

# INTRODUCCIÓN A FLASH<sup>®</sup> LITE<sup>™</sup> 2.x

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Todos los derechos reservados.

Introducción a 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, Flash Lite y Flash are son marcas comerciales o marcas 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: Información general sobre Flash Lite</b> .....	<b>9</b>
Aplicación Flash Lite Hello World .....	9
El emulador de Adobe Device Central y la base de datos de dispositivos.....	11
Flujo de trabajo para la edición de aplicaciones Flash Lite.....	11
Tipos de contenido de Flash Lite .....	13
Creación de una plantilla de documento de Flash Lite .....	14
<b>Capítulo 2: Tutorial: Creación de una aplicación Flash Lite</b> ....	<b>17</b>
Introducción a la aplicación Café .....	17
Visualización de la aplicación finalizada .....	20
Creación de la aplicación .....	21
<b>Índice alfabético</b> .....	<b>43</b>



# Introducción

En este manual se describe cómo desarrollar aplicaciones para Macromedia® Flash® Lite™ 2.0 y 2.1 de Adobe (denominados conjuntamente Flash Lite 2.x) y cómo probar el contenido con el emulador de Adobe® Device Central CS3, que forma parte de Adobe® Flash® CS3 Professional. La diferencia principal entre utilizar Flash Lite con Flash CS3 y con versiones anteriores de Flash reside en que el emulador de Flash Lite ahora forma parte de Device Central. Consulte la documentación de Device Central para obtener más información.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

<a href="#">Guía de medios educativos</a> .....	7
<a href="#">Recursos adicionales</a> .....	8
<a href="#">Convenciones tipográficas</a> .....	8

## Guía de medios educativos

El paquete de documentación de Flash Lite incluye los medios siguientes para que aprenda a crear aplicaciones de Flash Lite:

- *Introducción a Flash Lite 2.x* ofrece una descripción general de la tecnología Flash Lite y el desarrollo de contenido de Flash Lite para dispositivos móviles. También incluye un tutorial detallado para crear una aplicación de Flash Lite.
- *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 de Adobe Device Central.
- *Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x* describe todas las funciones del lenguaje ActionScript disponibles para desarrolladores de Flash Lite y proporciona código de ejemplo.

- *Introducción a ActionScript de Flash Lite 2.x* sirve de complemento a la referencia del lenguaje y analiza las diferencias entre ActionScript para Flash Lite 2.0 y la versión de ActionScript de Flash Player 7, en la que se basan Flash Lite 2.0 y 2.1.
- 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 *f fuente en cursiva* indica un valor que se debe sustituir (por ejemplo, en una ruta de carpeta).
- La *f fuente para código* indica que se trata de código de ActionScript.
- La *f fuente para código en cursiva* indica un parámetro de ActionScript.
- La **f fuente en negrita** indica una entrada de caracteres.
- Las comillas dobles (" ") en los ejemplos de código indican cadenas delimitadas. Sin embargo, los programadores pueden utilizar también comillas simples ('').

# Información general sobre Flash Lite

Este capítulo contiene los siguientes temas:

Aplicación Flash Lite Hello World .....	9
El emulador de Adobe Device Central y la base de datos de dispositivos.....	11
Flujo de trabajo para la edición de aplicaciones Flash Lite.....	11
Tipos de contenido de Flash Lite .....	13
Creación de una plantilla de documento de Flash Lite .....	14

## Aplicación Flash Lite Hello World

Este sencillo tutorial presenta las funciones de edición y prueba para dispositivos móviles en Adobe® Flash® CS3 Professional, así como el flujo de trabajo general para la creación de contenido con Macromedia Flash Lite 2.x de Adobe. En esta sección, creará una sencilla aplicación Flash Lite y la probará en el emulador de Adobe Device Central CS3. Para ver una aplicación de ejemplo más completa, consulte [Capítulo 2, “Tutorial: Creación de una aplicación Flash Lite”](#), en la página 17.

En este tutorial se presupone que desea desarrollar contenido para el reproductor autónomo de Flash Lite. El procedimiento utiliza un dispositivo genérico.

Primero, decida los dispositivos y el tipo de contenido de Flash Lite que va a utilizar.

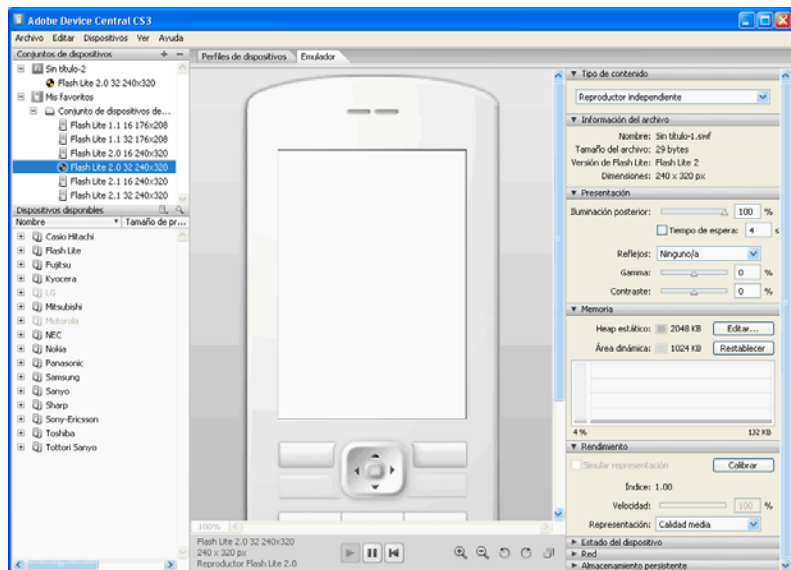
### Para configurar y crear una sencilla aplicación Flash Lite:

1. Inicie Flash.
2. En la pantalla principal de Flash, seleccione Crear nuevo > Documento de móvil Flash. Flash abrirá Adobe Device Central y mostrará la ficha Nuevo documento.

3. En Device Central, seleccione FlashLite 2.0 en el cuadro de versiones de reproductor, ActionScript 2.0 en el cuadro de versiones de ActionScript y Reproductor autónomo en el cuadro de tipos de contenido.
  4. Haga clic en Tamaño personalizado para todos los dispositivos seleccionados situado en la parte inferior de la pantalla. De este modo, podrá crear contenido para el reproductor autónomo de Flash Lite.
  5. Haga clic en Crear. Volverá a Flash y se creará un nuevo documento con la configuración de publicación establecida y (si especifica un dispositivo) el tamaño adecuado para el dispositivo seleccionado.
  6. En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Texto y arrastre para crear un campo de texto en el escenario.
- Escriba **Hello, world!** (o cualquier otro texto) en el cuadro de texto.
7. Seleccione Control > Probar película para exportar la aplicación a Adobe Device Central y poder verla con el emulador de Adobe Device Central.

**NOTA**

Durante la prueba en Device Central, puede cambiar el dispositivo y el tipo de contenido para ver la aplicación en distintas plataformas. Para ello, haga doble clic en un dispositivo en el panel Dispositivos disponibles y seleccione un nuevo tipo de contenido en Tipo de contenido. Al volver a Flash, Flash recordará la configuración utilizada por última vez en el emulador.



8. Para volver a Flash, seleccione Archivo > Volver a Flash.

# El emulador de Adobe Device Central y la base de datos de dispositivos

El emulador de Adobe Device Central permite probar el contenido tal como se ejecutará y mostrará en un dispositivo real. Puede seleccionar un dispositivo de prueba o un tipo de contenido distinto y ver la información detallada de la aplicación.

Device Central contiene una importante base de datos de dispositivos móviles que puede utilizar para crear su propio entorno de pruebas. Consulte la documentación de Device Central para obtener más información.

## Flujo de trabajo para la edición de aplicaciones Flash Lite

La creación de contenido de Flash Lite es un proceso iterativo y requiere llevar a cabo los pasos siguientes:

**Identificación del dispositivo o dispositivos de destino y del tipo de contenido de Flash Lite** Los distintos dispositivos tienen pantallas de diferentes tamaños, admiten diferentes formatos de audio y ofrecen una profundidad de color diferente, entre otras características. Estos factores pueden influir en el diseño o implementación de la aplicación.

Además, cada dispositivo admite distintos tipos de contenido de Flash Lite, como protectores de pantalla, aplicaciones autónomas o tonos de llamada animados. El tipo de contenido que desarrolle también determinará las características disponibles en la aplicación. Para más información, consulte la sección [“Tipos de contenido de Flash Lite” en la página 13](#).

### Creación de la aplicación en Flash y prueba en Adobe Device Central

**Central** Adobe Flash CS3 Professional incluye un emulador de Adobe Device Central que permite probar la aplicación sin tener que transferirla al dispositivo. El emulador se utiliza para depurar el diseño de la aplicación y solucionar los posibles problemas antes de probarla en un dispositivo móvil.

### Prueba de la aplicación en el dispositivo o dispositivos de destino

**destino** Este es un paso importante debido a que el emulador de Adobe Device Central no puede reproducir todos los aspectos de los dispositivos de destino, como la velocidad del procesador, la profundidad de color y la latencia de la red. Por ejemplo, es posible que una animación que se ejecuta sin problemas en el emulador no se ejecute tan rápidamente en el dispositivo, debido a la menor velocidad del procesador. También es posible que un degradado de color que aparece correctamente en el emulador se vea con bandas en el dispositivo real. Después de probar la aplicación en el dispositivo, es posible que deba depurar el diseño de la aplicación en la herramienta de edición de Flash.

En la figura siguiente se muestra el proceso iterativo de desarrollo y prueba:



# Tipos de contenido de Flash Lite

Antes de comenzar a desarrollar una aplicación Flash Lite, debe conocer la siguiente información:

- El dispositivo o dispositivos en los que se ejecutará el contenido (*dispositivos de destino*). El reproductor Flash Lite se instala en una gran variedad de dispositivos. Puede ver una lista de los dispositivos con Flash Lite instalado en la página Supported Devices (dispositivos admitidos) del sitio Web de Adobe en [www.adobe.com/go/mobile\\_supported\\_devices\\_es/](http://www.adobe.com/go/mobile_supported_devices_es/).
- Los tipos de contenido de Flash Lite que admiten los dispositivos de destino. Cada instalación de Flash Lite admite uno o varios modos de aplicación (*tipos de contenido*). Por ejemplo, algunos dispositivos utilizan Flash Lite para activar protectores de pantalla basados en Flash o tonos de llamada animados. Otros utilizan Flash Lite para mostrar contenido de Flash que se encuentra incorporado en las páginas web para móviles. Algunos tipos de contenido no admiten todas las características de Flash Lite.

Cada tipo de contenido de Flash Lite, junto con un dispositivo concreto, establece el conjunto específico de características de Flash Lite que estarán disponibles en la aplicación. Por ejemplo, una aplicación Flash que se ejecute como un protector de pantalla normalmente no podrá realizar conexiones de red ni descargar datos.

Las funciones de realización de pruebas con Flash Lite incluidas en Adobe Device Central permiten probar varios dispositivos y diferentes tipos de contenido de Flash Lite. Esto permite comprobar si la aplicación utiliza funciones que no están disponibles para el tipo de contenido que está desarrollando. Para más información sobre la selección de dispositivos de destino y tipos de contenido, consulte “Prueba de contenido de Flash Lite” en *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x*.

# Creación de una plantilla de documento de Flash Lite

Al desarrollar contenido de Flash Lite, a menudo se utilizan el mismo dispositivo o grupo de dispositivos y el mismo tipo de contenido de Flash Lite. Por ejemplo, tal vez desarrolle el mismo contenido para el reproductor autónomo de Flash Lite que se ejecuta en dispositivos Series 60 de Nokia. Para facilitar el proceso de edición, resulta útil crear una plantilla con el tamaño adecuado del escenario, la configuración de publicación, los dispositivos de prueba y el contenido de Flash Lite preconfigurados para la aplicación.

En esta sección creará una plantilla de documento con un tamaño de escenario de 176 x 208 y utilizará un reproductor autónomo de Flash Lite 2.0. Puede utilizar esta plantilla para crear nuevos documentos.

## **Para crear una nueva plantilla de documento de Flash Lite:**

1. En Flash, seleccione Archivo > Nuevo.
2. En la ficha General del cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione Documento de móvil Flash y haga clic en Aceptar.
3. Seleccione Archivo > Configuración de publicación para abrir el cuadro de diálogo homónimo.
4. Haga clic en la ficha Flash del cuadro de diálogo Configuración de publicación, seleccione Flash Lite 2.0 en el menú emergente Versión y, por último, seleccione ActionScript 2.0 en el menú emergente Versión de ActionScript. Haga clic en Aceptar.
5. Seleccione Modificar > Documento para abrir el cuadro de diálogo Propiedades del documento.
6. Escriba **176** en el cuadro de texto Anchura y **208** en el cuadro de texto Altura. Haga clic en Aceptar.

7. Si lo desea, escriba el código que incluiría normalmente para el dispositivo de destino y el tipo de contenido. Por ejemplo, los pasos que se describen a continuación añaden código ActionScript para ajustar el contenido a pantalla completa:
  - a. Cree una nueva capa haciendo clic en el botón Insertar capa situado en la parte inferior de la línea de tiempo, o bien seleccione Insertar > Línea de tiempo > Capa.
  - b. Seleccione el nombre de la capa y escriba **ActionScript**.
  - c. Abra el panel Acciones (Ventana > Acciones) e introduzca el siguiente código:

```
fscommand2("FullScreen", true);
```
8. Seleccione Control > Probar película para abrir Device Central.
9. Haga clic en la ficha Perfiles de dispositivos.
10. En la lista Dispositivos disponibles, expanda las carpetas para seleccionar los dispositivos que desee.
11. Seleccione el dispositivo que desee y arrástrelo hasta el grupo de dispositivos correspondiente del panel Conjuntos de dispositivos.
12. Seleccione Archivo > Volver a Flash para cerrar Device Central y volver al archivo de Flash.
13. Seleccione Archivo > Guardar como plantilla para guardar el documento como una plantilla.
14. En el cuadro de diálogo Guardar como plantilla, escriba **Flash Lite 2-0 - Symbian Series 60** en el cuadro de texto Nombre.
15. En la lista Categoría, seleccione **Teléfonos globales**.
16. Si lo desea, puede introducir una descripción de la plantilla en el cuadro de texto Descripción (255 caracteres como máximo).

Esta descripción aparecerá cuando seleccione la plantilla en el cuadro de diálogo Nuevo documento.
17. Haga clic en Guardar.

Una vez creada y guardada, podrá utilizar la plantilla para crear rápidamente documentos nuevos con la misma configuración de publicación y de dispositivo, y el mismo tamaño de escenario.

**Para crear un documento nuevo a partir de la plantilla que acaba de crear:**

1. En Flash, seleccione Archivo > Nuevo.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione la ficha Plantillas.
3. En la lista Categoría que aparece a la izquierda se muestran las plantillas disponibles; seleccione Teléfonos globales (el nombre de la categoría que especificó al crear la plantilla).
4. En la lista Plantillas que aparece a la derecha, seleccione Flash Lite 2-0 - Symbian Series 60 (el nombre de plantilla que especificó al crearla).
5. Haga clic en Aceptar para crear el documento nuevo.

El documento nuevo estará configurado con la misma configuración de publicación, de dispositivo y el mismo tamaño de escenario que la plantilla.

# Tutorial: Creación de una aplicación Flash Lite

En este tutorial creará una aplicación Adobe Flash Lite para promocionar un restaurante ficticio llamado Café Townsend. Los usuarios pueden ver una lista de las especialidades del restaurante, ver un vídeo sobre el chef y llamar al restaurante para realizar una reserva. Los usuarios también pueden definir el sitio en el que prefieren realizar la reserva mediante un objeto compartido que almacena sus preferencias entre las distintas sesiones de la aplicación.

Este capítulo contiene los siguientes temas:

<a href="#">Introducción a la aplicación Café</a> .....	17
<a href="#">Visualización de la aplicación finalizada</a> .....	20
<a href="#">Creación de la aplicación</a> .....	21

## Introducción a la aplicación Café

La aplicación consta de tres pantallas. La pantalla principal que aparece al iniciar la aplicación contiene texto introductorio sobre el restaurante y un menú con tres elementos: Specials, View Video y Reservations.

Para seleccionar un elemento del menú, el usuario debe pulsar las teclas de desplazamiento arriba y abajo del dispositivo para seleccionar los elementos del menú que desee y, después, pulsar la tecla Select para confirmar la opción. En esta pantalla, el usuario también puede cerrar la aplicación pulsando la tecla programable derecha, o bien definir el sitio en el que prefiere realizar la reserva pulsando la tecla programable izquierda.



### *Pantalla principal*

En la pantalla de especialidades, el usuario puede desplazarse por una lista de descripciones e imágenes de las especialidades de cada día. Para desplazarse, el usuario debe pulsar la tecla programable derecha del dispositivo (Next). Para volver a la página principal de la aplicación, el usuario debe pulsar la tecla programable izquierda (etiquetada Home).



### *Pantalla de especialidades*

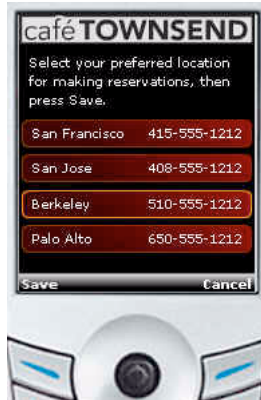
Para ver un vídeo breve sobre el Café, el usuario selecciona la opción de menú View Video en la pantalla principal. La tecla programable izquierda sirve para reproducir el vídeo, para detenerlo temporalmente y para volver a reproducirlo cuando termina.



*Pantalla de video*

Si el usuario selecciona la opción de menú Reservations en la pantalla principal, la aplicación inicia una llamada al restaurante. De forma predeterminada, se marca el número del restaurante principal de San Francisco, pero el usuario también puede especificar cualquier otro restaurante pulsando la tecla programable izquierda (Set Location) que aparece en la pantalla principal de la aplicación.

En la pantalla Set Location, el usuario puede seleccionar el restaurante que desee y definirlo como opción predeterminada para las reservas. Esta información se guarda en un objeto compartido que se conserva entre las distintas sesiones de la aplicación. El usuario puede pulsar la tecla programable izquierda (Save) para guardar la nueva configuración o pulsar la tecla programable derecha (Cancel) para cancelar la acción.



*Pantalla de preferencias de ubicación del restaurante*

## Visualización de la aplicación finalizada

Se ha instalado una versión completa de la aplicación Café con Flash. Puede ver la aplicación finalizada en el emulador de Adobe Device Central o, si tiene instalada la versión autónoma de Flash Lite 1.1 en un dispositivo móvil, puede transferir el archivo SWF a dicho dispositivo para verlo.

1. En Flash, abra el archivo llamado `cafe_tutorial_complete fla` que se encuentra en [www.adobe.com/go/learn\\_ft\\_samples\\_and\\_tutorials\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_ft_samples_and_tutorials_es). En la página de tutoriales y ejemplos, busque, descargue y descomprima el archivo .zip de su versión de Flash Lite y, a continuación, acceda a la carpeta Tutorial Assets para poder ejecutar el archivo.
2. Seleccione Control > Probar película para exportar la aplicación a Device Central y ejecutarla en el emulador de Device Central.

3. Para interactuar con la aplicación, realice lo siguiente:
- En la pantalla principal, haga clic en la tecla abajo del teclado del emulador para seleccionar la opción de menú Specials. Después, haga clic en la tecla Select del emulador para ver la pantalla de especialidades.  
En la pantalla de especialidades, haga clic en la tecla programable derecha (Next) del teclado del emulador para ver la imagen y la descripción de cada especialidad. Haga clic en el tecla programable izquierda (Home) para volver a la pantalla principal.
  - Seleccione la opción de menú View Video para ver el vídeo. Haga clic en el tecla programable izquierda (Home) para volver a la pantalla principal. También puede hacer clic en la tecla programable derecha (Replay) para volver a ver el vídeo.
  - En la pantalla principal, haga clic en la tecla programable izquierda (Set Location) para acceder a la pantalla en la que definir la ubicación del restaurante. Seleccione la ubicación que prefiera para las reservas y, a continuación, haga clic en la tecla programable izquierda (Save) para definir la ubicación y volver a la pantalla principal (o haga clic en Cancel).
  - Desde la pantalla principal, seleccione la opción Reservations para iniciar una llamada de teléfono al restaurante. Confirme que el número de teléfono mostrado por el emulador coincide con el de la ubicación que definió previamente.

## Creación de la aplicación

Esta sección contiene procedimientos detallados que describen cómo crear la aplicación Café. El tutorial se divide en las partes siguientes:

- Creación del menú para la pantalla principal de la aplicación Café. Desde esta pantalla, el usuario puede seleccionar las distintas especialidades para ver sus imágenes y descripciones, ver un vídeo o llamar al restaurante para realizar una reserva. El usuario también puede pulsar a tecla programable izquierda para acceder a la pantalla Options y definir la ubicación del restaurante que prefiera. (Consulte [“Creación del menú para la pantalla principal” en la página 23.](#))

- Creación de la pantalla de especialidades. En esta pantalla los usuarios pueden pulsar la tecla programable derecha del dispositivo para ver las distintas imágenes y descripciones de cada especialidad o presionar la tecla programable izquierda para volver a la pantalla principal. (Consulte [“Creación de la pantalla de especialidades” en la página 27.](#))
- Creación de la pantalla de vídeo. Al cargarse la pantalla, se reproduce un vídeo. Los usuarios pueden pulsar la tecla programable izquierda para volver a la pantalla principal o pulsar la tecla programable derecha para volver a reproducir el vídeo. (Consulte [“Creación de la pantalla de vídeo” en la página 35.](#))
- Creación de la pantalla de ubicación. En esta pantalla, los usuarios pueden seleccionar la ubicación del restaurante que prefieran para llamar y realizar las reservas. Al pulsar la tecla programable izquierda, se guarda la selección y el usuario vuelve a la pantalla principal. Al pulsar la tecla programable derecha, el usuario vuelve a la pantalla principal sin guardar los parámetros de la ubicación. (Consulte [“Creación de la pantalla de ubicación” en la página 38.](#))

## Selección de dispositivos de prueba y tipos de contenido

Utilice Device Central para seleccionar el dispositivo o dispositivos y el tipo de contenido que desea utilizar. Cuando pruebe la aplicación en el emulador Adobe Device Central, éste se configurará automáticamente de acuerdo con la configuración del reproductor en el dispositivo destino y con el tipo de contenido.

Especifique esta configuración cuando cree por primera vez un documento móvil de Flash. Para más información sobre la creación de un nuevo documento desde el principio, consulte [“Aplicación Flash Lite Hello World” en la página 9.](#)

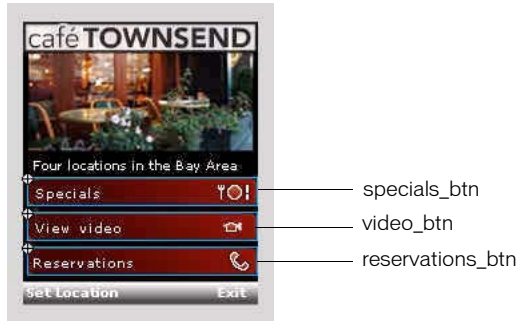
## Creación del menú para la pantalla principal

En esta sección deberá crear el menú para la pantalla principal de la aplicación. El menú consta de tres opciones: Specials, View Video y Reservations.

1. Abra el archivo de origen parcialmente finalizado denominado `cafe_tutorial_start.fla` que se encuentra en [www.adobe.com/go/learn\\_ft\\_samples\\_and\\_tutorials\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_ft_samples_and_tutorials_es). En la página de tutoriales y ejemplos, busque, descargue y descomprima el archivo `.zip` de su versión de Flash Lite y, a continuación, acceda a la carpeta Tutorial Assets para poder ejecutar el archivo.
2. En la ventana de Línea de tiempo (Ventana > Línea de tiempo), seleccione el fotograma 1 en la capa Menu.
3. Para crear el menú, abra el panel Biblioteca (Ventana > Biblioteca) y arrastre una instancia del símbolo de botón denominado Specials hasta el escenario.  
Coloque el botón debajo del campo de texto (ya en su sitio) con la presentación del restaurante.
4. Con el nuevo botón Specials seleccionado, en el Inspector de propiedades, escriba `specials_btn` en el cuadro de texto de nombre de instancia.
5. Arrastre una instancia del símbolo de botón denominado Video hasta el escenario y colóquelo debajo del botón Specials.
6. Con el nuevo botón Video seleccionado, en el Inspector de propiedades, escriba `video_btn` en el cuadro de texto de nombre de instancia.
7. Arrastre una instancia del símbolo de botón denominado Reservations hasta el escenario y colóquelo debajo del botón Video.

- Con el nuevo botón Reservations seleccionado, en el Inspector de propiedades, escriba `reservations_btn` en el cuadro de texto de nombre de instancia.

El escenario de la aplicación debe tener un aspecto similar a la imagen siguiente:



- En la línea de tiempo, seleccione el fotograma 1 en la capa denominada ActionScript.
- Abra el panel Acciones (Ventana > Acciones) e introduzca el siguiente código:

```
stop();
_focusrect = false;
fscommand2("SetSoftKeys", "Set Location", "Exit");
fscommand2("SetQuality", "high");
fscommand2("Fullscreen", "true");
```

El código hace lo siguiente:

- Detiene la cabeza lectora en este fotograma.
- Desactiva el rectángulo de selección que Flash Lite dibuja de forma predeterminada alrededor del botón o campo de entrada de texto que estén resaltados (consulte “El rectángulo de selección” en *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x*).
- Registra las teclas programables que utilizará la aplicación.
- Define la calidad de representación del reproductor en alta. De forma predeterminada, Flash Lite muestra el contenido gráfico con calidad media.
- Obliga al reproductor a mostrar la aplicación a pantalla completa.

Con Flash Lite en modo de pantalla completa, las etiquetas especificadas con el comando `SetSoftKeys` no son visibles. Por este motivo, debe añadir etiquetas de teclas programables personalizadas en el escenario.

**11. Añada el código siguiente para gestionar eventos de botón para los botones del menú y para la selección:**

```
// Establece la selección inicial cuando se inicia
// la aplicación y también al volver a la
// pantalla principal desde otra pantalla.
if (selectedItem == null) {
    Selection.setFocus (specials_btn);
} else {
    Selection.setFocus (selectedItem);
}
// Asigna controladores de eventos onPress a cada botón
// de menú y define la variable selectedItem en el objeto
// del botón seleccionado:
specials_btn.onPress = function () {
    gotoAndStop ("specials");
    selectedItem = this;
};
video_btn.onPress = function () {
    gotoAndStop ("video");
    selectedItem = this;
};
reservations_btn.onPress = function () {
    if (location_so.data.phoneNumber == undefined) {
        // El usuario no ha especificado la ubicación, por
        // lo que se accederá a la pantalla "Set Location":
        gotoAndStop ("options");
    }
    else {
        // Se llama al número del objeto compartido:
        var phoneNum = location_so.data.phoneNumber;
        getURL ("tel:" + phoneNum);
    }
    selectedItem = this;
};
```

Los controladores de eventos `onPress` asignados a los botones denominados `specials_btn` y `video_btn` envían la cabeza lectora a los fotogramas etiquetados como “Specials” y “Video”, respectivamente. Más adelante en este tutorial creará el contenido para dichas secciones (consulte [“Creación de la pantalla de especialidades” en la página 27](#) y [“Creación de la pantalla de vídeo” en la página 35](#)).

Cuando el usuario selecciona la opción Reservations, el controlador `onPress` marca el número de teléfono especificado en el objeto compartido `location_so`. (Más adelante en este mismo procedimiento escribirá código para crear el objeto compartido.) Si el usuario aún no ha especificado ninguna ubicación para llamar y realizar la reserva, la aplicación enviará la cabeza lectora al fotograma etiquetado como “Options”, donde el usuario puede seleccionar la ubicación que prefiera para realizar las reservas.

12. Ahora añade el código siguiente para crear un detector de teclas para las teclas programables izquierda y derecha:

```
Key.removeListener(myListener);
var myListener:Object = new Object();
myListener.onKeyDown = function() {
    var keyCode = Key.getCode();
    if (keyCode == ExtendedKey.SOFT1) {
        // Controla el evento de tecla programable izquierda:
        gotoAndStop("options");
    } else if (keyCode == ExtendedKey.SOFT2) {
        // Controla el evento de tecla programable derecha:
        fscommand2("Quit");
    }
};
Key.addListener(myListener);
```

Este código emplea un objeto detector de tecla para controlar eventos de teclas programables izquierda y derecha. Cuando el usuario pulsa la tecla programable izquierda, la cabeza lectora se envía al fotograma etiquetado como “Options” y la tecla programable derecha cierra la aplicación.

Para más información sobre el uso de detectores de eventos, consulte “Utilización de un detector de teclas para gestionar eventos de pulsación de teclas” en *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x*.

13. Por último, añade código para inicializar el objeto compartido en el que se guardará la ubicación preferida por el usuario para realizar las reservas:

```
// Define la función del detector del objeto compartido:
function so_listener (the_so:SharedObject) {
    if (the_so.getSize () == 0) {
        // El objeto compartido no existe, lo que indica que
        // el usuario aún no ha definido sus preferencias.
    }
    SharedObject.removeListener ("location");
}
```

```
// Crea el objeto compartido:
location_so = SharedObject.getLocal ("location");
// Añade un objeto detector SharedObject:
SharedObject.addListener ("location", this,
    "so_listener");
```

**14.** Para probar lo realizado hasta ahora, seleccione Control > Probar película.

Llegados a este punto, debería poder seleccionar una opción de menú seleccionándola con el botón y después pulsando la tecla de selección del emulador (o la tecla Intro del teclado de su equipo). En las secciones siguientes creará las pantallas de especialidades y de vídeo, así como una pantalla para especificar la ubicación predeterminada.

## Creación de la pantalla de especialidades

En esta sección creará los elementos de la interfaz de usuario que permitan al usuario ver las distintas imágenes y descripciones de cada especialidad.

La pantalla de especialidades consta de las partes siguientes:

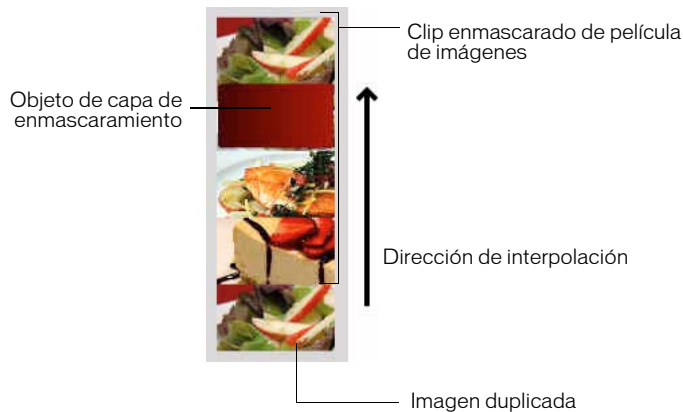
- Una animación con transiciones entre las imágenes de cada especialidad. (Consulte [“Creación de la animación de imágenes” en la página 28.](#))
- Campos de texto dinámicos que muestran el nombre y la descripción de cada especialidad. (Consulte [“Adición de elementos de navegación y texto a la pantalla de especialidades” en la página 31.](#))
- Elementos de interfaz de usuario que permiten navegar por las distintas especialidades y volver a la pantalla principal de la aplicación. (Consulte [“Adición de elementos de navegación y texto a la pantalla de especialidades” en la página 31.](#))

Esta sección del tutorial se divide en dos partes. En la primera parte, creará la animación con la transición entre las imágenes de cada especialidad. En la segunda parte, agregará los elementos de la interfaz de usuario y el código ActionScript que le permitirán navegar por las distintas imágenes y ver el nombre y la descripción de la especialidad.

## Creación de la animación de imágenes

En esta sección, creará la animación interpolada con las imágenes de cada especialidad. Al finalizar esta sección, la animación se ejecutará de forma continua. Más adelante en el tutorial, agregará los elementos de navegación y el código de ActionScript que permitirán al usuario controlar la animación con la tecla programable Derecha del dispositivo.

Para crear la animación utilizará un clip de película creado previamente que contiene imágenes de todas las especialidades dispuestas en una columna vertical. Utilizará una capa de máscara para que sólo una imagen esté visible. Después, deberá crear un serie de interpolaciones que desplacen el clip hacia arriba, de modo que se haga visible una imagen diferente. La última imagen del clip de película es un duplicado de la primera, de modo que la secuencia de animación pueda volver a su estado inicial después de que el usuario haya visto la última imagen. Estos conceptos quedan ilustrados en el siguiente ejemplo:



En la última sección del tutorial, deberá añadir código ActionScript y elementos de la interfaz de usuario que permitan controlar la secuencia de la animación.

1. Abra el archivo que guardó en [“Creación del menú para la pantalla principal” en la página 23](#).
2. En la Línea de tiempo, seleccione el fotograma clave del fotograma 10 de la capa denominada Images.

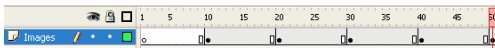
- Abra el panel Biblioteca y arrastre el símbolo denominado “Specials movie clip” hasta el escenario.

El resto de este tutorial se refiere a este clip de película simplemente como *clip de imágenes*.

- Con la nueva instancia de clip de película seleccionada, defina las coordenadas  $x$  e  $y$  del clip de película en **0** en el Inspector de propiedades.

De este modo, la esquina superior izquierda del clip de película se alinea con la esquina superior izquierda del escenario.

- En la capa *Imágenes*, inserte fotogramas clave en los fotogramas 20, 30, 40 y 50, tal como se muestra en la imagen siguiente:



- En la Línea de tiempo, seleccione el fotograma clave del fotograma 20.
- En el escenario, seleccione el clip de imágenes y defina su coordenada  $y$  en **-100** en el Inspector de propiedades.

Esto permitirá desplazar el clip de película 100 píxeles hacia arriba en el escenario.

- Seleccione el fotograma clave del fotograma 30 en la línea de tiempo, seleccione el clip de imágenes y defina su coordenada  $y$  en **-200** en el Inspector de propiedades.
- Seleccione el fotograma 40, seleccione el clip de imágenes y defina su coordenada  $y$  en **-300** en el Inspector de propiedades.
- Seleccione el fotograma 50, seleccione el clip de imágenes y defina su coordenada  $y$  en **-400** en el Inspector de propiedades.

- Seleccione un fotograma clave en el fotograma 10 y seleccione *Movimiento* en el menú emergente *Animar* del Inspector de propiedades.

De este modo, se interpolan las posiciones del clip de imágenes entre los fotogramas clave de los fotogramas 10 y 20.



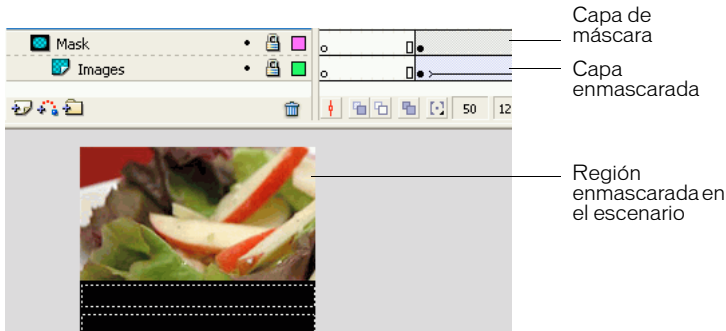
- Si desea crear transiciones entre otras imágenes, repita el paso 11 para los fotogramas clave que se encuentran entre los fotogramas 20, 30 y 40.

13. Para crear la capa de máscara, seleccione la capa Images en la Línea de tiempo y seleccione Insertar > Línea de tiempo > Capa (también puede hacer clic en Insertar capa en la Línea de tiempo).
14. Inserte un fotograma clave al fotograma 10 de la capa con la nueva máscara.
15. Utilice la herramienta Rectángulo de la paleta Herramientas para crear un rectángulo sobre la primera imagen (superior) en el clip de imágenes. No importa el color que utilice para rellenar el rectángulo, sólo es necesario que sea opaco.



16. Para que el rectángulo cubra toda el área de la imagen, haga doble clic en el mismo para seleccionarlo y utilice el Inspector de propiedades para definir sus coordenadas  $x$  e  $y$  en **0**, su anchura en **176** y su altura en **100**.
17. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en la capa de máscara de imagen de la Línea de tiempo y elija Máscara en el menú contextual.

La capa se convierte en una capa de máscara y se indica mediante un icono de capa de máscara. La capa situada inmediatamente debajo está vinculada a la capa de máscara y se muestra su contenido a través del área rellena en la máscara. Para más información sobre las operaciones con capas de máscara en Flash, consulte la sección de capas de máscara en *Utilización de Flash*.



**18.** Guarde los cambios (Archivo > Guardar).

En este punto, si deseara probar la aplicación en el emulador, la animación creada se ejecutaría hasta el final y se pararía. En [“Adición de elementos de navegación y texto a la pantalla de especialidades” en la página 31](#), agregará código ActionScript que detiene la animación en cada fotograma clave e insertará elementos de la interfaz de usuario que permitirán navegar por las imágenes.

## Adición de elementos de navegación y texto a la pantalla de especialidades

En esta sección, agregará elementos interactivos a la pantalla de especialidades que permitirán controlar la transición entre cada animación. También deberá agregar unos campos de texto dinámicos que muestren el nombre y la descripción de cada imagen.

1. En Flash, abra el archivo que finalizó en [“Creación del menú para la pantalla principal” en la página 23](#).
2. En la Línea de tiempo, seleccione el fotograma 10 en la capa Text.

3. En la paleta Herramientas, seleccione la herramienta Texto y cree un campo de texto debajo de la primera imagen enmascarada de especialidades.

Este campo de texto muestra el nombre de la especialidad cuya imagen aparece en la pantalla.



Campo de texto que mostrará el nombre de la especialidad

4. Con el campo de texto dinámico seleccionado en el escenario, realice los cambios siguientes en el Inspector de propiedades:
  - Seleccione Texto dinámico en el menú emergente Tipo de texto.
  - Escriba `title_txt` en el cuadro de texto Nombre de instancia.
  - Seleccione la opción de estilo de texto Cursiva.
  - Defina el tamaño de fuente en 10.
  - Seleccione Utilizar fuentes del dispositivo en el menú emergente Método de representación de fuentes.
5. Cree otro campo de texto debajo del primer campo de texto para mostrar una breve descripción de las especialidades que verá el usuario.
6. Utilice la herramienta Selección para cambiar el nuevo campo de modo que sea el triple que el campo de texto que le precede.



Campo de texto que mostrará la descripción de la especialidad

7. Con el campo de texto dinámico seleccionado en el escenario, realice los cambios siguientes en el Inspector de propiedades:
  - Seleccione Texto dinámico en el menú emergente Tipo de texto.
  - Escriba `description_txt` en el cuadro de texto Nombre de instancia.
  - Seleccione Multilínea en el menú emergente Tipo de línea.
  - Defina el tamaño de fuente en 10.
  - Seleccione Utilizar fuentes del dispositivo en el menú emergente Método de representación de fuentes.
8. En la Línea de tiempo, seleccione el fotograma clave del fotograma 10 de la capa denominada `ActionScript`.
9. Abra el panel Acciones e introduzca el siguiente código:

```
stop();
fscommand2("SetSoftKeys", "Home", "Next");
title_txt.text = "Summer salad";
description_txt.text = "Butter lettuce with apples, blood
orange segments, gorgonzola, and raspberry
vinaigrette.";
```

Este código muestra la descripción del nombre de la primera especialidad en dos cambios de texto dinámicos. También detiene la cabeza lectora en el fotograma actual y registra las teclas programables del dispositivo.

10. En la capa `ActionScript`, seleccione el fotograma clave del fotograma 20 e introduzca el código siguiente en el panel Acciones:

```
stop();
title_txt.text = "Chinese Noodle Salad";
description_txt.text = "Rice noodles with garlic sauce,
shitake mushrooms, scallions, and bok choy.";
```

11. En la capa `ActionScript`, seleccione el fotograma clave del fotograma 30 e introduzca el código siguiente en el panel Acciones:

```
stop();
title_txt.text = "Seared Salmon";
description_txt.text = "Filet of wild salmon with
caramelized onions, new potatoes, and caper and tomato
salsa.";
```

12. En la capa `ActionScript`, seleccione el fotograma clave del fotograma 40 e introduzca el código siguiente en el panel Acciones:

```
stop();
title_txt.text = "New York Cheesecake";
description_txt.text = "Creamy traditional cheesecake
served with chocolate sauce and strawberries.";
```

13. En la capa ActionScript, seleccione el fotograma clave del fotograma 50 e introduzca el código siguiente en el panel Acciones:

```
gotoAndStop("specials");
```

Este código devuelve la cabeza lectora al comienzo de la secuencia de animación. La primera y última imagen de la secuencia de animación son idénticas, lo que crea la ilusión de una animación continua.

14. Guarde los cambios.

A continuación agregará elementos de navegación a la pantalla de especialidades para que el usuario pueda recorrer las imágenes y descripciones de cada especialidad.

1. Abra el archivo que finalizó en el procedimiento anterior.
2. En la línea de tiempo, seleccione el fotograma 10 en la capa denominada ActionScript.
3. Abra el panel Acciones e introduzca el siguiente código:

```
Key.removeListener (myListener);
var myListener:Object = new Object ();
myListener.onKeyDown = function () {
    var keyCode = Key.getCode ();
    if (keyCode == ExtendedKey.SOFT1) {
        // Controla el evento de tecla programable izquierda
        gotoAndPlay ("home");
    }
    else if (keyCode == ExtendedKey.SOFT2) {
        // Controla el evento de tecla programable derecha
        play ();
        description_txt.text = "";
        title_txt.text = "";
    }
};
Key.addListener (myListener);
```

La tecla programable izquierda envía la cabeza lectora hasta la pantalla principal de la aplicación y la tecla programable derecha avanza la animación de la imagen hasta la siguiente imagen de la secuencia.

Para más información sobre el uso de detectores de eventos, consulte “Utilización de un detector de teclas para gestionar eventos de pulsación de teclas” en *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x*.

4. Seleccione Control > Probar película para probar la aplicación final en el emulador.

# Creación de la pantalla de vídeo

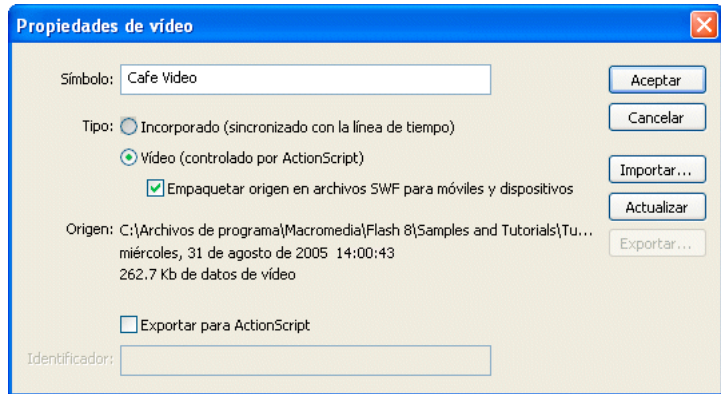
En esta sección, añadirá vídeo a la aplicación. También añadirá código ActionScript para que el usuario pueda controlar la reproducción (reproducir, detener temporalmente, volver a reproducir) con ayuda de la tecla programable derecha.

En este tutorial, incorporará el archivo de vídeo de dispositivo en la biblioteca de archivos SWF, aunque también podrá cargar un archivo de vídeo externo desde el sistema de archivos del dispositivo o desde una dirección de red.

1. En Flash, abra el archivo que finalizó en “[Creación de la pantalla de especialidades](#)” en la [página 27](#).
2. Abra el panel Biblioteca (Ventana > Biblioteca) si aún no está abierto.
3. Abra el menú Opciones de biblioteca que se encuentra en la esquina superior del panel Biblioteca y seleccione Nuevo vídeo.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Propiedades de vídeo.
4. Escriba un nombre para el símbolo de vídeo en el cuadro de texto Símbolo (por ejemplo, **Vídeo Café**).
5. En el cuadro de diálogo, seleccione la opción para empaquetar el vídeo original en el archivo SWF y haga clic en Importar.
6. Abra el archivo llamado `cafe_townsend_chef.3gp` que se encuentra en [www.adobe.com/go/learn\\_flt\\_samples\\_and\\_tutorials\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_flt_samples_and_tutorials_es). En la página de tutoriales y ejemplos, busque, descargue y descomprima el archivo .zip de su versión de Flash Lite y, a continuación, acceda a la carpeta Tutorial Assets para poder ejecutar el archivo.

Si no puede ver el archivo de vídeo en la lista del cuadro de diálogo Abrir (o si puede verlo pero no seleccionarlo), seleccione Todos los archivos (\*.\*) en el menú desplegable Tipo de archivo (Windows) o seleccione Todos los archivos en el menú emergente Activar (Macintosh). A veces es necesario realizar esta acción, ya que la herramienta de edición de Flash no siempre reconoce todos los formatos de vídeo de dispositivo.

Antes de hacer clic en Aceptar, debería aparecer el cuadro de diálogo Propiedades de vídeo tal como se muestra a continuación.

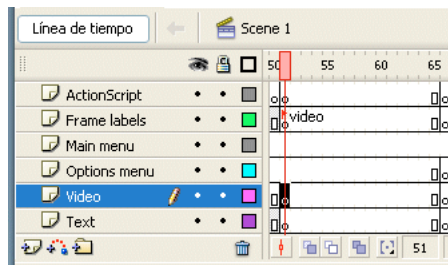


7. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Propiedades de vídeo.

Aparecerá un nuevo símbolo de vídeo vinculado al archivo de vídeo de dispositivo en el panel Biblioteca del documento.

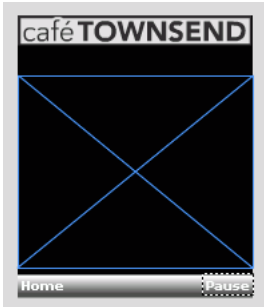
Para más información sobre el uso de vídeos de dispositivo en Flash Lite, consulte “Utilización de vídeo de dispositivo” en *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x*.

8. Para añadir el objeto de vídeo en el escenario, seleccione en la línea de tiempo el fotograma clave del fotograma 51 en la capa denominada Video, tal como se indica en el siguiente ejemplo:



9. Desde el panel Biblioteca, arrastre el objeto Vídeo Café hasta el escenario.

10. En el Inspector de propiedades, escriba **caféVideo** en el cuadro de texto Nombre de instancia y defina la posición *x* del objeto en **0**, su posición *y* en **45**, su anchura en **176** y su altura en **144**.



11. En la Línea de tiempo, seleccione el fotograma clave del fotograma 51 de la capa denominada **ActionScript**.
12. Abra el panel **Acciones** (Ventana > **Acciones**) y escriba (o copie y pegue) el siguiente código:

```
// Detiene la línea de tiempo, registra las teclas
// programables e inicia el vídeo.
stop ();
fscommand2 ("SetSoftKeys", "Home", "Pause");
caféVideo.play ();
var playing:Boolean = true;
// Código del controlador de eventos de tecla programable:
Key.removeListener (myListener);
var myListener:Object = new Object ();
myListener.onKeyDown = function () {
    var keyCode = Key.getCode ();
    if (keyCode == ExtendedKey.SOFT1) {
        gotoAndPlay ("home");
    }
    else if (keyCode == ExtendedKey.SOFT2) {
        if (playing) {
            // Si el vídeo se está reproduciendo, se detiene
            // temporalmente, se define la variable de estado
            // (reproducción) en false y se define la etiqueta
            // de la tecla programable derecha en 'Play'.
            caféVideo.pause ();
            playing = false;
            rightSoftKeyLabel.text = "Play";
        }
    }
}
```

```

else {
    // Si el vídeo está detenido temporalmente, se
    // reanuda la reproducción, se define la variable
    // de estado (reproducción) en true y se define la
    // etiqueta de la tecla programable derecha en
    // 'Pause'.
    caféVideo.resume ();
    playing = true;
    righttSoftKeyLabel.text = "Pause";
}
}
};
// Registra un objeto detector:
Key.addListener (myListener);
//
// Código del controlador de estado del vídeo.
//
caféVideo.onStatus = function (infoObject:Object) {
    var code = infoObject.code;
    if (code == "completed") {
        // Si ha concluido la reproducción,
        // se define playing=false
        // y se define la etiqueta de la tecla programable
        // derecha en 'Replay':
        playing = false;
        rightSoftKeyLabel.text = "Replay";
    }
}
};

```

**13.** Guarde el trabajo y pruebe la aplicación en el emulador.

**14.** Seleccione la opción View Video en la pantalla principal de la aplicación para ver el vídeo.

Intente detener el vídeo temporalmente pulsando la tecla programable derecha y vuelva a pulsar la misma tecla para reanudar la reproducción. Cuando finalice el vídeo, podrá pulsar la tecla programable derecha para volver a reproducirlo.

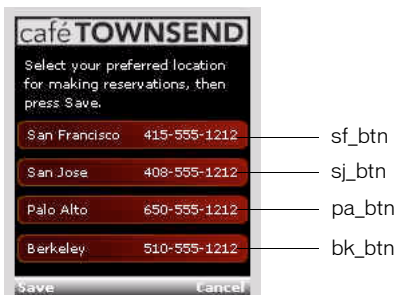
## Creación de la pantalla de ubicación

En esta sección creará una nueva pantalla que permita al usuario seleccionar a cuál de las cuatro ubicaciones de los restaurantes desea llamar para realizar las reservas. La ubicación seleccionada por el usuario en esta pantalla determina el número que se marcará cuando seleccionen Reservations en la página principal de la aplicación.

La primera vez que el usuario inicie la aplicación y seleccione Reservations en la pantalla principal, la aplicación le llevará a la pantalla de ubicación para poder seleccionar una. Posteriormente, cada vez que el usuario seleccione Reservations, la aplicación marcará inmediatamente el número de la ubicación del restaurante predeterminada. La aplicación utiliza un objeto compartido para guardar la ubicación seleccionada por el usuario entre distintas sesiones.

1. En Flash, abra el archivo que finalizó en [“Creación de la pantalla de vídeo” en la página 35.](#)
2. En la Línea de tiempo, seleccione el fotograma clave del fotograma 66 de la capa denominada Options Menu.
3. Abra el panel Biblioteca (Ventana > Biblioteca) y arrastre el botón denominado location\_SF\_button desde la biblioteca hasta el escenario. Coloque el botón debajo del texto “Select your preferred location...”
4. En el inspector de propiedades, escriba **sf\_btn** en el cuadro de texto Nombre de instancia.
5. Arrastre el botón denominado location\_SJ\_button desde la biblioteca hasta el escenario y colóquelo justo debajo del botón location\_SF.
6. En el inspector de propiedades, escriba **sj\_btn** en el cuadro de texto Nombre de instancia.
7. Repita el paso 6 para los dos botones de la biblioteca denominados location\_PA y location\_BK y déles los nombres de instancia **pa\_btn** y **bk\_btn**, respectivamente.

El escenario de la aplicación debe tener un aspecto similar a la imagen siguiente:



**8. En el panel Acciones (Ventana > Acciones), escriba el siguiente código:**

```
stop ();
fscommand2 ("SetSoftKeys", "Save", "Cancel");
showCurrentLocation();
//
// Código del controlador de eventos de tecla programable
//
Key.removeListener (myListener);
var myListener:Object = new Object ();
myListener.onKeyDown = function () {
    var keyCode = Key.getCode ();
    if (keyCode == ExtendedKey.SOFT1) {
        // Guarda la ubicación:
        saveNewLocation ();
        gotoAndPlay ("home");
    }
    else if (keyCode == ExtendedKey.SOFT2) {
        // Cancela la operación y vuelve a la pantalla
        // principal:
        gotoAndPlay ("home");
    }
};
Key.addListener (myListener);
//
// Función: saveNewLocation().
//
function saveNewLocation () {
    // Determina qué botón (ubicación) ha seleccionado
    // el usuario:
    var selectedButton = Selection.getFocus ();
    switch (selectedButton._name) {
        case "_level0.sf_btn" :
            // El usuario ha seleccionado San Francisco.
            location_so.data.phoneNumber = "415-555-1212";
            break;
        case "_level0.sj_btn" :
            // El usuario ha seleccionado San Jose.
            location_so.data.phoneNumber = "408-555-1212";
            break;
        case "_level0.bk_btn" :
            // El usuario ha seleccionado Berkeley.
            location_so.data.phoneNumber = "510-555-1212";
            break;
        case "_level0.pa_btn" :
            // El usuario ha seleccionado Palo Alto.
            location_so.data.phoneNumber = "650-555-1212";
            break;
    }
}
```

```
//  
// Función: showCurrentLocation().  
//  
function showCurrentLocation() {  
    // Se recupera el número del objeto almacenado en  
    // el objeto compartido:  
    var phoneNumber:String = location_so.data.phoneNumber;  
    // Se extrae el código de área del número de teléfono:  
    var areaCode:String = phoneNumber.substring(0, 3);  
    // Según el código de área, se define la selección  
    // en el elemento de botón correspondiente:  
    switch (areaCode) {  
    case "415" :  
        Selection.setFocus (_level0.sf_btn);  
        break;  
    case "408" :  
        Selection.setFocus (_level0.sj_btn);  
        break;  
    case "510" :  
        Selection.setFocus (_level0.bk_btn);  
        break;  
    case "650" :  
        Selection.setFocus (_level0.pa_btn);  
        break;  
    }  
}
```



# Índice alfabético

## A

animación interpolada 28

## C

Café Townsend, aplicación

    crear la animación de especialidades 28

    crear la pantalla de especialidades 27

    crear navegación 31

    información 18

campos de texto

    configurar propiedades 31

    dinámico 31

campos de texto dinámicos 31

capas de máscara 28

crear navegación

    crear un botón de captura de teclas 31

    usar teclas programables 31

## D

dispositivos de destino 13

dispositivos de prueba 13

## E

edición del contenido, flujo de trabajo 11

escenario, tamaño disponible 9

## F

Flash Lite

    Emulador de Adobe Device Central 11

    información general sobre edición 11

    tipos de contenido 13

## H

Hello World, aplicación 9

## T

teclas programables 31

tipos de contenido 13

