

PRISE EN MAIN DE FLASH[®] LITE[™] 1.x

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés.

Prise en main de Flash® Lite™ 1.x

S'il est distribué avec un logiciel comprenant un contrat de licence, ce manuel, ainsi que le logiciel qui y est décrit, sont cédés sous licence et ne peuvent être utilisés ou copiés que conformément à la présente licence. Sous réserve des clauses de cette licence, aucune partie de ce guide ne peut être reproduite, enregistrée dans un système de recherche automatique ou transmise sous une forme ou par un moyen quelconque, électronique, mécanique ou autre, sans l'autorisation écrite préalable d'Adobe Systems Incorporated. Veuillez noter que le contenu de ce manuel est protégé par des droits d'auteur, même s'il n'est pas distribué avec un logiciel comprenant un contrat de licence.

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

Veuillez noter que les dessins ou images que vous pouvez avoir l'intention d'insérer dans vos projets sont susceptibles d'être protégés par la loi sur les droits de reproduction. L'utilisation non autorisée de ces éléments peut constituer une violation des droits des détenteurs de leurs copyrights. Il est impératif de demander toute autorisation nécessaire au détenteur des droits de reproduction.

Les éventuels noms de sociétés dans les exemples de modèles n'existent qu'à fins de démonstration et ne font aucunement référence à des organisations existantes.

Adobe, le logo Adobe, Flash Lite, et Flash sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Adobe Systems Incorporated aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

Informations au sujet des parties tierces

Ce guide contient des liens vers des sites Web qui ne sont pas sous le contrôle d'Adobe Systems Incorporated, qui n'est aucunement responsable de leur contenu. Si vous accédez à un site Web tiers mentionné dans ce guide, vous le faites à vos propres risques. Adobe Systems Incorporated fournit ces liens à des fins pratiques et l'inclusion de ces liens n'implique pas qu'Adobe Systems Incorporated parraine ou accepte la moindre responsabilité pour le contenu de ces sites Web tiers.



Technologie de compression et décompression vidéo Sorenson™ Spark™ utilisée sous licence de Sorenson Media, Inc.

Fraunhofer-IIS/Thomson Multimedia : technologie MPEG Layer-3 de compression audio utilisée sous licence de Fraunhofer IIS et Thomson Multimedia (<http://www.iis.fhg.de/amm/>).

Independent JPEG Group : ce logiciel repose en partie sur les travaux de l'« Independent JPEG Group ».

Nellymoser, Inc. : Technologie de compression et décompression de la parole utilisée sous licence de Nellymoser, Inc. (<http://www.nelly-moser.com>).

Navigateur Opera® Copyright © 1995-2002 Opera Software ASA et ses fournisseurs. Tous droits réservés.

La vidéo Macromedia Flash 8 repose sur la technologie vidéo On2 TrueMotion. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. Tous droits réservés. <http://www.on2.com>.

Visual SourceSafe est une marque commerciale ou une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

Des informations récentes et des renseignements sur le code supplémentaire créé par des tiers sont disponibles à l'adresse suivante http://www.adobe.com/go/thirdparty_fr/.

Adobe Systems France Tour Maine Montparnasse, 33 Avenue du Maine, BP 14, 75755 PARIS Cedex 15

A l'attention des utilisateurs du Gouvernement des Etats-Unis. Ce logiciel et sa documentation sont des « articles commerciaux », conformément à la définition de ce terme dans le document 48 C.F.R. §2.101, comprenant d'une part un « logiciel informatique commercial » et d'autre part une « documentation de logiciel informatique commercial », conformément à la définition de ces termes dans le document 48 C.F.R. §12.212 ou 48 C.F.R. §227.7202, si approprié. Conformément à l'article 48 C.F.R., alinéa 12.212 ou 48 C.F.R., alinéas 227.7202-1 à 227.7202-4, selon le cas, la licence applicable aux « Commercial Computer Software » et « Commercial Computer Software Documentation » est accordée aux utilisateurs finaux faisant partie du gouvernement des Etats-Unis (a) en tant que Commercial Items et (b) uniquement selon les droits accordés aux autres utilisateurs finaux ayant accepté les termes et les conditions dudit contrat. Droits non publiés réservés aux termes de la loi sur les droits de reproduction des USA. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Ave, San Jose, CA 95110-2704, Etats-Unis. A l'attention des utilisateurs du Gouvernement des Etats-Unis, Adobe s'engage à respecter la législation relative à l'égalité des chances y compris, le cas échéant, les dispositions du décret 11246, tel qu'amendé, à la section 402 de la loi sur l'assistance aux vétérans du Vietnam (Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act) de 1974 (38 USC 4212), et à la section 503 de la loi sur la réadaptation (Rehabilitation Act) de 1973, telle qu'amendée, et la réglementation des articles 41 CFR, alinéas 60-1 à 60-60, 60-250 et 60-741. La clause relative à l'égalité des chances et les règlements énoncés dans la phrase précédente doivent être compris comme tels lorsqu'il y est fait référence.

Table des matières

Introduction	7
Nouveautés de la programmation Flash Lite	7
Guide des supports pédagogiques	8
Ressources supplémentaires	9
Conventions typographiques	9
Chapitre 1 : Présentation générale de Flash Lite	11
Présentation de la technologie Flash Lite	11
Disponibilité de Flash Lite 1.x.	13
Présentation des types de contenu de Flash Lite	14
Flux de travaux lors de la création d'applications Flash Lite	15
Fonctionnalités de création Flash Lite	16
Utilisation des modèles de document Flash Lite	18
Application Flash Lite Hello World	19
Présentation du lecteur Flash Lite autonome	22
Chapitre 2 : Création d'une application Flash Lite	23
Présentation de l'application Café	23
Affichage de l'application terminée	24
Création de l'application	25

Introduction

Ce manuel constitue une introduction à l'application Macromedia® Flash® Lite™ 1.x d'Adobe et décrit la façon de tester votre contenu via l'émulateur Adobe® Device Central CS3 qui est intégré à Adobe® Flash® CS3 Professional. La principale différence d'utilisation de Flash Lite entre Flash CS3 et les versions antérieures de Flash réside dans l'intégration de l'émulateur de Flash Lite dans Device Central. Consultez la documentation d'Adobe Device Central pour plus d'informations.

Nouveautés de la programmation Flash Lite

Flash inclut les nouvelles fonctionnalités suivantes qui permettent aux développeurs de créer des applications Flash Lite :

Adobe Device Central Adobe Device Central comporte un émulateur qui permet de prévisualiser la manière dont le contenu sera exécuté sur un périphérique. L'émulateur peut être configuré de manière à reproduire les fonctionnalités disponibles sur tout périphérique pris en charge. L'émulateur propose également des informations de débogage qui vous renseignent sur d'éventuels problèmes ou incompatibilités sur le périphérique cible.

Paramètres du périphérique Adobe Device Central permet de sélectionner vos périphériques de test et votre type de contenu Flash Lite. Lorsque vous testez votre contenu dans l'émulateur d'Adobe Device Central, vous pouvez choisir le périphérique de test que l'émulateur doit reproduire.

Modèles de documents de périphérique Adobe Flash CS3 Professional comporte des modèles de document permettant de se lancer rapidement dans la création de contenu pour des périphériques et des types de contenu spécifiques.

Guide des supports pédagogiques

La documentation de Flash Lite inclut les supports suivants qui vous permettront de vous familiariser avec la création d'applications Flash Lite :

- *Prise en main de Flash Lite 1.x* présente la technologie Flash Lite 1.x et décrit le développement de contenu Flash Lite pour des périphériques portables. Ce document inclut également un didacticiel détaillé pour la création d'applications Flash Lite 1.x.
- *Développement d'applications Flash Lite 1.x* est un guide complet sur la création de contenu Flash Lite 1.x et contient des instructions pour tester vos applications dans Adobe Device Central.
- *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 1.x* décrit toutes les fonctionnalités du langage ActionScript disponibles pour les développeurs de Flash Lite et fournit des exemples de code.
- *Formation à ActionScript Flash Lite 1.x* complète le guide de référence du langage et fournit des exemples de code supplémentaires ainsi qu'une introduction à la rédaction de code ActionScript Flash 4 qui sert de base au code ActionScript Flash Lite 1.x.
- Les exemples d'application Flash Lite, disponibles à l'adresse suivante http://www.adobe.com/go/learn_ftl_samples_and_tutorials_fr, illustrent les meilleures pratiques et les concepts indispensables qui sont traités ou évoqués dans la présente documentation.

Ressources supplémentaires

Pour obtenir des informations récentes sur le développement d'applications Flash Lite, avec des avis d'utilisateurs experts, des rubriques avancées, des exemples, des conseils et autres mises à jour, consultez la page du pôle de développement sur les périphériques et terminaux mobiles à l'adresse suivante www.adobe.com/go/developer_flashlite_fr.

Pour bénéficier des TechNotes, des mises à jour de la documentation et des liens utiles vers des ressources supplémentaires dans la communauté des développeurs de Flash Lite, visitez le Support Flash Lite à l'adresse suivante www.adobe.com/go/support_flashlite_fr.

Conventions typographiques

Ce manuel utilise les conventions typographiques suivantes :

- *La police en italique* indique une valeur qui devrait être remplacée (par exemple, dans le chemin d'un dossier).
- La police de code indique le code ActionScript.
- *La police de code en italique* identifie les paramètres ActionScript.
- **La police en gras** indique une entrée que vous devez saisir exactement à l'identique.
- Les guillemets doubles (" ") figurant dans les exemples de code indiquent des chaînes délimitées. Les programmeurs peuvent néanmoins également utiliser des guillemets simples.

Présentation générale de Flash Lite

Ce chapitre contient les sections suivantes :

Présentation de la technologie Flash Lite	11
Disponibilité de Flash Lite 1.x	13
Présentation des types de contenu de Flash Lite	14
Flux de travaux lors de la création d'applications Flash Lite	15
Fonctionnalités de création Flash Lite	16
Utilisation des modèles de document Flash Lite	18
Application Flash Lite Hello World	19
Présentation du lecteur Flash Lite autonome	22

Présentation de la technologie Flash Lite

Macromedia Flash Lite d'Adobe est une version d'Adobe Flash Player conçue pour les téléphones portables. Elle combine les capacités et fonctionnalités Flash avec la puissance de traitement et les configurations des téléphones portables les plus vendus actuellement sur le marché.

Il existe actuellement deux versions de Flash Lite 1 : Flash Lite1.0 et Flash Lite1.1, désignés ici collectivement Flash Lite1.x pour plus de clarté. Flash Lite 1.x est composé des éléments suivants :

Le moteur de rendu principal Le moteur de rendu gère l'ensemble du rendu vectoriel et bitmap.

L'interpréteur ActionScript Flash Lite prend en charge la version du langage ActionScript utilisé dans Macromedia® Flash® Player 4 d'Adobe, y compris de nombreuses commandes spécifiques aux téléphones portables, comme la récupération des informations relatives à l'heure et à la date à partir du périphérique. Ce code ActionScript hybride de Flash Player 4 ainsi que les commandes et propriétés spécifiques à Flash Lite forment ce que l'on appelle le code ActionScript Flash Lite 1.x.

Pour plus d'informations sur le code ActionScript Flash Lite 1.x, consultez les manuels intitulés *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 1.x* et *Formation à ActionScript Flash Lite 1.x*.

Texte et polices Flash Lite prend en charge les champs texte statique, dynamique et de saisie. Vous pouvez utiliser les polices disponibles sur le périphérique ou intégrer des données de police dans votre fichier SWF publié. Pour plus d'informations sur l'utilisation du texte et des polices dans Flash Lite, consultez le Chapitre 2, « Utilisation du texte et des polices » dans le manuel *Développement d'applications Flash Lite 1.x*.

Son Flash Lite 1.0 et Flash Lite 1.1 prennent tous les deux en charge les formats audio de périphérique (par exemple, MIDI ou MFi). Flash Lite 1.1 prend également en charge les paramètres audio Flash standard. Pour plus d'informations sur l'utilisation du son dans Flash Lite, consultez le Chapitre 3, « Utilisation du son » dans le manuel *Développement d'applications Flash Lite 1.x*.

Connectivité réseau Flash Lite 1.1 prend en charge le chargement de données externes et de fichiers SWF, ainsi que les commandes et propriétés permettant d'obtenir des informations relatives à l'état des requêtes HTTP et de la connectivité.

Intégration de plates-formes et de périphériques Flash Lite permet d'accéder à différentes commandes et fonctionnalités système, comme par exemple passer des appels téléphoniques et envoyer des SMS, obtenir des informations sur les capacités de la plate-forme ou connaître les actions de l'utilisateur grâce aux boîtes de dialogue de saisie standard du périphérique.

Disponibilité de Flash Lite 1.x

Flash Lite 1.0 et Flash Lite 1.1 sont pris en charge sur de nombreux périphériques portables vendus dans diverses régions et marchés dans le monde. Certains de ces périphériques sont disponibles dans le monde entier alors que d'autres ne sont vendus que dans certaines zones géographiques spécifiques ou par des opérateurs de télécommunications mobiles spécifiques. Sur certains périphériques, Flash Lite est pré-installé par le fabricant ou l'opérateur de télécommunications mobiles ; sur les autres en revanche, il faut l'installer après avoir acheté le périphérique.

Pour obtenir la liste la plus récente des périphériques prenant en charge Flash Lite, consultez la page Web regroupant ces périphériques à l'adresse suivante www.adobe.com/go/mobile_supported_devices_fr.

Les **Périphériques disponibles dans le monde entier** prenant en charge Flash Lite sont les suivants : les périphériques de la gamme Symbian Series 60 de Nokia, les périphériques Sendo et Siemens ainsi que les périphériques Symbian UIQ de Sony-Ericsson. A l'heure actuelle, la plupart des périphériques disponibles dans le monde entier ne prennent en charge que le lecteur Flash Lite autonome. Le lecteur autonome est installé comme une application de « niveau supérieur » que l'utilisateur peut lancer depuis le menu d'application de son périphérique (de la même manière qu'une application de messagerie texte ou qu'un navigateur web mobile, par exemple). Pour plus d'informations sur le lecteur Flash Lite autonome, consultez la section « [Présentation du lecteur Flash Lite autonome](#) », à [la page 22](#).

A l'heure actuelle, le lecteur Flash Lite autonome n'est pré-installé sur aucun périphérique disponible dans le monde entier. Vous pouvez acheter ce lecteur autonome à des fins de développement dans le magasin en ligne d'Adobe à l'adresse suivante www.adobe.com/go/store_fr.

Les **Périphériques disponibles au niveau régional** prenant en charge Flash Lite sont plus nombreux que ceux disponibles dans le monde entier. A l'heure actuelle, ces périphériques sont vendus principalement au Japon et sont fournis avec Flash Lite pré-installé. Sur ces périphériques, Flash Lite permet d'afficher plusieurs types de contenu différents, tels que des économiseurs d'écran Flash et des sonneries animées. Pour plus d'informations sur les types de contenu Flash Lite, consultez la section « [Présentation des types de contenu de Flash Lite](#) », à [la page 14](#).

Présentation des types de contenu de Flash Lite

Avant de commencer à développer une application Flash Lite, vous devez connaître les points suivants :

- Le(s) périphérique(s) sur le(s)quel(s) le contenu sera exécuté, ou *périphériques cibles*. Le lecteur Flash Lite est installé sur de nombreux périphériques. Pour obtenir une liste complète des périphériques équipés de Flash Lite, consultez la page regroupant les périphériques pris en charge sur le site web d'Adobe à l'adresse suivante www.adobe.com/go/mobile_supported_devices_fr.
- Les types de contenu Flash Lite pris en charge par les périphériques cibles. Toutes les installations Flash Lite prennent en charge un ou plusieurs modes d'application, ou *types de contenu*. Par exemple, certains périphériques utilisent Flash Lite pour activer les fonctionnalités d'économiseurs d'écran et de sonneries animées Flash. D'autres utilisent Flash Lite pour afficher du contenu Flash intégré dans des pages web mobiles. Certains types de contenu ne prennent pas en charge toutes les fonctionnalités Flash Lite.

Tous les types de contenu Flash Lite, associés à un périphérique particulier, définissent un ensemble de fonctionnalités Flash Lite spécifiques disponibles pour votre application. Par exemple, une application Flash fonctionnant comme un économiseur d'écran n'est généralement pas autorisée à établir des connexions réseau ou à télécharger des données.

Les fonctionnalités de test de Flash Lite sous Flash permettent de tester différents périphériques et types de contenu Flash Lite. Vous pouvez ainsi déterminer si votre application utilise des fonctionnalités non disponibles pour le type de contenu que vous développez. Pour plus d'informations sur le choix des périphériques cibles et des types de contenu, consultez le Chapitre 5, « Test du contenu Flash Lite » dans le manuel *Développement d'applications Flash Lite 1.x*.

Flux de travaux lors de la création d'applications Flash Lite

La procédure de création de contenu Flash Lite est une méthode itérative impliquant les étapes suivantes :

Identifier le(s) périphérique(s) cible(s) et le type de contenu Flash Lite

De nombreux périphériques ont des tailles d'écran différentes, prennent en charge des formats audio différents et ont des profondeurs de couleur d'écran différentes, entre autres facteurs. Ces facteurs peuvent influencer sur la conception ou l'implémentation de votre application.

En outre, de nombreux périphériques prennent en charge différents types de contenu Flash Lite, tels que les économiseurs d'écran, les applications autonomes ou les sonneries animées. Le type de contenu pour lequel vous programmez détermine également les fonctionnalités disponibles pour votre application. Pour plus d'informations sur les types de contenu de Flash Lite, consultez la section « [Présentation des types de contenu de Flash Lite](#) », à la page 14.

Création et test de votre application dans Flash Adobe Flash CS3

Professional comprend l'émulateur d'Adobe Device Central CS3, qui permet de tester votre application sans avoir à la transférer sur un périphérique. L'émulateur permet de parfaire la conception de votre application et de résoudre d'éventuels problèmes avant de la tester sur un périphérique portable.

Test de l'application sur le ou les périphériques cibles Cette opération est importante car l'émulateur ne simule pas tous les aspects du périphérique cible. Par exemple, un dégradé de couleur qui semble continu sur l'émulateur peut apparaître avec des bandes lors de son affichage sur le périphérique. Après avoir testé votre application sur un périphérique, si désiré, vous aurez toujours la possibilité d'en affiner la conception dans l'outil de programmation Flash.

La capture d'écran ci-dessous illustre le développement itératif et la procédure de test décrits ci-dessus.



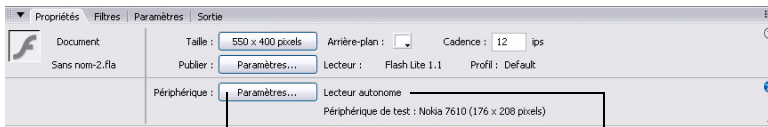
Fonctionnalités de création Flash Lite

Cette section présente les fonctionnalités de Flash spécifiquement conçues pour les développeurs Flash Lite. A l'exception de la fonctionnalité des modèles pour périphériques, les fonctionnalités suivantes ne sont disponibles que si le paramètre Version de votre document est défini sur Flash Lite 1.0 ou Flash Lite 1.1 dans l'onglet Flash de la boîte de dialogue Paramètres de publication. Pour plus de détails sur la spécification de la version du fichier SWF de vos documents, consultez la section « Définition d'options de publication pour le format de fichier Flash SWF » du guide *Utilisation de Flash*.

Adobe Device Central permet de tester la manière dont du contenu Flash Lite sera exécuté sur un périphérique. Il permet aussi de sélectionner un autre périphérique de test, d'afficher des informations sur votre application et de définir les options de débogage de l'émulateur. Certains périphériques prennent en charge différents types de média (par exemple, différents types de formats audio de périphérique) ainsi que divers types de contenu Flash Lite, tels qu'un lecteur autonome, un économiseur d'écran ou un navigateur. Lorsque vous prévisualisez votre application, l'émulateur simule les fonctionnalités disponibles pour le périphérique de test sélectionné fonctionnant comme le type de contenu spécifié.

Pour plus d'informations sur les types de contenu Flash Lite, consultez la section « [Présentation des types de contenu de Flash Lite](#) », à la page 14.

L'**inspecteur des propriétés** contient une section fournissant des informations sur les paramètres de votre périphérique actuel ainsi qu'un bouton vous permettant d'ouvrir la boîte de dialogue Paramètres du périphérique. Ce bouton n'est actif que si le paramètre Version de votre document est défini sur Flash Lite 1.0 ou Flash Lite 1.1 dans l'onglet Flash de la boîte de dialogue Paramètres de publication.



Bouton Paramètres du périphérique

Type de contenu et périphérique de test actifs

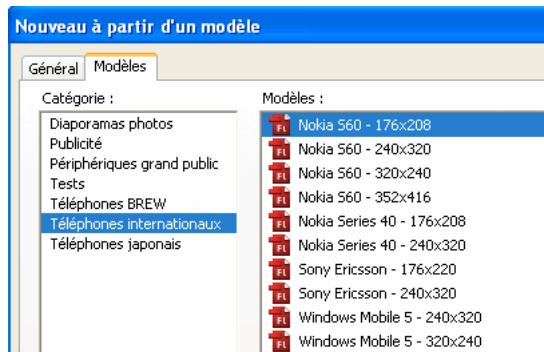
Les **modèles de document** vous offrent un point de départ pour créer différents types de contenu Flash Lite pour différentes catégories de périphériques. Pour plus d'informations, consultez la section « [Utilisation des modèles de document Flash Lite](#) », à la page 18.

Utilisation des modèles de document Flash Lite

Flash comporte plusieurs modèles utilisables comme points de départ pour créer du contenu Flash Lite pour divers périphériques et types de contenu. Lorsque vous créez un nouveau document à partir d'un des modèles de Flash Lite, votre document est pré-configuré avec la taille de scène, les paramètres de publication et les paramètres de périphérique adaptés au type de périphérique spécifié. Dans certains cas, vous devrez ajuster les dimensions par défaut de la taille de scène pour votre périphérique.

Dans les exemples et échantillons d'application de la présente documentation, vous devez d'abord créer un nouveau document à partir de l'un des modèles de documents Flash Lite.

Comme illustré ci-dessous, les modèles de documents Flash Lite sont organisés en plusieurs groupes (Téléphones internationaux et Téléphones japonais, par exemple). Le nom des modèles de chaque groupe inclut le nom du périphérique cible et la taille de l'écran.



La catégorie des téléphones internationaux contient des modèles permettant de créer des applications plein écran pour le lecteur Flash Lite 1.1 autonome sur les plates-formes Series 60 et UIQ. La catégorie des téléphones japonais contient des modèles permettant de créer du contenu pour les périphériques vendus sur le marché japonais. Pour plus d'informations sur la disponibilité de Flash Lite sur les marchés mondiaux et régionaux, consultez la section « [Disponibilité de Flash Lite 1.x](#) », à la page 13.

Pour créer un nouveau document à partir d'un modèle Flash Lite :

1. Dans Flash, choisissez Fichier > Nouveau.
2. Sélectionnez l'onglet Modèles dans la boîte de dialogue Nouveau document.
3. Sélectionnez une catégorie dans la liste correspondante :
 - Sélectionnez Téléphones internationaux si vous programmez une application Flash Lite pour un téléphone disponible dans le monde entier.
 - Sélectionnez Téléphones japonais si vous programmez une application pour un téléphone disponible uniquement sur le marché japonais.
4. Sélectionnez un modèle dans la liste correspondante.
5. Fermez la boîte de dialogue Nouveau document en cliquant sur le bouton OK.

Application Flash Lite Hello World

Dans cette section, vous allez créer une application Flash Lite simple et la tester dans l'émulateur d'Adobe Device Central. L'objectif de ce didacticiel est de vous familiariser avec les fonctionnalités de test et de programmation pour périphériques portables d'Adobe Flash CS3 Professional, ainsi qu'avec le processus de création général d'un contenu Flash Lite. Pour voir un exemple d'application plus détaillé, consultez le [Chapitre 2, « Création d'une application Flash Lite »](#), à la page 23.

Vous devez d'abord choisir les périphériques et le type de contenu Flash Lite que vous ciblez. Dans le cadre de ce didacticiel, nous supposons que vous développez du contenu pour le lecteur autonome Flash Lite 1.1 sur les périphériques de la gamme Series 60 de Nokia. Tous les périphériques Nokia Series 60 pris en charge ont la même taille de scène disponible (176 x 208 pixels) ; par conséquent, la même application (fichier SWF) devrait en principe s'exécuter sur tous ces périphériques.

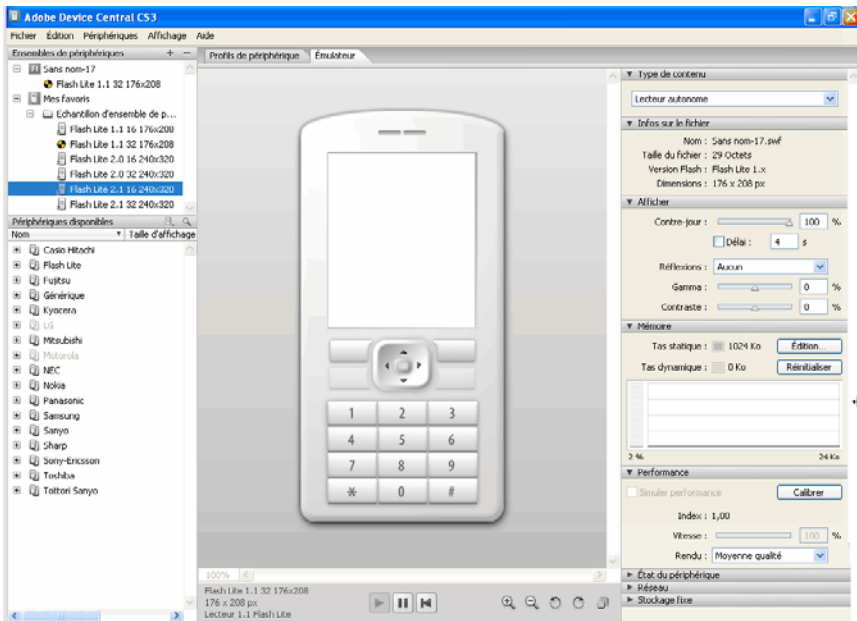
Pour commencer le développement, vous devez d'abord configurer les paramètres de publication de votre document Flash, les paramètres du document ainsi que les paramètres du périphérique en fonction du périphérique et du type de contenu cibles. Vous pouvez effectuer ce paramétrage manuellement à l'aide d'un nouveau document vierge ou bien utiliser un modèle Flash Lite (voir « [Utilisation des modèles de document Flash Lite](#) », à la page 18) pour créer un nouveau document pré-configuré ayant les paramètres adaptés à votre périphérique et type de contenu cibles. La procédure suivante explique comment créer et utiliser une application simple, de type « Hello World ».

Pour configurer et créer une application Flash Lite simple :

1. Démarrez Flash.
2. Dans l'écran Flash principal, sélectionnez Créer > Document mobile Flash. Flash exécute Adobe Device Central et affiche l'onglet Nouveau document.
3. Dans Device Central, activez les options FlashLite 1.1 dans la zone Version du lecteur, ActionScript 2.0 dans la zone Version d'ActionScript, et Lecteur autonome dans la zone Type de contenu.
4. En bas de l'écran, cliquez sur Taille définie pour tous les périphériques sélectionnés. Cette option permet de créer du contenu pour le lecteur autonome Flash Lite.
5. Cliquez sur Créer. La fenêtre de Flash est réactivée, et un nouveau document est créé avec les paramètres de publication sélectionnés. Lorsque vous sélectionnez un périphérique, la taille adaptée à celui-ci est également sélectionnée.
6. Dans le panneau Outils, sélectionnez l'outil Texte et faites-le glisser sur la scène pour créer une zone de texte.
Tapez **Hello, world!** (ou tout autre texte) dans la zone de texte.

7. Choisissez Contrôle > Tester l'animation pour exporter et afficher votre application dans l'émulateur d'Adobe Device Central.

REMARQUE Pendant les tests dans Device Central, vous pouvez changer de périphérique et de type de contenu pour voir l'effet de votre application dans une autre plate-forme. Pour ce faire, double-cliquez sur un appareil dans le panneau Périphériques disponibles, puis sélectionnez un nouveau type de contenu dans le panneau Type de contenu. Lorsque vous revenez dans Flash, les derniers paramètres que vous avez utilisés dans l'émulateur sont mémorisés.



8. Pour revenir dans Flash, choisissez Fichier > Retourner dans Flash. Choisissez Contrôle > Tester l'animation pour afficher votre application dans l'émulateur Adobe Device Central.

Présentation du lecteur Flash Lite autonome

Le lecteur Flash Lite 1.1 autonome est une application qui vous permet d'ouvrir et d'afficher les fichiers SWF se trouvant sur la carte mémoire de votre périphérique, accessibles depuis le navigateur web mobile de votre périphérique ou bien reçus dans la boîte de réception de votre périphérique via la technologie sans fil Bluetooth® ou une connexion infrarouge.

A l'heure actuelle, le lecteur autonome est disponible dans le monde entier pour les plates-formes et périphériques suivants :

Plate-forme Series 60 :

- Nokia 3600, 3620, 3650, 3660, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 7610, N-Gage, N-Gage QD
- Sendo X
- Siemens SX1

Plate-forme UIQ :

- Sony Ericsson P900, P910

En tant que développeur, vous pouvez acheter le lecteur Flash Lite 1.1 autonome pour les périphériques pris en charge. Vous le trouverez dans le magasin en ligne d'Adobe à l'adresse suivante www.adobe.com/go/store_fr. Pour obtenir une liste des questions les plus fréquemment posées concernant l'achat du lecteur autonome, consultez la section FAQ de Flash Lite 1.1 à l'adresse suivante www.adobe.com/go/bb660cc2_fr. Pour obtenir de l'aide sur l'installation du lecteur, consultez la TechNote 4632f5aa à l'adresse suivante www.adobe.com/go/4632f5aa_fr.

Création d'une application Flash Lite

Dans cette section, vous allez développer une application Adobe Flash Lite assurant la promotion d'un restaurant fictif appelé Café Townsend.

Les utilisateurs peuvent afficher une liste des spécialités servies et appeler le restaurant pour réserver une table.

Ce chapitre contient les rubriques suivantes :

Présentation de l'application Café	23
Affichage de l'application terminée	24
Création de l'application	25

Présentation de l'application Café

L'écran initial de l'application Café contient un texte de présentation sur le restaurant ainsi qu'un menu composé de deux options : Specials et Reservations. Pour sélectionner un élément de menu, l'utilisateur doit appuyer sur les flèches Haut ou Bas de son périphérique pour définir le focus, puis appuyer sur la touche de sélection pour confirmer la sélection.



L'écran principal de l'application Café

Si l'utilisateur sélectionne l'option de menu Specials, un écran permettant de naviguer dans la liste des plats du jour apparaît. Pour parcourir les images et les descriptions des plats, l'utilisateur doit appuyer sur la touche programmable droite du périphérique (intitulée Next). Pour retourner dans l'écran principal, l'utilisateur doit appuyer sur la touche programmable gauche (intitulée Home).



L'écran Specials de l'application Café

Si l'utilisateur sélectionne l'option Reservations dans l'écran principal, l'application initie un appel téléphonique vers le restaurant. Avant de composer le numéro demandé, Flash Lite demande toujours à l'utilisateur de confirmer le lancement de l'appel.

Affichage de l'application terminée

Une version complète de l'application Café est installée avec Flash. Vous pouvez afficher l'application finale dans l'émulateur Adobe Device Central, ou, si une version autonome de Flash Lite 1.1 est installée sur un de vos périphériques portables, vous pouvez transférer le fichier SWF sur ce périphérique pour l'y afficher.

Pour afficher l'application terminée dans Adobe Device Central :

1. Dans Flash, ouvrez le fichier `cafe_tutorial_complete fla` qui se trouve à l'adresse suivante www.adobe.com/go/learn_ft_samples_and_tutorials_fr. Cette page Web regroupe des didacticiels et des exemples : repérez, téléchargez et décompressez le fichier .zip correspondant à votre version de Flash Lite, puis affichez le dossier Tutorial Assets qu'il contient et sélectionnez le fichier qui vous intéresse.
2. Choisissez Contrôle > Tester l'animation pour lancer l'application dans l'émulateur.
3. Pour interagir avec l'application, procédez comme suit :
 - Dans l'écran principal, cliquez sur la flèche Bas du clavier de l'émulateur pour sélectionner l'élément de menu Specials. Cliquez ensuite sur la touche de sélection de l'émulateur pour afficher l'écran Specials.
 - Dans l'écran Specials, cliquez sur la touche programmable droite (Next) de l'émulateur pour afficher l'image et la description de chaque plat. Cliquez sur la touche programmable gauche (Home) pour retourner dans l'écran principal.
 - Dans l'écran principal, sélectionnez l'élément de menu Reservations pour passer un appel téléphonique au restaurant.

Création de l'application

Cette section contient des procédures détaillées vous montrant comment recréer l'application Café. Le didacticiel est divisé en trois parties :

- Sélection de vos périphériques de test et de vos types de contenu.
Dans cette section, vous allez configurer les paramètres de publication, les paramètres de document ainsi que les paramètres de périphérique de votre document Flash.
- Création du menu pour l'écran principal de l'application. Dans cet écran, l'utilisateur peut afficher les images et les descriptions des plats du jour à partir d'un menu simple, ou bien appeler le restaurant pour faire une réservation.

- Création de l'écran Specials. Dans cet écran, l'utilisateur peut appuyer sur la touche programmable gauche du périphérique pour parcourir les images et descriptions des plats servis chaque jour au déjeuner dans le café, ou bien appuyer sur la touche programmable droite pour retourner à l'écran principal.

Cette section contient les rubriques suivantes :

Sélection des périphériques de test et des types de contenu	26
Création du menu pour l'écran principal	26
Création de l'écran Specials	29

Sélection des périphériques de test et des types de contenu

Device Central permet de sélectionner les périphériques et le type de contenu que vous ciblez. Lorsque vous testez votre application dans Adobe Device Central, l'émulateur est configuré pour adapter la configuration du lecteur au périphérique et au type de contenu cibles.

Ces paramètres sont définis lors de la création du document mobile Flash. Pour obtenir des informations détaillées sur la création, du début jusqu'à la fin, de nouveaux documents, reportez-vous à « [Application Flash Lite Hello World](#) », à la page 9.

Création du menu pour l'écran principal

Dans cette section, vous allez créer le menu de l'écran principal de l'application. Ce menu se compose de deux options : Specials et Reservations. L'option Specials dirige l'utilisateur vers un écran affichant les images et descriptions des plats du jour du café. L'option Reservations initie un appel téléphonique vers le café pour permettre à l'utilisateur de faire une réservation.

Le menu comprend deux boutons Flash standard qui définissent les états Dessus, Survolé et Enfoncé. L'utilisateur donne le focus à l'un de ces boutons en appuyant sur les flèches Haut ou Bas sur son périphérique. Lorsqu'un bouton a le focus, il affiche l'état survolé. Le bouton qui a le focus produit un événement de bouton `press` lorsque l'utilisateur appuie sur la touche de sélection sur le périphérique. La navigation par tabulation par défaut permet de créer facilement une interface utilisateur simple pour une application Flash Lite. Pour plus d'informations sur l'utilisation de la navigation par tabulation, consultez la section « Utilisation de la navigation par tabulation dans Flash Lite » du manuel *Développement d'applications Flash Lite 1.x*.

Pour créer le menu de l'écran principal :

1. Dans Flash, ouvrez le fichier que vous avez enregistré dans la section précédente (voir « [Sélection des périphériques de test et des types de contenu](#) », à la page 26).
2. Dans la fenêtre Scénario (Fenêtre > Scénario), sélectionnez l'image 1 dans le calque du menu.
3. Pour créer le menu, ouvrez le panneau Bibliothèque (Fenêtre > Bibliothèque) et faites glisser une occurrence du symbole de bouton appelée *Specials Button* sur la scène.

Positionnez le bouton sous le champ texte (déjà en place) présentant le restaurant.

4. Faites glisser une occurrence du symbole de bouton appelée *Reservations* sur la scène et positionnez-la sous le bouton *Specials*, comme indiqué dans l'illustration suivante :



5. Sélectionnez le bouton **Specials** et ouvrez le panneau **Actions** (Fenêtre > **Actions**).

6. Ajoutez le code suivant au panneau **Actions** :

```
on(press) {  
    gotoAndStop("specials");  
}
```

Ce code de gestionnaire d'événements place la tête de lecture sur l'image intitulée `Specials` lorsque l'utilisateur sélectionne ce bouton. Vous allez créer le contenu de cette image dans la section suivante (voir « [Création de l'écran Specials](#) », à la page 29).

7. Dans la scène, sélectionnez le bouton **Reservations** et ouvrez de nouveau le panneau **Actions**.

8. Dans le panneau **Actions**, entrez le code suivant :

```
on(press) {  
    getURL("tel:1-415-555-1212");  
}
```

Lorsque l'utilisateur sélectionne l'élément de menu **Reservations**, Flash Lite effectue un appel téléphonique vers le numéro spécifié. Flash Lite invite toujours l'utilisateur à autoriser ou refuser une demande de composition de numéro à partir d'un fichier SWF. Pour plus d'informations, reportez-vous à « [Lancement d'un appel téléphonique](#) » du guide *Formation à ActionScript Flash Lite 1.x*.

9. Dans le scénario, sélectionnez l'image 1 dans le calque **Actions**.

10. Ouvrez le panneau **Actions** et entrez le code suivant :

```
stop();  
_focusRect = false;  
fscommand2("resetsoftkeys");  
fscommand2("setquality", "high");  
fscommand2("fullscreen", "true");
```

Ce code produit le résultat suivant :

- Arrête la tête de lecture sur cette image.
- Désactive l'affichage du rectangle de focus jaune dessiné par défaut par Flash Lite autour du bouton ou du champ texte de saisie avec le focus courant (voir « [Présentation du rectangle de focus](#) » dans le manuel *Développement d'applications Flash Lite 1.x*).

- Réinitialise les touches programmables sur leurs paramètres par défaut. (Dans la suite de ce didacticiel, vous allez ajouter du code permettant d'enregistrer les touches programmables utilisées par votre application.)
 - Définit la qualité du rendu du lecteur sur high (élevée). Par défaut, Flash Lite affiche une qualité moyenne pour le contenu graphique.
 - Oblige le lecteur à afficher l'application en plein écran.
- 11.** Pour tester votre travail, sélectionnez Contrôle > Tester l'animation.
- 12.** Dans l'émulateur, cliquez sur les flèches Haut ou Bas du clavier à l'aide de votre souris (ou bien appuyez sur les flèches Haut ou Bas du clavier de votre ordinateur) pour donner le focus au bouton Specials.
- Lorsque le bouton Specials a le focus, le bouton affiche l'état Survolé.
- 13.** Cliquez sur la touche de sélection du clavier de l'émulateur (ou bien appuyez sur la touche Entrée de votre clavier) pour sélectionner l'élément de menu.
- A ce stade, l'écran Specials ne contient aucune fonctionnalité. Dans la section suivante, vous allez ajouter de l'interactivité et des animations pour créer cet écran (voir « [Création de l'écran Specials](#) », à la page 29).

Création de l'écran Specials

Dans cette section, vous allez créer les éléments de l'interface utilisateur permettant de parcourir les images et descriptions de chaque plat. L'écran des plats du jour comprend les éléments suivants :

- Une animation qui assure la transition entre les images de chaque plat.
- Des champs texte dynamique qui affichent le nom et la description de chaque plat.
- Les éléments de l'interface utilisateur permettant de naviguer entre les différents plats et de retourner à l'écran principal de l'application.

Cette section du didacticiel est divisée en deux parties. Dans la première partie, vous allez créer l'animation qui assure la transition entre les images de chaque plat. Dans la seconde partie, vous allez ajouter des éléments d'interface utilisateur et du code ActionScript pour permettre à l'utilisateur de naviguer entre les images et d'afficher le nom et la description de chaque plat.

Cette section contient les rubriques suivantes :

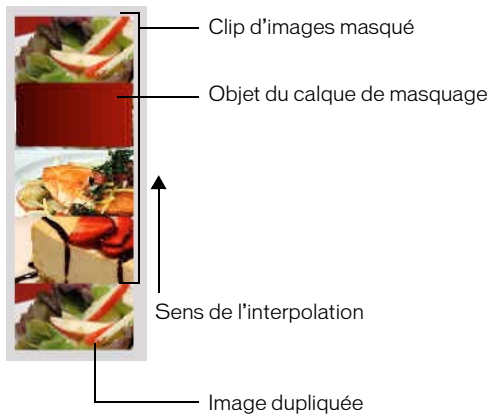
[Création de l'animation d'images30](#)

[Ajout d'éléments de navigation et de texte à l'écran Specials . . .33](#)

Création de l'animation d'images

Dans cette section, vous allez créer l'animation interpolée qui assure la transition entre les images de chaque plat. A la fin de cette section, l'animation sera lue sans discontinuer. Dans la suite de ce didacticiel, vous allez ajouter des éléments de navigation et du code ActionScript pour permettre à l'utilisateur de contrôler l'animation à l'aide de la touche programmable droite du périphérique.

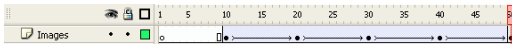
Pour créer l'animation, vous allez utiliser un clip prédéfini contenant des images de tous les plats organisées dans une colonne verticale. Vous allez utiliser un calque de masque pour n'afficher qu'une seule des images. Vous allez ensuite créer une série d'interpolations permettant de déplacer le clip vers le haut et d'afficher ainsi une image différente. La dernière image du clip est une duplication de la première, ce qui permet à la séquence d'animation de retourner à son état initial une fois que l'utilisateur a consulté la dernière image. L'image suivante illustre ces concepts :



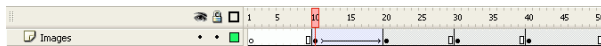
Dans la dernière section de ce didacticiel, vous allez ajouter du code ActionScript et des éléments d'interface utilisateur pour permettre à l'utilisateur de contrôler la séquence d'animation.

Pour créer l'animation d'images :

1. Ouvrez le fichier que vous avez enregistré dans la section précédente (voir « [Création du menu pour l'écran principal](#) », à la page 26).
2. Dans le scénario, sélectionnez l'image-clé de l'image 10 dans le calque intitulé Specials photos.
3. Ouvrez le panneau Bibliothèque et faites glisser le symbole nommé Clip Specials sur la scène.
La suite de ce didacticiel fait référence à ce clip simplement sous le nom clip d'images.
4. Une fois la nouvelle occurrence de clip sélectionnée, définissez les deux coordonnées x et y du clip sur **0** dans l'inspecteur des propriétés.
Cette action aligne le coin supérieur gauche du clip d'images avec le coin supérieur gauche de la scène.
5. Dans le calque Specials photos, insérez des images-clés dans les images 20, 30, 40 et 50, comme indiqué dans l'illustration ci-dessous :



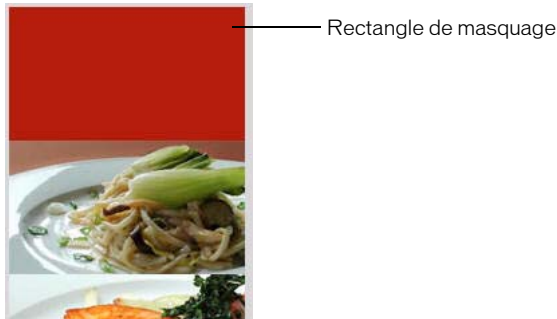
6. Dans le scénario, sélectionnez l'image-clé de l'image 20.
7. Dans la scène, sélectionnez le clip d'images et définissez sa coordonnée y sur **-100** dans l'inspecteur des propriétés.
Cette action déplace le clip de 100 pixels vers le haut sur la scène.
8. Sélectionnez l'image-clé de l'image 30 dans le scénario, sélectionnez le clip d'images, puis définissez sa coordonnée y sur **-200** dans l'inspecteur des propriétés.
9. Sélectionnez l'image-clé de l'image 40, sélectionnez le clip d'images, puis définissez sa coordonnée y sur **-300** dans l'inspecteur des propriétés.
10. Sélectionnez l'image-clé de l'image 50, sélectionnez le clip d'images, puis définissez sa coordonnée y sur **-400** dans l'inspecteur des propriétés.
11. Sélectionnez l'image-clé de l'image 10, puis sélectionnez l'option Mouvement dans le menu Interpolation de l'inspecteur des propriétés.
Cette action interpole la position du clip d'images entre les images-clés des images 10 et 20.



12. Pour créer des transitions entre les autres images, répétez l'étape 11 pour les images-clés situées dans les images 20, 30 et 40.

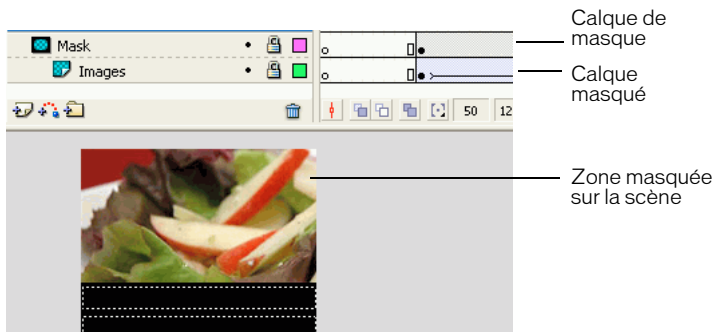
13. Pour créer le calque de masque, sélectionnez le calque Specials photos dans le scénario puis sélectionnez Insérer > Scénario > Calque (ou cliquez sur le bouton Insérer un calque dans le scénario).
14. Insérez une image-clé dans l'image 10 du nouveau calque de masque.
15. L'utilisation de l'outil Rectangle dans le panneau Outils crée un rectangle au-dessus de la première image (la plus au-dessus) dans le clip d'images des plats.

Peu importe la couleur de remplissage que vous utilisez pour le rectangle, elle doit être totalement opaque.



16. Pour vous assurer que le rectangle recouvre toute la zone de l'image, double-cliquez dessus pour le sélectionner, puis utilisez l'inspecteur des propriétés pour définir ses deux coordonnées x et y sur **0**, sa largeur sur **176** et sa hauteur sur **100**.
17. Cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en appuyant sur la touche Contrôle (Macintosh) sur le calque Specials dans le scénario, puis sélectionnez Masque dans le menu contextuel.

Le calque est converti en calque de masque, signalé par une icône de calque de masque. Le calque situé immédiatement au-dessous est lié au calque de masque et son contenu affiché à travers la zone remplie sur le masque. Pour plus d'informations sur l'utilisation des calques de masque, consultez la section Utilisation de calques de masque du manuel *Utilisation de Flash*.



18. Enregistrez vos modifications (Fichier > Enregistrer).

A ce stade, si vous testiez l'application dans l'émulateur, l'animation que vous avez créée serait lue jusqu'à la fin puis s'arrêterait. Dans la section suivante (voir « [Ajout d'éléments de navigation et de texte à l'écran Specials](#) », à la page 33), vous allez ajouter du code ActionScript permettant d'arrêter l'animation à chaque image-clé, ainsi que des éléments d'interface utilisateur permettant à l'utilisateur de naviguer entre les images.

Ajout d'éléments de navigation et de texte à l'écran Specials

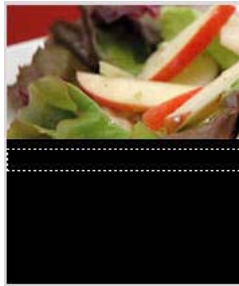
Dans cette section, vous allez ajouter de l'interactivité à l'écran Specials pour permettre à l'utilisateur de contrôler la transition entre chaque animation. Vous allez également ajouter des champs texte dynamique affichant le nom et la description de chaque image.

Pour ajouter du texte devant afficher les noms et les descriptions des plats :

1. Dans Flash, ouvrez le fichier que vous avez terminé dans la section précédente (voir « [Création du menu pour l'écran principal](#) », à la page 26).
2. Dans le scénario, sélectionnez l'image 10 dans le calque Texte.

3. Dans le panneau Outils, sélectionnez l'outil Texte et tracez un champ texte sous la première image de plats masquée.

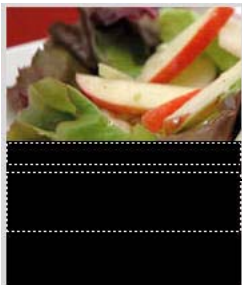
Ce champ texte affichera le nom du plat dont l'image est actuellement affichée.



Champ texte devant afficher le nom du plat

4. En maintenant le champ texte sélectionné sur la scène, effectuez les modifications suivantes dans l'inspecteur Propriétés :
 - Sélectionnez Texte dynamique dans le menu déroulant Type de texte.
 - Sélectionnez Verdana dans le menu contextuel Police.
 - Sélectionnez l'option de style de texte Italique.
 - Définissez la taille de la police sur 10.
 - Sélectionnez Bitmap (sans anti-alias) dans le menu contextuel Méthode de rendu des polices.
 - Tapez **titre** dans le champ Var. Il s'agit du nom de variable attribué au champ texte dynamique.
5. Créez un autre champ texte sous le premier pour afficher une courte description du plat consulté par l'utilisateur.

6. A l'aide de l'outil Sélection, redimensionnez le champ texte de sorte que sa taille soit au moins trois fois plus grande que celle de l'autre champ texte.



Champ texte devant afficher la description du plat

7. En maintenant le champ texte sélectionné sur la scène, effectuez les modifications suivantes dans l'inspecteur Propriétés :
 - Sélectionnez Texte dynamique dans le menu déroulant Type de texte.
 - Sélectionnez Multiligne dans le menu déroulant Type de ligne.
 - Sélectionnez Verdana dans le menu déroulant Police.
 - Définissez la taille de la police sur 10.
 - Sélectionnez Bitmap (sans anti-alias) dans le menu déroulant Méthode de rendu des polices.
 - Tapez **description** dans le champ Var.
8. Dans le scénario, sélectionnez l'image-clé de l'image 10 dans le calque Actions.
9. Ouvrez le panneau Actions et ajoutez le code suivant :

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

Ce code affiche le nom et la description du plat actuellement consulté par l'utilisateur et arrête la tête de lecture. La commande `SetSoftKeys` enregistre les touches programmables du périphérique qui permettront à l'utilisateur de revenir à l'écran d'accueil, ou bien de naviguer entre les différents plats.

- 10.** Dans le calque Actions, sélectionnez l'image-clé de l'image 20 et saisissez le code suivant dans le panneau Actions :

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

- 11.** Dans le calque Actions, sélectionnez l'image-clé de l'image 30 et saisissez le code suivant dans le panneau Actions :

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

- 12.** Dans le calque Actions, sélectionnez l'image-clé de l'image 40 et saisissez le code suivant dans le panneau Actions :

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

- 13.** Dans le calque Actions, sélectionnez l'image-clé de l'image 50 et saisissez le code suivant dans le panneau Actions :

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

Ce code renvoie la tête de lecture au début de la séquence d'animation. Les première et dernière images de la séquence d'animation sont identiques, ce qui crée l'illusion d'une animation continue.

- 14.** Enregistrez vos modifications.

Vous allez ensuite ajouter des éléments de navigation à l'écran Specials pour permettre à l'utilisateur de parcourir les images et descriptions de chaque plat.

Pour ajouter des éléments de navigation à l'écran Specials :

- 1.** Ouvrez le fichier que vous avez terminé dans la section précédente.
- 2.** Dans le panneau Bibliothèque (Fenêtre > Bibliothèque), recherchez le symbole nommé graphique Home et faites-le glisser vers le coin inférieur gauche de la scène.
- 3.** Dans l'inspecteur des propriétés, définissez la coordonnée *x* du graphique Home sur **0** et sa coordonnée *y* sur **188**.
- 4.** Faites glisser le symbole nommé graphique Next de la Bibliothèque jusqu'au coin inférieur droit de la scène.

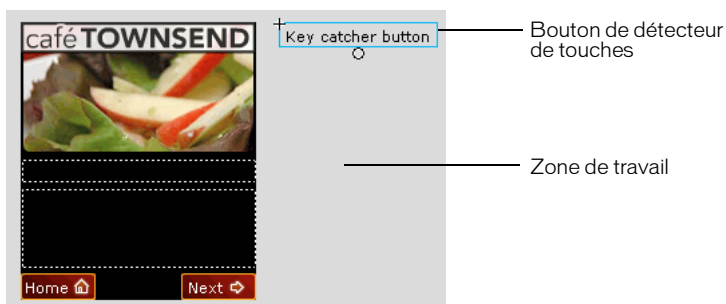
- Dans l'inspecteur des propriétés, définissez la coordonnée x du graphique sur 120 et sa coordonnée y sur 188.

La scène de votre application doit ressembler à la capture d'écran ci-dessous :



- Dans le scénario, sélectionnez l'image-clé de l'image 10 dans le calque intitulé Key Catcher (Détecteur de touches).
- Depuis la Bibliothèque, faites glisser le symbole du bouton de détecteur de touches et placez-le dans la zone de travail en dehors de la scène.

REMARQUE Pour afficher l'espace de travail, dans Flash, choisissez Affichage > Zone de travail.



Ce bouton a pour but de « détecter » les événements de pression de touches ActionScript initiés par l'utilisateur, puis de répondre par l'action appropriée. Pour plus d'informations sur l'utilisation des boutons de détecteur de touches, consultez la section « Création d'un bouton de détecteur de touches » du manuel *Développement d'applications Flash Lite 1.x*.

8. Sélectionnez le bouton de détecteur de touches, et dans le panneau Actions, entrez le code suivant :

```
// Gestion de l'événement de touche programmable
// droite (bouton "Next") :
on(keyPress "<PageDown>") {
    play();
}
// Gestion de l'événement de touche programmable
// gauche (bouton « Home ») :
on(keyPress "<PageUp>") {
    gotoAndStop("main");
}
```

Le premier gestionnaire `on(keyPress)` avance l'animation d'images jusqu'à l'image suivante dans la séquence ; le deuxième gestionnaire renvoie la tête de lecture sur l'écran principal de l'application.

9. Choisissez Contrôle > Tester l'animation pour tester l'application finale dans l'émulateur.

Index

A

- animation interpolée 30
- application Café Townsend
 - création d'éléments de navigation 33
 - création de l'animation Specials 30
 - création de l'écran Specials 29
 - création du menu principal 26
 - présentation 23
- application Hello World 19

C

- calques de masque, utilisation 30
- champs texte
 - définition de propriétés 33
 - dynamique 33
- création d'éléments de navigation
 - création d'un bouton de détecteur de touches 33
 - utilisation des boutons 26
 - utilisation des touches programmables 33

D

- disponibilité de Flash Lite 13

E

- émulateur Adobe Device Central 17

F

- Flash Lite
 - disponibilité 13
 - fonctions de création dans Flash 16
 - lecteur autonome 13

- présentation de la programmation 15
- présentation de la technologie 11
- types de contenu 14
- fonctions de création Flash Lite
 - émulateur 16
 - paramètres du périphérique 16

I

- Inspecteur des propriétés, bouton Paramètres du périphérique 17

M

- modèles de document
 - présentation 18
 - téléphones internationaux 18
 - téléphones japonais 18
 - utilisation 18

P

- périphériques cibles 14
- périphériques de test 14
- processus de création de contenu 15

T

- taille de scène disponible 19
- texte dynamique, champ 33
- touches programmables, utilisation 33
- types de contenu 14
- types de contenu Flash Lite 14

