

# INTRODUCCIÓN A ACTIONSCRIPT™ EN FLASH® LITE™ 2.x

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Todos los derechos reservados.

## Introducción a ActionScript™ en Flash® Lite™ 2.x

Si este manual se distribuye con un software que contenga un contrato para usuarios finales, el manual, así como el software que en él se describe, se suministran bajo licencia y pueden utilizarse y copiarse según lo dispuesto en los términos de dicha licencia. Salvo en los casos permitidos por dicha licencia, queda prohibida la reproducción de cualquier parte de este manual, su almacenamiento en un sistema de recuperación, su transmisión (de cualquier forma o modo) electrónica, mecánica o mediante grabación, sin el consentimiento previo por escrito de Adobe Systems Incorporated. Tenga en cuenta que el contenido de este manual está protegido por las leyes de copyright, incluso si no se distribuye con el software que incluye el contrato de licencia para usuarios finales.

El contenido de este manual se suministra exclusivamente con fines informativos, está sujeto a cambios sin previo aviso y no debe entenderse como ningún compromiso por parte de Adobe Systems. Adobe Systems Incorporated declina toda responsabilidad por los posibles errores o imprecisiones que puedan aparecer en el contenido informativo de este manual.

Recuerde que las ilustraciones o las imágenes que tal vez quiera incluir en su proyecto pueden estar protegidas por las leyes de copyright. La incorporación no autorizada de este material en nuevos trabajos podría suponer una violación de los derechos del propietario del copyright. Asegúrese de haber obtenido los permisos necesarios del propietario del copyright.

Cualquier referencia a nombres de empresas en las plantillas de muestras se incluyen únicamente con fines de demostración y no pretenden hacer mención directa a ninguna empresa real.

Adobe, el logotipo de Adobe, Macromedia, Dreamweaver y Flash son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Adobe Systems Incorporated en los Estados Unidos y en otros países.

### Información de terceros

Esta guía contiene vínculos a sitios Web de terceros que no están bajo el control de Adobe Systems Incorporated y, por consiguiente, Adobe Systems Incorporated no se hace responsable del contenido de dichos sitios Web. El acceso a uno de los sitios Web de terceros mencionados en esta guía será a cuenta y riesgo del usuario. Adobe Systems Incorporated proporciona estos vínculos únicamente como ayuda y su inclusión no implica que Adobe Systems Incorporated se haga responsable del contenido de dichos sitios Web.



La tecnología de compresión y descompresión de vídeo Sorenson™ Spark™ tiene licencia de Sorenson Media, Inc.

Fraunhofer-IIS/Thomson Multimedia: tecnología de compresión de audio MPEG Layer-3 con licencia de Fraunhofer IIS y Thomson Multimedia (<http://www.iis.fhg.de/amm/>).

Independent JPEG Group: este software está basado en parte del trabajo del Independent JPEG Group.

Nellymoser, Inc.: tecnología de compresión y descompresión de voz con licencia de Nellymoser, Inc. (<http://www.nelly-moser.com>).

Navegador Opera® Copyright © 1995-2002 Opera Software ASA y sus proveedores. Todos los derechos reservados.

Macromedia Flash 8 utiliza tecnología de vídeo de On2 TrueMotion. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. Todos los derechos reservados. <http://www.on2.com>.

Visual SourceSafe es una marca registrada o una marca comercial de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y en otros países.

Información actualizada e información adicional de códigos de otros fabricantes disponible en [http://www.adobe.com/go/thirdparty\\_es/](http://www.adobe.com/go/thirdparty_es/).

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, EE.UU.

Aviso para los usuarios finales del gobierno de EE.UU. Este Software y su Documentación son "Artículos comerciales", según se define este término en 48 C.F.R. §2.101, y consta de "Software comercial informático" y "Documentación de software comercial informático", según se definen estos términos en 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §227.7202. En coherencia con lo descrito en 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. de §227.7202-1 a 227.7202-4, según sea aplicable, el Software comercial informático y la Documentación de software comercial informático se otorgan bajo licencia a los usuarios finales del gobierno de EE.UU. (a) únicamente como artículos comerciales y (b) únicamente con los derechos garantizados al resto de usuarios finales de acuerdo con lo estipulado en sus términos y condiciones. Los derechos no publicados quedan reservados al amparo de las leyes de copyright de los 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 acuerda cumplir todas las leyes de igualdad de oportunidades aplicables, incluyendo (si procede) lo estipulado en la Executive Order 11246, corregida, en la sección 402 de la Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act de 1974 (38 USC 4212) y en la sección 503 de la Rehabilitation Act de 1973, corregida, así como las normativas de 41 CFR partes 60-1 a 60-60, 60-250 y 60-741. La cláusula de acción afirmativa y las normativas incluidas en la frase anterior se pueden incluir como referencia.



# Contenido

<b>Introducción</b> .....	<b>7</b>
Guía de medios educativos .....	7
Recursos adicionales.....	8
Convenciones tipográficas.....	8
<b>Capítulo 1: Elementos de ActionScript no admitidos y admitidos sólo de forma parcial</b> .....	<b>9</b>
Comandos enviados mediante fsCommand y fsCommand2.....	9
Propiedades globales .....	12
<b>Capítulo 2: Clases no admitidas y admitidas sólo de forma parcial</b> .....	<b>13</b>
Clase Button .....	14
Clase Date .....	15
Clase Key .....	16
Clase Mouse .....	17
Clase MovieClip .....	19
Clase Selection .....	22
Clase SharedObject.....	23
Clase System.....	24
Clase capabilities (System.capabilities) .....	25
Clase Sound .....	28
Clase Stage .....	31
Clase TextField .....	32
Clase TextFormat.....	34
Clase Video .....	35



# Introducción

El software Macromedia® Flash® Lite™ 1.0 y Macromedia® Flash® Lite™ 1.1 de Adobe, las primeras versiones de Flash Lite, está basado en Macromedia® Flash® Player 4 de Adobe. El software Macromedia® Flash® Lite™ 2.0 y Macromedia® Flash® Lite™ 2.1 de Adobe está basado en Macromedia® Flash® Player 7 de Adobe, pero se diferencia en lo siguiente:

- Flash Lite admite algunas funciones sólo de forma parcial.
- Flash Lite añade algunas funciones específicas para dispositivos móviles.

En este documento se describen las diferencias entre ActionScript admitido en Flash Lite 2.0 y 2.1 (denominados conjuntamente *2.x*) y ActionScript que se admitía con Flash Player 7. En cada caso correspondiente, este documento incluye referencias cruzadas a los siguientes documentos que proporcionan información detallada adicional sobre las distintas clases y cómo utilizarlas al crear aplicaciones de Flash Lite 2.x:

- *Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x*
- *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x*
- *Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Flash.*

## Guía de medios educativos

El paquete de documentación de Flash Lite incluye los volúmenes siguientes para facilitar la creación de aplicaciones con Flash Lite:

- *Introducción a Flash Lite 2.x* proporciona una visión general de la tecnología Flash Lite y el desarrollo de contenido Flash Lite 2.0 y 2.1 para dispositivos móviles. También incluye tutoriales paso a paso para la creación de una aplicación Flash Lite 2.x.
- *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x* es una completa guía para crear contenido con Flash Lite e incluye instrucciones para probar las aplicaciones en el emulador integrado de Flash Lite.

- *Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x* describe todas las funciones del lenguaje ActionScript disponibles para los desarrolladores de Flash Lite y proporciona código de ejemplo.
- *Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Flash* describe cómo crear código ActionScript para Flash Player 7.
- Las aplicaciones de ejemplo de Flash Lite en [www.adobe.com/go/learn\\_ftl\\_samples\\_and\\_tutorials\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_ftl_samples_and_tutorials_es) muestran conceptos clave y prácticas recomendadas que se explican o mencionan en la documentación.

## Recursos adicionales

Para obtener información reciente sobre el desarrollo de aplicaciones de Flash Lite, además de las sugerencias de usuarios expertos, temas avanzados, ejemplos, consejos y otras actualizaciones, visite el centro de desarrollo para móviles y dispositivos, en la dirección [www.adobe.com/go/developer\\_flashlite\\_es](http://www.adobe.com/go/developer_flashlite_es).

Para más información sobre las notas técnicas, actualizaciones de documentación y vínculos a otros recursos de la comunidad de desarrolladores de Flash Lite, visite el centro de soporte de Adobe Flash Lite en [www.adobe.com/go/support\\_flashlite\\_es](http://www.adobe.com/go/support_flashlite_es).

## Convenciones tipográficas

En este manual se utilizan las siguientes convenciones tipográficas:

- La *fuentes en cursiva* indica un valor que se debe sustituir (por ejemplo, en una ruta de carpeta).
- La *fuentes para código* indica que se trata de código de ActionScript.
- La *fuentes para código en cursiva* indica un parámetro de ActionScript.
- La **fuentes en negrita** indica una entrada de caracteres.
- Las comillas dobles (" ") en los ejemplos de código indican cadenas delimitadas. No obstante, los programadores también pueden utilizar comillas simples (').

En este capítulo se describen las funciones globales, propiedades, constantes, operadores, sentencias, ampliaciones y palabras clave que, o bien no están admitidas en ActionScript para Macromedia® Flash® Lite™ 2.x de Adobe, o sólo lo están de forma parcial.

Comandos enviados mediante <code>fsCommand</code> y <code>fsCommand2</code> . . . . .	9
Propiedades globales . . . . .	12

## Comandos enviados mediante `fsCommand` y `fsCommand2`

Las funciones globales `fsCommand()` y `fsCommand2()` permiten que el archivo SWF se comunique con Flash Player o con el programa que aloja Flash Player, por ejemplo, un navegador Web.

Flash Lite 2.x modifica los comandos estándar de Macromedia Flash Player 7 y añade otros específicos de los dispositivos incorporados. Flash Lite 2.x también admite la función `fsCommand2()`, que proporciona una funcionalidad similar a la de la función `fsCommand()`, con la salvedad de que el comando se ejecuta inmediatamente, y no después de esperar a que se procese el fotograma de la llamada.

Para obtener más información sobre la función `fsCommand2()`, consulte *Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x*.

## Comandos no admitidos

En la siguiente tabla se enumeran los comandos no admitidos por `fsCommand()` al utilizar ActionScript 2.0 para crear contenido de Flash Lite.

Comando	Descripción
<code>quit</code>	Cierra el proyector.
<code>fullscreen</code>	Si se especifica <code>true</code> , Flash Player se establece en el modo de pantalla completa. Si se especifica <code>false</code> , el reproductor vuelve a la vista de menú normal.
<code>allowscale</code>	Si se especifica <code>false</code> , el reproductor se establece para que el archivo SWF se dibuje siempre con su tamaño original y nunca se cambie su escala. Si se especifica <code>true</code> , se obliga al archivo SWF a cambiar su escala al 100% de la pantalla.
<code>showmenu</code>	Si se especifica <code>true</code> , se activa el conjunto completo de elementos de menú contextual. Si se especifica <code>false</code> , se ocultan todos los elementos de menú contextual excepto Configuración y Acerca de Flash Player.
<code>exec</code>	Ejecuta una aplicación desde el proyector.
<code>trapallkeys</code>	Si se especifica <code>true</code> , se envían todos los eventos clave, incluidas las teclas de aceleración, al controlador <code>onClipEvent(keyDown/keyUp)</code> en Flash Player.

## Resumen de comandos

En la siguiente tabla se enumeran los comandos, funciones y palabras clave de ActionScript admitidos sólo de forma parcial o no admitidos en Flash Lite 2.x.

Comando, función o palabra clave	Descripción	Se admite
<code>asfunction</code>	Protocolo para URL en campos de texto HTML.	No se admite
<code>fscommand()</code>	Función que permite que el archivo SWF se comunique con Flash Player o con el programa que aloja Flash Player, por ejemplo, un navegador Web.	Se admite de forma parcial
<code>on</code>	Prefijo para eventos que se ejecutan al producirse el evento. <b>Limitación:</b> Los eventos admitidos son <code>rollout</code> , <code>rollover</code> y <code>keyPress</code> .	Se admite de forma parcial

Comando, función o palabra clave	Descripción	Se admite
<code>onClipEvent</code>	Controlador de eventos; activa acciones definidas para una determinada instancia de un clip de película. <b>Limitaciones:</b> los eventos admitidos son <code>press</code> , <code>load</code> , <code>unload</code> , <code>enterFrame</code> , <code>keyDown</code> , <code>keyUp</code> y <code>data</code> . Los eventos <code>mouseDown</code> , <code>mouseUp</code> y <code>mouseMove</code> se admiten si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en <code>true</code> .	Se admite de forma parcial
<code>onUpdate</code>	El controlador de eventos <code>onUpdate</code> se define para una previsualización dinámica con un componente.	No se admite
<code>print()</code>	La función <code>print()</code> tiene como destino el clip de película según los límites especificados por el parámetro.	No se admite
<code>printAsBitmap()</code>	Función que imprime el clip de película de destino como mapa de bits.	No se admite
<code>printAsBitmapNum()</code>	Función que imprime un nivel en Flash Player como un mapa de bits según los límites especificados en el parámetro ( <code>bmovie</code> , <code>bmax</code> o <code>bframe</code> ).	No se admite
<code>printNum()</code>	Función que imprime el nivel en Flash Player según los límites especificados en el parámetro <code>boundingBox</code> ( <code>bmovie</code> , <code>bmax</code> o <code>bframe</code> ).	No se admite
<code>startDrag()</code>	Función que permite arrastrar el clip de película de destino mientras se reproduce el archivo SWF. Sólo un clip de película puede arrastrarse al mismo tiempo. <b>Limitación:</b> Compatible si se admite el uso de interfaz de ratón o de lápiz stylus.	Se admite de forma parcial

Comando, función o palabra clave	Descripción	Se admite
<code>stopDrag()</code>	Función que detiene la operación actual de arrastre. <b>Limitación:</b> Compatible si se admite el uso de interfaz de ratón o de lápiz stylus.	Se admite de forma parcial
<code>updateAfterEvent()</code>	Función que actualiza la visualización (independientemente de los fotogramas por segundo establecidos para el archivo SWF) cuando se llama en un controlador <code>onClipEvent()</code> o como parte de una función o método que se pasa a <code>setInterval()</code> .	No se admite

## Propiedades globales

En la siguiente tabla se enumeran las propiedades globales de ActionScript no admitidas o admitidas sólo de forma parcial en Flash Lite 2.x.

Propiedades	Descripción	Se admite
<code>_droptarget</code>	Propiedad de sólo lectura que devuelve una ruta absoluta en notación de sintaxis con barras (/) de la instancia de clip de película en la que se arrastró <code>draggableInstanceName</code> (nombre de una instancia de clip de película que era destino de una función <code>startDrag()</code> ). Esta propiedad siempre devuelve una ruta que comienza con una barra (/).	No se admite
<code>_highquality</code>	Propiedad global que especifica el nivel de visualización suavizada que se aplica al archivo SWF actual. Esta propiedad también puede controlar el suavizado de los mapas de bits. <b>Limitación:</b> Flash Lite no admite el suavizado de mapas de bits.	Se admite de forma parcial
<code>_url</code>	Propiedad de sólo lectura que recupera la URL del archivo SWF desde el que se descargó el clip de película.	No se admite

# Clases no admitidas y admitidas sólo de forma parcial

# 2

En este capítulo se describen las clases de ActionScript 2.0 no admitidas en Macromedia Flash Lite 2.0 de Adobe, o bien admitidas sólo de forma parcial. También se describen las ampliaciones específicas de ActionScript para Flash Lite 2.x.

Clase Button .....	14
Clase Date .....	15
Clase Key .....	16
Clase Mouse .....	17
Clase MovieClip .....	19
Clase Selection .....	22
Clase SharedObject .....	23
Clase System .....	24
Clase capabilities (System.capabilities) .....	25
Clase Sound .....	28
Clase Stage .....	31
Clase TextField .....	32
Resumen de propiedades .....	33
Clase Video .....	35

# Clase Button

Todos los símbolos de botón de un archivo SWF son instancias del objeto Button. Esta clase proporciona métodos, propiedades y controladores de eventos para trabajar con botones.

Para más información sobre la clase Button, consulte:

- *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x.*
- Capítulo 10, “Gestión de eventos”, en *Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Flash.*
- Capítulo 2, “Clases de ActionScript”, en *Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x.*

## Resumen de propiedades

En la tabla siguiente se enumeran las propiedades no admitidas o admitidas sólo parcialmente en la clase Button al utilizar ActionScript para Flash Lite 2.x.

Propiedad	Descripción	Se admite
menu	Objeto que asocia un objeto ContextMenu con un botón.	No se admite
trackAsMenu	Valor booleano que indica si otros botones pueden recibir eventos de liberación del botón del ratón. Se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en true.	Se admite de forma parcial
useHandCursor	Valor booleano que indica si el puntero aparece cuando el ratón pasa por encima de un botón.	No se admite
_xmouse	Sólo lectura; coordenada x del puntero en relación con una instancia de botón. Se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en true.	Se admite de forma parcial
_ymouse	Sólo lectura; coordenada y del puntero en relación con una instancia de botón. Se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en true.	Se admite de forma parcial

## Resumen de eventos

En la tabla siguiente se enumeran los controladores de eventos admitidos sólo parcialmente en la clase `Button` al utilizar `ActionScript` para `Flash Lite 2.x`.

Evento	Descripción
<code>onDragOut</code>	Se invoca cuando se hace clic con el botón del ratón sobre el botón y luego se arrastra el puntero hacia el exterior del botón. <b>Limitaciones:</b> se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en <code>true</code> .
<code>onDragOver</code>	Se invoca cuando el puntero se arrastra sobre el botón. Se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en <code>true</code> .
<code>onReleaseOutside</code>	Se invoca cuando se suelta el botón del ratón mientras el puntero está fuera del botón después de haber hecho clic mientras el puntero estaba dentro del botón. <b>Limitaciones:</b> se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en <code>true</code> .

## Clase Date

La clase `Date` muestra cómo se representan las fechas y horas en `ActionScript` y admite operaciones para la manipulación de fechas y horas. La clase `Date` también puede obtener la fecha y la hora actuales del sistema operativo.

Para más información sobre la clase `Date`, consulte:

- *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x*.
- Capítulo 4, “Datos y tipos de datos”, en *Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Flash*.
- Capítulo 2, “Clases de ActionScript”, en *Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x*.

## Resumen de métodos

En la siguiente tabla se enumeran los métodos (funciones) añadidos a la clase `Date` cuando se utiliza con `ActionScript` para `Flash Lite 2.x`.

Método	Descripción
<code>getLocaleLongDate()</code>	Esta función establece un parámetro en una cadena que representa la fecha actual, en formato largo, con formato según la configuración local definida. El parámetro se transfiere por nombre. El valor devuelto es una cadena con varios caracteres y longitud variable. El formato real depende del dispositivo y de la configuración regional.

Método	Descripción
<code>getLocaleShortDate()</code>	Esta función establece un parámetro en una cadena que representa la fecha actual, en formato corto, con formato según la configuración local definida. El parámetro se transfiere por nombre. El valor devuelto es una cadena con varios caracteres y longitud variable. El formato real depende del dispositivo y de la configuración regional.
<code>getLocaleTime()</code>	Esta función establece un parámetro en una cadena que representa la fecha actual, con formato según la configuración local definida. El parámetro se transfiere por nombre. El valor devuelto es una cadena con varios caracteres y longitud variable. El formato real depende del dispositivo y de la configuración regional.

## Clase Key

Esta clase proporciona métodos y propiedades para obtener información sobre el teclado y las teclas que se presionan.

Para más información sobre la clase Key, consulte:

- *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x.*
- Capítulo 14, “Creación de interacciones con ActionScript”, en *Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Flash.*
- Capítulo 2, “Clases de ActionScript”, en *Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x.*

## Ampliaciones de propiedades de Flash Lite

La siguiente tabla contiene la propiedad no admitida en la clase Key cuando se utiliza con ActionScript para Flash Lite 2.x.

Propiedad	Descripción	Se admite
<code>isToggled</code>	Devuelve <code>true</code> si está activada la tecla Bloq Mayús o Bloq Num.	No se admite

## Ampliaciones de métodos de Flash Lite

La siguiente tabla contiene la ampliación del método añadido a la clase `Key` cuando se utiliza con `ActionScript` para `Flash Lite 2.x`.

Método	Descripción
<code>getCode()</code>	Devuelve el código de tecla virtual de la última tecla presionada.

La implementación en `Flash Lite 2.x` del método `getCode()` devuelve una cadena o un número en función de la plataforma. Los únicos códigos de teclas válidos son los códigos de teclas estándar admitidos por esta clase y los códigos de teclas “especiales” incluidos en la lista de propiedades de la clase `ExtendedKey`. Esta restricción la aplica el reproductor. Para obtener los valores de códigos de teclas válidos, consulte la clase `Key` en *Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x*. En esta referencia se proporcionan tablas de asignación de claves y códigos con letras, números, el teclado numérico, teclas de función, teclas de constantes especiales, así como otras teclas.

## Clase Mouse

La clase `Mouse` controla el ratón en un archivo `SWF`; por ejemplo, esta clase permite ocultar o mostrar el puntero del ratón.

Para más información sobre la clase `Mouse`, consulte:

- *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x*.
- Capítulo 14, “Creación de interacciones con `ActionScript`”, en *Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Flash*.
- Capítulo 2, “Clases de `ActionScript`”, en *Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x*.

## Resumen de métodos

En la tabla siguiente se enumeran los métodos no admitidos o admitidos sólo parcialmente en la clase `Mouse` al utilizar `ActionScript` para `Flash Lite 2.x`.

Método	Descripción	Se admite
<code>addListener()</code>	Registra un objeto para recibir notificaciones de los detectores <code>onMouseDown</code> , <code>onMouseMove</code> , <code>onMouseUp</code> y <code>onMouseWheel</code> . <b>Limitaciones:</b> se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en <code>true</code> .	Se admite de forma parcial

Método	Descripción	Se admite
hide()	Oculto el puntero en un archivo SWF.	No se admite
removeListener()	Elimina un objeto registrado previamente con addListener(). <b>Limitaciones:</b> se admite si System.capabilities.hasMouse o System.capabilities.hasStylus se establecen en true.	Se admite de forma parcial
show()	Muestra el puntero en un archivo SWF.	No se admite

## Resumen de eventos

En la tabla siguiente se enumeran los eventos no admitidos o admitidos sólo parcialmente en la clase Mouse al utilizar ActionScript para Flash Lite 2.x.

Evento	Descripción	Se admite
onMouseDown	Se notifica cuando se presiona el ratón. <b>Limitaciones:</b> se admite si System.capabilities.hasMouse o System.capabilities.hasStylus se establecen en true.	Se admite de forma parcial
onMouseMove	Se notifica cuando se mueve el ratón. <b>Limitaciones:</b> se admite si System.capabilities.hasMouse se establece en true.	Se admite de forma parcial
onMouseUp	Se notifica cuando se suelta el botón del ratón. <b>Limitaciones:</b> se admite si System.capabilities.hasMouse o System.capabilities.hasStylus se establecen en true.	Se admite de forma parcial
onMouseWheel	Se notifica cuando el usuario hace girar la rueda del ratón.	No se admite

# Clase MovieClip

La clase `MovieClip` permite utilizar funciones callback del detector para obtener información de estado mientras se cargan (y descargan) los archivos SWF o JPEG en clips de película.

Para utilizar las funciones de `MovieClip`, utilice `MovieClipLoader.loadClip()` en lugar de `loadMovie()` o `MovieClip.loadMovie()` para cargar archivos SWE.

Para más información sobre la clase `MovieClip`, consulte:

- *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x.*
- Capítulo 11, “Trabajo con clips de película”, en *Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Flash.*
- Capítulo 2, “Clases de ActionScript”, en *Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x.*

## Resumen de métodos

En la tabla siguiente se enumeran los métodos no admitidos o admitidos sólo parcialmente en la clase `MovieClip` al utilizar ActionScript para Flash Lite 2.x.

Método	Descripción	Se admite
<code>attachAudio()</code>	Captura y reproduce audio local desde el hardware del micrófono del dispositivo.	No se admite
<code>getTextSnapshot()</code>	Devuelve un objeto <code>TextSnapshot</code> que contiene el texto de los campos de texto estático en el clip de película especificado.	No se admite
<code>startDrag()</code>	Especifica la posibilidad de arrastrar un clip de película y comienza a arrastrarlo. <b>Limitaciones:</b> se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en <code>true</code> .	Se admite de forma parcial
<code>stopDrag()</code>	Detiene un método <code>MovieClip.startDrag()</code> . Un clip de película que puede arrastrarse mediante <code>startDrag()</code> podrá arrastrarse hasta que se añada un método <code>stopDrag()</code> o hasta que se pueda arrastrar otro clip de película. Sólo es posible arrastrar clips de película de uno en uno. <b>Limitaciones:</b> se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en <code>true</code> .	Se admite de forma parcial

## Resumen de propiedades

En la tabla siguiente se enumeran las propiedades no admitidas o admitidas sólo parcialmente en la clase `MovieClip` al utilizar ActionScript para Flash Lite 2.x.

Propiedad	Descripción	Se admite
<code>_droptarget</code>	<p>Devuelve la ruta absoluta en notación de sintaxis con barras de la instancia de clip de película en la que se ha colocado dicho clip de película. La propiedad <code>_droptarget</code> siempre devuelve una ruta que comienza con una barra (/). Para comparar la propiedad <code>_droptarget</code> de una instancia con una referencia, utilice la función <code>eval()</code> para convertir el valor devuelto de la sintaxis con barras a una referencia de sintaxis con punto.</p> <p><b>Limitaciones:</b> se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en <code>true</code>.</p>	Se admite de forma parcial
<code>menu</code>	Asocia el objeto <code>ContextMenu</code> especificado al clip de película.	No se admite
<code>_quality</code>	Establece o recupera la calidad de representación que se utiliza para un archivo SWF. Las fuentes de dispositivo siempre se muestran dentadas y, por consiguiente, no se ven afectadas por la propiedad <code>_quality</code> .	Se admite de forma parcial
<code>trackAsMenu</code>	<p>Valor booleano que indica si otros botones o clips de película pueden recibir eventos de liberación del botón del ratón. La propiedad <code>trackAsMenu</code> permite crear menús. Puede establecer la propiedad <code>trackAsMenu</code> en cualquier botón u objeto del clip de película. Si la propiedad <code>trackAsMenu</code> no existe, el comportamiento predeterminado será <code>false</code>.</p> <p><b>Limitaciones:</b> se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en <code>true</code>.</p>	Se admite de forma parcial
<code>useHandCursor</code>	Valor booleano que determina si debe aparecer el puntero de mano cuando el ratón pasa por encima de un clip de película.	No se admite

Propiedad	Descripción	Se admite
<code>_xmouse</code>	Devuelve la coordenada x de la posición del ratón. <b>Limitaciones:</b> se admite si <code>System.capabilities.hasMouse=true</code> o <code>System.capabilities.hasStylus=true</code> .	Se admite de forma parcial
<code>_ymouse</code>	Devuelve la coordenada y de la posición del ratón. <b>Limitaciones:</b> se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en <code>true</code> .	Se admite de forma parcial

## Resumen de eventos

En la tabla siguiente se enumeran los controladores de eventos admitidos sólo parcialmente en la clase `MovieClip` al utilizar `ActionScript` para `Flash Lite 2.x`.

Controlador de eventos	Descripción
<code>onDragOut</code>	Se invoca cuando se presiona el botón del ratón y el puntero se desplaza fuera del objeto. Debe definir la función que ha de ejecutarse cuando se invoca el controlador de eventos. Puede definir la función en la línea de tiempo o en un archivo de clase que amplíe la clase <code>MovieClip</code> o esté vinculado a un símbolo de la biblioteca. <b>Limitaciones:</b> se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en <code>true</code> .
<code>onDragOver</code>	Se invoca cuando el puntero se arrastra fuera del clip de película y luego se pasa por encima de éste. Debe definir la función que ha de ejecutarse cuando se invoca el controlador de eventos. Puede definir la función en la línea de tiempo o en un archivo de clase que amplíe la clase <code>MovieClip</code> o esté vinculado a un símbolo de la biblioteca. <b>Limitaciones:</b> se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en <code>true</code> .
<code>onMouseDown</code>	Se invoca cuando se presiona el botón izquierdo del ratón. <b>Limitaciones:</b> se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en <code>true</code> .
<code>onMouseMove</code>	Se invoca cada vez que se mueve el ratón. <b>Limitaciones:</b> se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> se establece en <code>true</code> .

Controlador de eventos	Descripción
onMouseUp	Se invoca cada vez que se presiona el botón izquierdo del ratón. <b>Limitaciones:</b> se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en <code>true</code> .
onReleaseOutside	Se invoca cuando se presiona el botón del ratón en un clip de película y se libera mientras el puntero se encuentra fuera del área del clip de película. <b>Limitaciones:</b> se admite si <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> se establecen en <code>true</code> .

## Clase Selection

La clase Selection le permite establecer y controlar el campo de texto en el que se encuentra el punto de inserción (es decir, el campo seleccionado).

Se ha añadido compatibilidad parcial con la clase Selection para admitir la introducción de texto en línea en Flash Lite 2.1. En Flash Lite, el objeto Selection es válido sólo si el dispositivo admite introducción de texto en línea. Si un dispositivo no admite la introducción de texto en línea y necesita un procesador principal (FEP) para introducir texto, se ignorarán todas las llamadas al objeto Selection.

Para más información sobre la clase Selection, consulte:

- *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x.*
- Capítulo 2, “Clases de ActionScript”, en *Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x.*

## Resumen de métodos

En la tabla siguiente se enumeran los métodos no admitidos en la clase Selection al utilizar ActionScript para Flash Lite 2.x.

Método	Descripción
getBeginIndex()	Devuelve el índice al comienzo del espacio de selección resaltado actualmente.
getCaretIndex()	Devuelve el índice de la posición del punto de inserción intermitente (intercalación).
getEndIndex	Devuelve el índice al final del espacio de selección resaltado actualmente.

# Clase SharedObject

Objeto compartido de Flash Lite, tal como se implementaba en la clase SharedObject de ActionScript, que permite al contenido de Flash Lite guardar datos en el dispositivo cuando se cierra la aplicación y cargar los datos desde el dispositivo cuando se vuelve a reproducir la aplicación.

Para más información sobre la clase SharedObject, consulte:

- *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x.*
- Capítulo 14, “Creación de interacciones con ActionScript”, en *Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Flash.*
- Capítulo 2, “Clases de ActionScript”, en *Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x.*

## Resumen de métodos

En la tabla siguiente se enumeran los métodos admitidos sólo parcialmente en la clase SharedObject al utilizar ActionScript para Flash Lite 2.x.

Método	Descripción
<code>flush()</code>	Graba inmediatamente un objeto compartido persistente localmente en un archivo local. <b>Limitaciones:</b> la operación de escritura es asíncrona y el resultado no se obtiene de forma inmediata.
<code>getLocal()</code>	Devuelve una referencia a un objeto compartido persistente localmente que sólo está disponible para el cliente actual. <b>Limitaciones:</b> en Flash Lite, un objeto compartido no se puede compartir entre dos archivos SWF.

## Ampliaciones de métodos de Flash Lite

En la siguiente tabla se enumeran los métodos añadidos como ampliación de la clase SharedObject cuando se utiliza con ActionScript para Flash Lite 2.x.

Método	Descripción
<code>GetMaxSize()</code>	Flash Lite 2.x devuelve el máximo tamaño asignado para el almacenamiento persistente de un archivo SWF.

# Clase System

La clase System contiene propiedades relativas a determinadas operaciones que se desarrollan en el equipo del usuario, como las realizadas con objetos compartidos, para la configuración local de cámaras y micrófonos, y cuando se utiliza el Portapapeles. El paquete System incluye las siguientes propiedades y métodos en clases específicas: la clase capabilities, la clase security y la clase IME.

Para más información sobre la clase System, consulte:

- *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x.*
- *Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x*
- Capítulo 7, “Clases”, en *Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Flash.*

## Resumen de métodos

En la tabla siguiente se enumeran los métodos no admitidos en la clase System al utilizar ActionScript para Flash Lite 2.x.

Método	Descripción	Se admite
<code>setClipboard()</code>	Reemplaza el contenido del portapapeles por una cadena de texto especificada.	No se admite
<code>showSettings()</code>	Muestra el panel Configuración especificado de Flash Player.	No se admite

## Resumen de propiedades

En la tabla siguiente se enumeran las propiedades no admitidas en la clase System al utilizar ActionScript para Flash Lite 2.x.

Propiedad	Descripción	Se admite
<code>exactSettings</code>	Especifica si se utilizan reglas de coincidencia de superdominio o de dominio exacto al acceder a la configuración local.	No se admite

## Resumen de eventos

En la tabla siguiente se enumeran los controladores de eventos admitidos sólo parcialmente en la clase System al utilizar ActionScript para Flash Lite 2.x.

Controlador de eventos	Descripción	Se admite
onStatus	Ofrece un supercontrolador de eventos para determinados objetos. Se admite la propiedad SharedObject. No se admiten las propiedades LocalConnection y NetStream.	Se admite de forma parcial

## Clase capabilities (System.capabilities)

La clase System.capabilities determina la capacidad del sistema y del reproductor que alojan un archivo SWF, lo que permite adaptar el contenido a los diferentes formatos. Por ejemplo, la pantalla de un teléfono móvil (en blanco y negro, 100 píxeles cuadrados) es diferente a una pantalla de PC en color de 1000 píxeles cuadrados. Con el fin de ofrecer el contenido adecuado al mayor número posible de usuarios, puede utilizar el objeto System.capabilities para determinar el tipo de dispositivo de que dispone un usuario. Luego podrá indicar al servidor que envíe archivos SWF diferentes en función de las prestaciones del dispositivo o indicar al archivo SWF que modifique su presentación dependiendo de las prestaciones del dispositivo.

## Resumen de propiedades

En la tabla siguiente se enumeran las propiedades no admitidas en la clase System.capabilities al utilizar ActionScript para Flash Lite 2.x.

Propiedad	Descripción
hasIME	Indica si hay un editor de método de entrada (IME) instalado en el sistema.
manufacturer	Cadena que indica el fabricante de Flash Player, en formato "Adobe NombreSO" (NombreSO puede ser "Windows", "Macintosh", "Linux" u "Otro nombre de SO").
pixelAspectRatio	Indica la proporción de píxeles de la pantalla.
playerType	Indica el tipo de reproductor: independiente, externo, plug-in o ActiveX.
screenColor	Indica si la pantalla es en color, escala de grises o blanco y negro.

Propiedad	Descripción
screenDPI	Indica la resolución de la pantalla en píxeles (por ejemplo, ppp).
serverString	Cadena con codificación URL que especifica valores para cada propiedad <code>System.capabilities</code> .

## Ampliaciones de propiedades de Flash Lite

En la tabla siguiente se enumeran las propiedades que amplían la clase `System.capabilities` al utilizar ActionScript para Flash Lite 2.x.

Propiedad	Descripción
hasCompoundSound	Valor booleano de sólo lectura que devuelve <code>true</code> si el reproductor puede reproducir datos de sonido compuestos; de lo contrario, devuelve <code>false</code> .
hasEmail	Valor booleano de sólo lectura que devuelve <code>true</code> si el reproductor puede enviar mensajes de correo electrónico con el comando <code>GetURL</code> de ActionScript; de lo contrario, devuelve <code>false</code> .
hasMMS	Valor booleano de sólo lectura que devuelve <code>true</code> si el reproductor puede enviar mensajes MMS (servicio de mensajería multimedia) con el comando <code>GetURL</code> de ActionScript; de lo contrario, devuelve <code>false</code> .
hasSMS	Valor de sólo lectura cuya variable <code>_capSMS</code> indica si Flash Lite puede enviar mensajes SMS (servicio de mensajes cortos) con el comando <code>GetURL</code> de ActionScript. Si Flash Lite puede enviar mensajes SMS, esta variable es <code>defined</code> y tiene el valor 1. De lo contrario, la variable es <code>undefined</code> .
hasMFI	Valor booleano de sólo lectura que devuelve <code>true</code> si el reproductor puede reproducir datos de sonido en formato MFI (Melody Format for i-mode™, Formato de melodía para i-mode™); de lo contrario, devuelve <code>false</code> .
hasMIDI	Valor booleano de sólo lectura que devuelve <code>true</code> si el reproductor puede reproducir datos de sonido en formato MIDI; de lo contrario, devuelve <code>false</code> .
hasSMAF	Valor booleano de sólo lectura que devuelve <code>true</code> si el reproductor puede reproducir datos de sonido en formato SMAF (Synthetic music Mobile Application Format, Formato de aplicaciones móviles para música con sintetizador); de lo contrario, devuelve <code>false</code> .

Propiedad	Descripción
<code>hasDataLoading</code>	Valor booleano de sólo lectura que devuelve <code>true</code> si el reproductor puede cargar dinámicamente datos adicionales mediante llamadas a <code>loadMovie()</code> , <code>loadMovieNum()</code> , <code>loadVariables()</code> , <code>loadVariablesNum()</code> , <code>XML.parseXML()</code> , <code>Sound.loadSound()</code> , <code>MovieClip.loadVariables()</code> , <code>MovieClip.loadMovie()</code> , <code>MovieClipLoader.loadClip()</code> , <code>LoadVars.load()</code> y <code>LoadVars.sendAndLoad()</code> ; de lo contrario, devuelve <code>false</code> .
<code>has4WayKeyAS</code>	Valor booleano de sólo lectura que devuelve <code>true</code> si el reproductor puede ejecutar código ActionScript asociado a controladores <code>keyEvent</code> asociados a su vez a las teclas derecha, izquierda, arriba y abajo; de lo contrario, devuelve <code>false</code> . Si el valor de esta variable es <code>true</code> , al presionar una de las teclas de cuatro direcciones, el reproductor primero busca un controlador para dicha tecla. Si no encuentra ninguno, Flash controla el desplazamiento. Sin embargo, si se encuentra un controlador de eventos, no se activa ninguna acción de navegación para dicha tecla. En otras palabras, la presencia de un controlador de pulsación de teclas para una tecla hacia abajo desactiva la posibilidad de desplazarse hacia abajo.
<code>hasMouse</code>	Valor booleano de sólo lectura que devuelve <code>true</code> si el reproductor puede enviar eventos relacionados con el ratón y que devuelve <code>false</code> si la plataforma no admite el uso de ratón.
<code>hasMappableSoftKeys</code>	Permite al usuario establecer los valores de las teclas programables y gestionar eventos desde estas teclas.
<code>hasStylus</code>	Valor booleano de sólo lectura que devuelve <code>true</code> si el reproductor puede enviar eventos relacionados con el lápiz stylus y que devuelve <code>false</code> si la plataforma no admite el uso de este tipo de lápiz. El evento <code>onMouseMove</code> no es compatible con lápices stylus. Este indicador permite que el contenido verifique si se admite el evento.
<code>hasCMIDI</code>	Valor booleano de sólo lectura que devuelve <code>true</code> si la plataforma admite sonido CMIDI y que devuelve <code>false</code> si la plataforma no es compatible con sonido CMIDI.
<code>hasXMLSocket</code>	(añadido en Flash Lite 2.1) Indica si la aplicación host admite sockets XML.
<code>softKeyCount</code>	Número que especifica el número de teclas programables admitidas por la plataforma.
<code>hasSharedObjects</code>	Valor booleano de sólo lectura que devuelve <code>true</code> si el contenido de Flash que se reproduce en la aplicación puede acceder a los objetos compartidos de Flash Lite; de lo contrario, devuelve <code>false</code> .

Propiedad	Descripción
hasQWERTYKeyboard	Valor booleano de sólo lectura que devuelve <code>true</code> si el código ActionScript se puede asociar a todas las teclas de un teclado occidental estándar (QWERTY) y a la barra espaciadora; de lo contrario, devuelve <code>false</code> .
audioMIMETypes	Propiedad de sólo lectura que contiene una matriz de tipos MIME admitidos por los códecs de audio del dispositivo y que puede utilizarse con el objeto Sound de ActionScript.
imageMIMETypes	Propiedad de sólo lectura que contiene una matriz de tipos MIME admitidos por los códecs de imagen del dispositivo y que puede utilizarse con la función <code>loadMovie</code> de ActionScript.
videoMIMETypes	Propiedad de sólo lectura que contiene una matriz de tipos MIME admitidos por los códecs de vídeo del dispositivo y que puede utilizarse con el objeto Video de ActionScript.
MIMETypes	Propiedad de sólo lectura que contiene una matriz con todos los tipos MIME compatibles con los objetos Sound y Video y con la función <code>loadMovie()</code> de ActionScript.

## Clase Sound

ActionScript para Flash Lite 2.x admite sonido de dispositivo mediante la clase Sound y los valores de `System.capabilities`. La clase Sound es totalmente compatible con sonidos nativos admitidos en Flash Player 7, pero sólo se admite de forma parcial en los sonidos de dispositivo.

Flash Lite 2.x añade compatibilidad para poder sincronizar la reproducción del sonido de dispositivo con la representación de animaciones.

NOTA

Flash Lite 2.x no admite la grabación de sonido.

## Resumen de métodos

En la tabla siguiente se enumeran los métodos admitidos sólo parcialmente en la clase Sound al utilizar ActionScript para Flash Lite 2.x.

Método	Descripción	Se admite
<code>getPan()</code>	<p>Devuelve el nivel de desplazamiento horizontal establecido en la última llamada a <code>setPan()</code> como un entero entre -100 (izquierda) y +100 (derecha). (O establece de la misma forma los canales izquierdo y derecho.) La configuración de desplazamiento horizontal controla el balance izquierda-derecha del sonido actual y otros sonidos futuros del archivo SWF.</p> <p><b>Limitaciones:</b> se admite para su uso con sonido nativo de Flash; no se admite para su uso con sonido de dispositivo.</p>	Se admite de forma parcial
<code>getTransform()</code>	<p>Devuelve la información de transformación de sonido para el objeto Sound especificado configurado con la última llamada a <code>Sound.setTransform()</code>.</p> <p><b>Limitaciones:</b> se admite para su uso con sonido nativo de Flash; no se admite para su uso con sonido de dispositivo.</p>	Se admite de forma parcial
<code>loadSound()</code>	<p>Carga un archivo MP3 en un objeto Sound. Puede utilizar el parámetro <code>isStreaming</code> para indicar si el sonido es un evento o un sonido de flujo.</p> <p>Los sonidos de eventos se cargan completamente antes de reproducirse. Se administran mediante la clase Sound de ActionScript y responden a todos los métodos y propiedades de esta clase.</p> <p><b>Limitaciones:</b> el parámetro de la secuencia de datos transmitida se omite al utilizarlo con Flash Lite 2.x.</p>	Se admite de forma parcial

Método	Descripción	Se admite
setPan()	<p>Determina cómo se reproduce el sonido en los canales (altavoces) izquierdo y derecho. En el caso de sonidos mono, pan determina a través de qué altavoz (izquierdo o derecho) se reproduce el sonido.</p> <p><b>Limitaciones:</b> se admite para su uso con sonido nativo de Flash; no se admite para su uso con sonido de dispositivo.</p>	Se admite de forma parcial
setTransform()	<p>Establece la información de transformación (o balance) de sonido para un objeto Sound.</p> <p>El parámetro <code>soundTransformObject</code> es un objeto que se crea utilizando el método constructor de la clase <code>Object</code> genérica con parámetros que especifican cómo se distribuye el sonido entre los canales (altavoces) izquierdo y derecho.</p> <p><b>Limitaciones:</b>se admite para su uso con sonido nativo de Flash; no se admite para su uso con sonido de dispositivo.</p>	Se admite de forma parcial
setVolume()	<p>Establece el volumen para el objeto Sound.</p> <p><b>Limitaciones:</b>se admite para su uso con sonido nativo de Flash; no se admite para su uso con sonido de dispositivo.</p>	Se admite de forma parcial

## Resumen de propiedades

En la tabla siguiente se enumeran las propiedades de la clase `Sound` admitidas sólo parcialmente al utilizar ActionScript para Flash Lite 2.x.

Propiedad	Descripción
<code>duration</code>	<p>La duración de un sonido, en milisegundos.</p> <p><b>Limitaciones:</b>se admite para su uso con sonido nativo de Flash; no se admite para su uso con sonido de dispositivo.</p>
<code>position</code>	<p>El número de milisegundos que se ha estado reproduciendo un sonido.</p> <p><b>Limitaciones:</b>se admite para su uso con sonido nativo de Flash; no se admite para su uso con sonido de dispositivo.</p>

## Ampliaciones de métodos de Flash Lite

En la siguiente tabla se enumeran los nuevos métodos de la clase `Sound` que son específicos de ActionScript para Flash Lite 2.x.

Método	Descripción
<code>getPan()</code>	Devuelve el valor de la llamada anterior a <code>setPan()</code> . Este método no es compatible con sonido de dispositivo.
<code>getTransform()</code>	Devuelve el valor de la llamada anterior a <code>setTransform()</code> . Este método no es compatible con sonido de dispositivo.
<code>loadSound()</code>	Carga los datos de sonido en cualquier formato en Flash Player. Este método no coincide con la implementación de Flash Player 7, ya que los datos de sonido cargados con este método siempre se tratan como sonido de evento. Por lo tanto, el segundo parámetro de este método se omite siempre. En el ejemplo siguiente, el valor <code>true</code> se omite. <code>my_sound.loadSound("mysnd.mp3", true);</code>

## Clase Stage

La clase `Stage` es una clase de nivel superior a cuyos métodos, propiedades y controladores puede acceder sin emplear un constructor. Utilice los métodos y propiedades de esta clase para acceder a la información de límites de un archivo SWF y manipularla.

Para más información, consulte:

- *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x.*
- *Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x*

## Ampliaciones de propiedades de Flash Lite

En la siguiente tabla se enumeran las nuevas propiedades de la clase `Stage` que son específicas de ActionScript para Flash Lite 2.x.

Propiedad	Descripción
<code>showMenu</code>	Muestra u oculta los elementos predeterminados del menú contextual de Flash Player.
<code>getTransform()</code>	Devuelve el valor de la llamada anterior a <code>setTransform()</code> . Este método no es compatible con sonido de dispositivo.

Propiedad	Descripción
<code>loadSound()</code>	Carga los datos de sonido en cualquier formato en Flash Player. Este método no coincide con el de la versión de Flash Player 7, ya que los datos de sonido cargados siempre se tratan como sonido de evento, por lo que el segundo parámetro de este método siempre se omite. Por ejemplo, en la siguiente llamada, el valor <code>true</code> se omite: <pre>my_sound.loadSound("mysnd.mp3", true);</pre>

## Clase TextField

Los campos de texto son elementos visuales en el escenario que permiten mostrar texto al usuario. De forma similar al control de formularios de las áreas o campos de introducción de texto en HTML, Flash permite definir los campos de texto como editables (sólo lectura), permite aplicar formato HTML y garantiza la compatibilidad multilínea.

Puede utilizar la clase `TextField` para crear campos de texto. Todos los campos dinámicos y de entrada de texto de un archivo SWF son instancias de la clase `TextField`. Puede asignar a un campo de texto un nombre de instancia en el inspector de propiedades y utilizar los métodos y propiedades de la clase `TextField` para manipularlo con ActionScript. Los nombres de instancias de `TextField` se muestran en el explorador de películas y en el cuadro de diálogo Insertar ruta de destino del panel Acciones.

Para crear un campo de texto dinámicamente, no utilice el operador `NEW`; en su lugar, utilice `MovieClip.createTextField()`.

Los métodos de la clase `TextField` permiten establecer, seleccionar y manipular texto de un campo de texto dinámico o de entrada que se cree durante la edición o la ejecución.

Todas las propiedades de la clase `TextField` se admiten en Flash Lite 2.x, pero sólo se pueden utilizar los campos de texto para mostrar fuentes de dispositivo. Las fuentes de dispositivo son fuentes especiales en Flash que no están incorporadas en un archivo SWF. Flash Lite utiliza las fuentes disponibles en el dispositivo móvil que más se parezcan a la fuente de dispositivo necesaria. Dado que los contornos de fuente no están incorporados, el tamaño del archivo SWF es menor que cuando se utilizan contornos de fuente incorporados. No obstante, como las fuentes de dispositivo no están incorporadas, el aspecto del texto que se cree puede ser diferente al esperado en los sistemas informáticos que no tengan instalada una fuente que corresponda a la fuente de dispositivo. Flash incluye tres fuentes de dispositivo: `_sans` (similar a la Helvetica y Arial), `_serif` (similar a la Times Roman) y `_typewriter` (similar a la Courier).

Para más información sobre la clase TextField, consulte:

- *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x.*
- Capítulo 12, “Utilización de texto y cadenas”, en *Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Flash.*
- Capítulo 2, “Clases de ActionScript”, en *Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x.*

## Resumen de propiedades

En la tabla siguiente se enumeran las propiedades de la clase TextField no admitidas al utilizar ActionScript para Flash Lite 2.x.

Propiedad	Descripción
<code>antialiasType</code>	Indica el tipo de suavizado que se utiliza en esta instancia de TextField.
<code>menu</code>	Asocia el objeto ContextMenu a un campo de texto.
<code>mouseWheelEnabled</code>	Valor booleano que indica si Flash Player debe desplazar automáticamente campos de texto de varias líneas cuando se hace clic con el puntero del ratón en un campo de texto y el usuario hace girar la rueda del ratón.
<code>restrict</code>	Indica el conjunto de caracteres que los usuarios pueden introducir en el campo de texto.
<code>sharpness</code>	La nitidez de los bordes de glifo en esta instancia de TextField.
<code>styleSheet</code>	Asocia una hoja de estilos al campo de texto.
<code>thickness</code>	Indica el grosor de los bordes de glifo en esta instancia de TextField.

## Resumen de métodos

En la tabla siguiente se enumeran los métodos de la clase TextField no admitidos al utilizar ActionScript para Flash Lite 2.x.

Método	Descripción
<code>getFontList</code>	Devuelve los nombres de las fuentes del sistema del reproductor en una matriz.

# Clase TextFormat

La clase `TextFormat` representa la información de formato de caracteres. Utilice la clase `TextFormat` para crear formato de texto específico para campos de texto. Puede aplicar formato de texto tanto a campos de texto estáticos como dinámicos. Algunas propiedades de la clase `TextFormat` no están disponibles para fuentes incorporadas y de dispositivo.

La clase `TextFormat` permite aplicar formato a un campo de texto o a determinados caracteres dentro de un campo de texto. Algunos ejemplos de las opciones de formato de texto que se pueden aplicar son alineación, sangrado, negrita, color, tamaño de fuente, anchura de márgenes, cursiva y espaciado. Puede aplicar formato de texto tanto a campos de texto estáticos como dinámicos. Algunas propiedades de la clase `TextFormat` no están disponibles para fuentes incorporadas y de dispositivo.

Debe utilizar el constructor `TextFormat()` para crear un objeto `TextFormat` antes de llamar a sus métodos.

NOTA

Flash Lite 2.x admite de forma parcial la función de aplicación de formato disponible en la clase `TextFormat`. Las funciones de aplicación de formato no están disponibles si se utilizan fuentes de dispositivo.

Flash Lite 2.x admite de forma parcial la clase `TextFormat`. Por ejemplo, `TextFormat.font`, `TextFormat.bold` y `TextFormat.tabstop` no se admiten si se utilizan fuentes de dispositivo.

Para más información sobre la clase `TextFormat`, consulte:

- *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x.*
- Capítulo 12, “Utilización de texto y cadenas”, en *Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Flash.*
- Capítulo 2, “Clases de ActionScript”, en *Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x.*

## Resumen de propiedades

En la siguiente tabla se enumeran las propiedades que se admiten de forma parcial al utilizar ActionScript 2.0 para crear contenido de Flash.

Propiedad	Descripción
<code>bold</code>	Un valor booleano que especifica si el texto está en negrita. <b>Limitaciones:</b> Sólo se utiliza con formato de nivel de párrafo; no se puede aplicar negrita a caracteres por separado.
<code>bullet</code>	Un valor booleano que indica que el texto forma parte de una lista con viñetas. <b>Limitaciones:</b> se utiliza sólo con fuentes incorporadas.

Propiedad	Descripción
color	Indica el color del texto. <b>Limitaciones:</b> sólo se utiliza con formato de nivel de párrafo; no se puede aplicar color a caracteres por separado.
font	El nombre de la fuente del texto con este formato, expresado como una cadena. <b>Limitaciones:</b> en Flash Lite, esta propiedad funciona sólo en fuentes incorporadas. La propiedad no admite fuentes para árabe, hebreo y tailandés.
italic	Un valor booleano que indica si el texto con este formato de texto está en cursiva. <b>Limitaciones:</b> sólo se utiliza con formato de nivel de párrafo; no se puede aplicar cursiva a caracteres por separado.
size	El tamaño en puntos del texto con este formato de texto. <b>Limitaciones:</b> sólo se utiliza con formato de nivel de párrafo; no se pueden aplicar tamaños de fuente distintos a caracteres por separado.
tabStops	Especifica las tabulaciones personalizadas como una matriz de enteros no negativos. <b>Limitaciones:</b> se utiliza sólo con fuentes incorporadas.
underline	Un valor booleano que indica si el texto que utiliza este formato de texto está subrayado ( <code>true</code> ) o no ( <code>false</code> ). <b>Limitaciones:</b> sólo se utiliza para aplicar formato de nivel de párrafo.

## Clase Video

Flash Lite 2.x permite trabajar con formatos de vídeo específicos del dispositivo y admite los tipos siguientes de reproducción de vídeo:

- Vídeo incorporado en un archivo SWF.
- Vídeo disponible como archivo independiente en el dispositivo.
- Vídeo transferido por la red (en tiempo real).

Flash Lite 2.x admite vídeo de dispositivo. El vídeo de dispositivo se almacena en el archivo SWF publicado en formato de vídeo nativo del dispositivo. Para reproducir el vídeo de dispositivo, Flash Lite transfiere los datos de vídeo al dispositivo que, posteriormente, los decodifica y reproduce el vídeo.

**NOTA**

El código ActionScript de Flash Lite 2.x no admite las clases `NetConnection` y `NetStream`.

Para más información sobre la clase Video, consulte:

- *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x.*
- Capítulo 15, “Utilización de imágenes, sonido y vídeo”, en *Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Flash.*
- Capítulo 2, “Clases de ActionScript”, en *Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x.*

## Resumen de métodos

En la tabla siguiente se enumeran los métodos no admitidos en la clase Video al utilizar ActionScript para Flash Lite 2.x.

Método	Descripción	Se admite
<code>attachVideo</code>	Especifica un flujo de vídeo (origen) para que se muestre dentro de los límites del objeto Video del escenario.	No se admite
<code>clear</code>	Borra la imagen actualmente mostrada en el objeto Video. Esto resulta útil, por ejemplo, cuando se desea mostrar información de espera sin tener que ocultar el objeto Video.	No se admite

## Resumen de propiedades

En la tabla siguiente se enumeran las propiedades de la clase Video no admitidas al utilizar ActionScript para Flash Lite 2.x.

Propiedad	Descripción
<code>deblocking</code>	Indica el tipo de filtro de desbloqueo aplicado al vídeo descodificado como parte del proceso posterior. Hay dos filtros de desbloqueo disponibles: uno en códec Sorenson y uno en códec On2 VP6.
<code>height</code>	Un entero que especifica la altura del flujo de vídeo en píxeles.
<code>smoothing</code>	Especifica si el vídeo debe suavizarse (interpolarse) al aplicarle una escala. Para que funcione el suavizado, el reproductor debe estar en modo de alta calidad.
<code>width</code>	Un entero que especifica la anchura del flujo de vídeo en píxeles.

## Ampliaciones de métodos de Flash Lite

La clase Video de Flash Lite 2.x incorpora los nuevos métodos siguientes.

Método	Descripción
<code>play()</code>	Abre un vídeo de origen y comienza su reproducción.
<code>close()</code>	Detiene la reproducción del vídeo, libera la memoria asociada al objeto Video y borra el área del vídeo de la pantalla.
<code>stop()</code>	Detiene la reproducción del vídeo y sigue representando el fotograma actual en la pantalla. Las siguientes llamadas a <code>Video.resume()</code> reanudan la reproducción desde el primer fotograma del vídeo.
<code>pause()</code>	Detiene la reproducción del vídeo y sigue representando el fotograma actual en la pantalla. Las siguientes llamadas a <code>Video.resume()</code> reanudan la reproducción desde la posición actual.
<code>resume()</code>	Reanuda la reproducción del vídeo.



# Índice alfabético

## A

ActionScript 2.x y 1.x  
diferencias 7

## B

Button, clase  
controladores de eventos no admitidos o admitidos  
sólo parcialmente 15  
propiedades no admitidas o admitidas sólo de forma  
parcial 14

## C

Clase System.capabilities  
nuevas propiedades 26  
propiedades no admitidas 25  
Clase TextFormat  
propiedades admitidas sólo parcialmente 34

## D

Date, clase  
métodos no admitidos o admitidos sólo de forma  
parcial 15

## F

Flash Player 4 y Flash Player 7  
diferencias 7  
fsCommand() y fsCommand2() 9  
comandos admitidos sólo parcialmente 10  
comandos no admitidos 10

## K

Key, clase  
nuevas propiedades 16  
nuevos métodos 17

## M

Mouse, clase  
eventos no admitidos o admitidos sólo de forma  
parcial 18  
métodos no admitidos o admitidos sólo de forma  
parcial 17  
MovieClip, clase  
controladores de eventos admitidos sólo  
parcialmente 21  
métodos no admitidos o admitidos sólo de forma  
parcial 19

## P

propiedades globales  
admitidas sólo parcialmente 12

## S

Selection, clase 22  
métodos no admitidos 22  
SharedObject, clase  
métodos admitidos sólo parcialmente 23  
nuevos métodos 23  
Sound, clase  
métodos admitidos sólo parcialmente 29  
nuevos métodos 31  
propiedades admitidas sólo parcialmente 30

Stage, clase  
  nuevas propiedades 31  
System, clase  
  eventos admitidos sólo parcialmente 25  
  métodos no admitidos 24  
  propiedades no admitidas 24

## T

TextField, clase  
  métodos no admitidos 33  
  propiedades no admitidas 33

## V

Video, clase  
  métodos no admitidos 36  
  nuevos métodos 37  
  propiedades no admitidas 36