono impacchettati: il file FLA, il file SWF, il file descrittore dell'applicazione, i file di icone dell'applicazione e i file elencati nella casella di testo **File inclusi**.

Se non è già stato creato un certificato digitale, Flash visualizza la finestra di dialogo **Firma digitale** quando si fa clic sul pulsante **Pubblica file AIR**.

La finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione è divisa in due sezioni: **Impostazioni applicazione** e **Impostazioni programma di installazione**. Per ulteriori informazioni su queste impostazioni, consultare le sezioni che seguono.

## Impostazioni applicazione

La sezione **Impostazioni applicazione** della finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione comprende le seguenti opzioni:

**Nome file** Il nome del file principale dell'applicazione. Per impostazione predefinita, viene indicato il nome del file SWF.

**Nome** Il nome utilizzato dal programma di installazione per generare il nome del file dell'applicazione e la cartella dell'applicazione. Il nome deve contenere solo caratteri considerati validi per i nomi di file e di cartelle. Per impostazione predefinita, viene indicato il nome del file SWF.

**Versione** Opzionale. Specifica un numero di versione per l'applicazione. Per impostazione predefinita, questo campo è vuoto.

**ID** Identifica l'applicazione con un ID univoco. È possibile modificare l'ID predefinito. Non utilizzare spazi o caratteri speciali per l'ID. Sono validi solo i caratteri 0-9, a-z, A-Z, punto (.) e trattino (-); la lunghezza deve essere compresa tra 1 e 212 caratteri. Per impostazione predefinita, viene utilizzato il nome `com.adobe.example.nome_applicazione`.

**Descrizione** Opzionale. Permette di immettere una descrizione dell'applicazione, da visualizzare durante l'installazione dell'applicazione da parte dell'utente. Per impostazione predefinita, questo campo è vuoto.

**Copyright** Opzionale. Permette di immettere un avviso di copyright, da visualizzare durante l'installazione dell'applicazione da parte dell'utente.

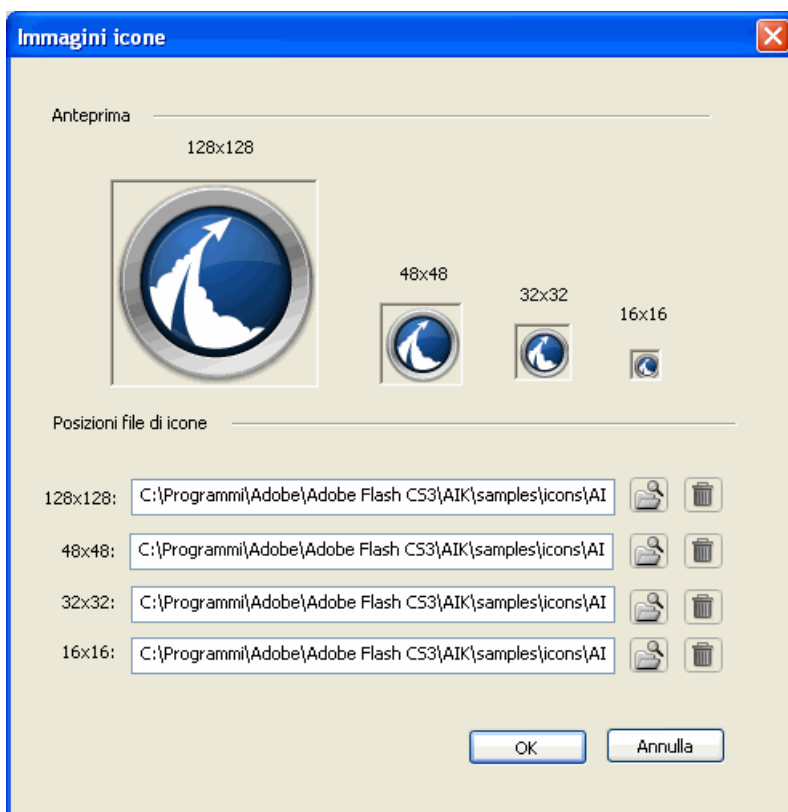
**Stile finestre** Specifica lo stile di visualizzazione (chrome) da utilizzare per l'interfaccia utente quando l'utente esegue l'applicazione sul proprio computer. È possibile specificare Chrome di sistema (stile visivo del sistema operativo), Chrome personalizzato (opaco) o Chrome personalizzato (trasparente). Per visualizzare l'applicazione senza il chrome di sistema, selezionare **Nessuno**. Con il chrome di sistema, vengono applicati all'applicazione i controlli di interfaccia standard del sistema operativo. Con il chrome personalizzato (opaco), i controlli standard di sistema vengono rimossi ed è possibile creare un aspetto personalizzato per l'interfaccia dell'applicazione. (Il chrome personalizzato deve essere creato direttamente nel file FLA.) Il chrome personalizzato (trasparente) è simile a quello opaco, ma aggiunge la trasparenza ai bordi della pagina, permettendo così di utilizzare finestre dell'applicazione che non sono di forma quadrata o rettangolare.

**Icona** Opzionale. Permette di specificare un'icona per l'applicazione. L'icona viene visualizzata dopo l'installazione dell'applicazione e la sua esecuzione nell'ambiente di Adobe AIR. È possibile specificare quattro dimensioni differenti per l'icona (128, 48, 32 e 16 pixel) corrispondenti alle diverse viste in cui sarà visualizzata. Ad esempio, l'icona può apparire nel browser di file nelle viste miniatura, dettaglio e affiancata, oppure come icona sul desktop e nel titolo della finestra dell'applicazione AIR, così come in altre posizioni.

Se non si specifica alcun file di icone, viene utilizzata per impostazione predefinita l'icona dell'applicazione AIR.

Per specificare un'icona, fare clic sul pulsante **Seleziona immagini** nella finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione. Nella finestra **Immagini icone** che viene visualizzata, fare clic sulla cartella corrispondente a ciascuna dimensione e selezionare il file di icona da utilizzare. I file devono essere in formato PNG (Portable Network Graphics).

L'illustrazione seguente mostra la finestra di dialogo Immagini icone con le icone predefinite dell'applicazione Adobe AIR.



*Impostazione di dimensioni diverse per le immagini delle icone dell'applicazione*

Se si specifica un'immagine, questa deve essere delle dimensioni che sono state impostate (128x128, 48x48, 32x32 o 16x16), altrimenti l'installazione dell'applicazione ha esito negativo. Se non si specifica un file per una particolare dimensione, Adobe AIR utilizza l'immagine con la dimensione più vicina e la ridimensiona per il tipo non specificato.

### **Impostazioni avanzate**

La finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione consente di specificare delle impostazioni avanzate per il file descrittore dell'applicazione. Quando si fa clic sul pulsante Impostazioni, viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni avanzate.

La finestra di dialogo Impostazioni avanzate permette di specificare i tipi di file associati che l'applicazione dovrà elaborare. Ad esempio, se si vuole utilizzare l'applicazione come programma principale per la gestione dei file HTML, questa impostazione deve essere specificata nella casella di testo Tipi di file associati.

È anche possibile definire le impostazioni relative ai seguenti aspetti dell'applicazione:

- Le dimensioni e la posizione della finestra iniziale
- La cartella in cui deve essere installata l'applicazione
- La cartella del menu Programmi in cui inserire l'applicazione

La finestra di dialogo contiene le seguenti opzioni:

**Tipi di file associati** Permette di specificare i tipi di file associati che l'applicazione AIR dovrà elaborare. Fare clic sul pulsante Più (+) per aggiungere un nuovo tipo di file alla casella di testo dell'applicazione. Quando si seleziona questo pulsante, viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni tipo di file. Il pulsante Meno (-) consente invece di rimuovere una voce selezionata dalla casella di testo. Il pulsante con l'immagine della matita visualizza la finestra di dialogo Impostazioni tipo di file e permette di modificare le impostazioni di una voce selezionata nella casella di testo. Inizialmente, i pulsanti Meno (-) e Matita sono disabilitati. Diventano disponibili quando si seleziona una voce nella casella di testo, consentendo così di rimuovere o modificare la voce selezionata. Il valore predefinito della casella di testo è Nessuno.

Per ulteriori informazioni sulle impostazioni dei tipi di file associati, vedere [“Impostazioni tipo di file” a pagina 7](#).

**Impostazioni iniziali finestra** Consente di specificare le dimensioni e la posizione della finestra dell'applicazione iniziale.

- **Larghezza:** specifica la larghezza iniziale della finestra in pixel. Per impostazione predefinita, il campo è vuoto.
- **Altezza:** specifica l'altezza iniziale della finestra in pixel. Per impostazione predefinita, il campo è vuoto.
- **X:** la posizione orizzontale iniziale della finestra in pixel. Per impostazione predefinita, il campo è vuoto.
- **Y:** la posizione verticale iniziale della finestra in pixel. Per impostazione predefinita, il campo è vuoto.
- **Larghezza massima e Altezza massima:** le dimensioni massime della finestra, in pixel. Per impostazione predefinita, entrambi i campi sono vuoti.
- **Larghezza minima e Altezza minima:** le dimensioni minime della finestra, in pixel. Per impostazione predefinita, entrambi i campi sono vuoti.
- **Ingrandibile:** permette di specificare se l'utente può ingrandire la finestra. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.
- **Riducibile a icona:** permette di specificare se l'utente può ridurre a icona la finestra. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.
- **Ridimensionabile:** permette di specificare se l'utente può ridimensionare la finestra. Se questa opzione non è selezionata, le opzioni Larghezza massima, Altezza massima, Larghezza minima e Altezza minima sono disabilitate. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.
- **Visibile:** permette di specificare se la finestra dell'applicazione è visibile inizialmente. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.

**Altre impostazioni** Permette di specificare le seguenti informazioni aggiuntive relative all'installazione:

- **Cartella di installazione:** la cartella in cui viene installata l'applicazione.
- **Cartella menu Programmi:** il nome della cartella dell'applicazione nel menu Programmi.
- **Interfaccia utente ad aggiornamento automatico:** specifica quale azione viene eseguita quando un utente apre un file AIR di un'applicazione che risulta già installata. Per impostazione predefinita, AIR visualizza una finestra di dialogo che permette all'utente di aggiornare la versione installata con la versione del file the AIR. Per consentire all'applicazione di gestire autonomamente gli aggiornamenti, anziché permettere all'utente di decidere in merito, selezionare questa opzione. In questo modo il comportamento predefinito non viene applicato e l'applicazione ha il controllo totale degli aggiornamenti. Per informazioni su come gestire a livello di programmazione l'aggiornamento di un'applicazione AIR, consultare la sezione che tratta questo argomento nel manuale [Developing Adobe® AIR™ Applications with Adobe® Flash® CS3 Professional](#) (Sviluppo di applicazioni Adobe® AIR™ con Adobe® Flash® CS3 Professional).

### Impostazioni tipo di file

La finestra di dialogo Impostazioni tipo di file viene visualizzata quando si fa clic sul pulsante Più (+) o sul pulsante Matita nella finestra di dialogo Impostazioni avanzate per aggiungere o modificare i tipi di file associati all'applicazione.

Gli unici due campi obbligatori di questa finestra di dialogo sono Nome ed Estensione. Se si fa clic su OK senza aver impostato entrambi questi campi, Flash visualizza una finestra di errore.

Per un tipo di file associato è possibile specificare le seguenti impostazioni:

**Nome** Il nome del tipo di file (ad esempio, Hypertext Markup Language, File di testo o Esempio).

**Estensione** L'estensione del nome del file (ad esempio html, txt o xml); è possibile utilizzare fino a 39 caratteri alfanumerici standard (A-Z, a-z, 0-9), senza il punto iniziale.

**Descrizione** Opzionale. Una descrizione del tipo di file (ad esempio, File di filmato Adobe).

**Tipo di contenuto** Opzionale. Specifica il tipo MIME del file.

**Impostazioni icona tipo di file** Opzionale. Consente di specificare un'icona associata al tipo di file. È possibile specificare quattro dimensioni differenti per l'icona (128x128, 48x48, 32x32 e 16x16 pixel) corrispondenti alle diverse viste in cui sarà visualizzata. Ad esempio, l'icona può apparire nel browser di file nelle viste miniatura, dettaglio e affiancata.

Se si specifica un'immagine, questa deve essere delle dimensioni che sono state impostate. Se non si specifica un file per una particolare dimensione, AIR utilizza l'immagine con la dimensione più vicina e la ridimensiona per il tipo non specificato.

Per specificare un'icona, fare clic sulla cartella corrispondente alle dimensioni dell'icona e selezionare un file di icona da utilizzare o immetterne il percorso e il nome nella casella di testo accanto al messaggio di richiesta. Il file di icona deve essere in formato PNG.

I nuovi tipi di file creati vengono indicati nella casella di riepilogo Tipi di file associati della finestra di dialogo Impostazioni avanzate.

### Impostazioni del file descrittore dell'applicazione

Le impostazioni dell'applicazione specificate vengono salvate nel file *nome\_applicazione-app.xml*. È possibile, tuttavia, indicare a Flash che si desidera utilizzare un file descrittore personalizzato per l'applicazione.

**Usa file descrittore applicazione personalizzato** Consente di selezionare un file descrittore applicazione personalizzato. Se si seleziona l'opzione Usa file descrittore applicazione personalizzato, la sezione Impostazioni applicazione della finestra di dialogo viene disabilitata. Per specificare la posizione del file descrittore personalizzato, immetterla nel campo di testo sotto Usa file descrittore applicazione personalizzato oppure fare clic sull'icona della cartella e specificare la posizione. Per ulteriori informazioni sul file descrittore dell'applicazione, vedere ["Creazione di un file descrittore applicazione personalizzato"](#) a pagina 9.

### Impostazioni programma di installazione

La sezione Impostazioni programma di installazione della finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione contiene le impostazioni relative all'installazione dell'applicazione.

**Firma digitale** Tutte le applicazioni Adobe AIR devono essere firmate per poter essere installate su un altro sistema. Per informazioni sull'assegnazione di una firma digitale a un'applicazione Flash Adobe AIR, vedere ["Firma dell'applicazione"](#) a pagina 10.

**Destinazione** Specifica il percorso di salvataggio del file AIR. La posizione predefinita è la directory nella quale è stato salvato il file FLA. Per selezionare una posizione diversa, fare clic sull'icona della cartella. Il nome di pacchetto predefinito è il nome dell'applicazione con l'aggiunta dell'estensione .air.

**File inclusi** Specifica i file e le cartelle supplementari da includere nell'applicazione. Fare clic sul pulsante Più (+) per aggiungere dei file e sul pulsante della cartella per aggiungere delle cartelle. Per eliminare un file o una cartella dall'elenco, selezionarlo e fare clic sul pulsante Meno (-).

Per impostazione predefinita, il file descrittore dell'applicazione e il file SWF principale vengono aggiunti automaticamente all'elenco del pacchetto. L'elenco del pacchetto mostra questi file anche se il file FLA Adobe AIR non è ancora stato pubblicato. I file e le cartelle sono elencati senza alcuna gerarchia particolare. I file contenuti nelle cartelle non sono compresi nell'elenco, mentre i percorsi completi dei file sono indicati ma, se necessario, troncati.

I file di icone non sono inclusi nell'elenco. Quando Flash crea il pacchetto per il file, i file di icone vengono copiati in una cartella temporanea la cui posizione è relativa a quella del file SWF. Una volta terminata la creazione del pacchetto, Flash elimina la cartella.

## Errore nella creazione dei file di applicazione e di installazione

La creazione dei file dell'applicazione e del programma di installazione ha esito negativo nei seguenti casi:

- La stringa dell'ID dell'applicazione ha una lunghezza non corretta o contiene caratteri non validi. La stringa dell'ID può contenere da 1 a 212 caratteri e includere i seguenti caratteri: 0-9, a-z, A-Z, punto (.) e trattino (-).
- I file inclusi nell'elenco non esistono.
- Le dimensioni dei file di icone personalizzati non sono corrette.
- La cartella di destinazione AIR non è accessibile in scrittura.
- L'applicazione non è stata firmata oppure non è stato specificato che è un'applicazione Adobe AIRI da firmare successivamente.

## Creazione di un file descrittore applicazione personalizzato

Il file descrittore dell'applicazione è un file XML che può essere modificato con un editor di testo. Per creare un file descrittore applicazione personalizzato, modificare i valori specificando quelli desiderati. I valori predefiniti sono i seguenti:

- `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`

Per informazioni sul file descrittore dell'applicazione, consultare la sezione relativa all'impostazione delle proprietà dell'applicazione in *Developing Adobe® AIR™ Applications with Adobe® Flash® CS3 Professional* (Sviluppo di applicazioni Adobe® AIR™ con Adobe® Flash® CS3 Professional).

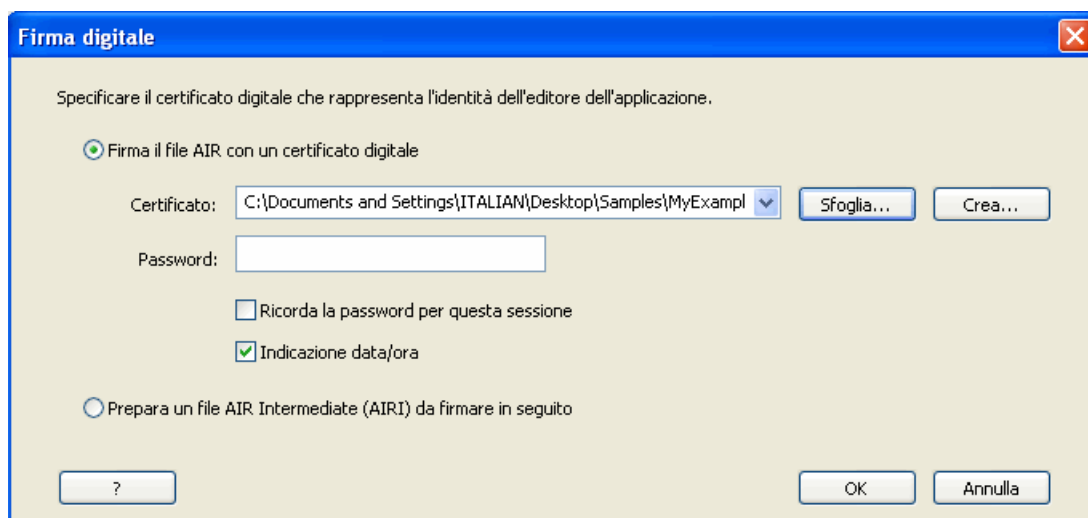
## Firma dell'applicazione

Tutte le applicazioni Adobe AIR devono essere firmate per poter essere installate su un altro sistema. Tuttavia, Flash consente di creare file di installazione Adobe AIR senza firma in modo che l'applicazione possa essere firmata in un secondo momento. Questi file di installazione Adobe AIR non firmati vengono chiamati "pacchetti AIRI". Questa possibilità è utile nei casi in cui il certificato si trova su un computer diverso oppure la firma delle applicazioni viene gestita separatamente rispetto all'attività di sviluppo.

### Firma di un'applicazione Adobe AIR con un certificato digitale acquistato da un'autorità di certificazione

- 1 Fare clic sul pulsante Imposta nella sezione Firma digitale della finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione. Viene aperta la finestra di dialogo Firma digitale.

In questa finestra sono disponibili due pulsanti di scelta che consentono di firmare l'applicazione Adobe AIR con un certificato digitale oppure di preparare un pacchetto AIRI. Se si firma l'applicazione AIR, è possibile utilizzare un certificato digitale emesso da un'autorità di certificazione oppure creare un certificato autofirmato. Un certificato autofirmato è facile da creare ma non garantisce lo stesso livello di affidabilità assicurato da un certificato emesso da un'autorità di certificazione.



Finestra di dialogo Firma digitale per l'applicazione di una firma a un'applicazione AIR

- 2 Selezionare un file di certificato dal menu a discesa oppure fare clic sul pulsante Sfoggia per individuarlo.
- 3 Selezionare il certificato.
- 4 Immettere una password.
- 5 Fare clic su OK.

Per informazioni sulla firma di un'applicazione AIR, consultare la sezione relativa alla firma digitale di un file AIR in *Developing Adobe® AIR™ Applications with Adobe® Flash® CS3 Professional* (Sviluppo di applicazioni Adobe® AIR™ con Adobe® Flash® CS3 Professional).

### **Creazione di un certificato digitale autofirmato**

- 1 Fare clic sul pulsante Crea. Viene aperta la finestra di dialogo Crea certificato digitale autofirmato.
- 2 Impostare le opzioni Nome editore, Unità organizzativa, Nome organizzazione, Paese, Password e Conferma password.
- 3 Specificare il tipo di certificato.  
 L'opzione Tipo si riferisce al livello di sicurezza del certificato: 1024-RSA utilizza una chiave a 1024 bit (meno sicura), mentre 2048-RSA utilizza una chiave a 2048 bit (più sicura).
- 4 Salvare le informazioni in un file di certificato specificandolo nel campo Salva con nome o facendo clic sul pulsante Sfoglia per selezionarlo da una cartella.
- 5 Fare clic su OK.
- 6 Nella finestra di dialogo Firma digitale, immettere la password assegnata al punto 2 di questa procedura, quindi fare clic su OK.

Dopo che è stato impostato un certificato digitale, il pulsante Imposta diventa Cambia.

Per fare in modo che Flash memorizzi la password utilizzata per la sessione corrente, fare clic su Ricorda la password per questa sessione.

Se l'opzione Indicazione data/ora è deselezionata quando si fa clic su OK, una finestra di dialogo segnala che l'applicazione non potrà essere installata dopo la scadenza del certificato digitale. Se si fa clic su Sì in risposta a questo avviso, l'indicazione data/ora viene disattivata. Se si fa clic su No, l'opzione Indicazione data/ora viene selezionata automaticamente e l'aggiunta della data e dell'ora viene così attivata.

Per ulteriori informazioni sulla creazione di un certificato digitale autofirmato, consultare la sezione relativa alla firma digitale di un file AIR in *Developing Adobe® AIR™ Applications with Adobe® Flash® CS3 Professional* (Sviluppo di applicazioni Adobe® AIR™ con Adobe® Flash® CS3 Professional).

È anche possibile creare un'applicazione AIR Intermediate (AIRI) priva di firma digitale. Nessun utente può tuttavia installare l'applicazione su un desktop finché non viene aggiunta una firma digitale.

### **Preparazione di un pacchetto AIRI da firmare successivamente**

- ❖ Nella finestra di dialogo Firma digitale, selezionare Prepara un file AIR Intermediate (AIRI) da firmare in seguito, quindi fare clic su OK.

Lo stato della firma digitale cambia per indicare che si è scelto di preparare un pacchetto AIRI da firmare successivamente, e il pulsante Imposta diventa Cambia.