

PRÉSENTATION DU CODE ACTIONSCRIPT™ POUR FLASH® LITE™ 2.x

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés.

Présentation du code ActionScript™ pour Flash® Lite™ 2.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. Sauf lorsque cela est prévu par la licence, aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite, conservée sur un support de stockage ou transmise par un moyen ou sous une forme quelconque (électronique, mécanique, enregistrée 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.

Les informations contenues dans ce manuel sont fournies à titre purement indicatif et ne doivent pas être considérées comme un engagement de la part d'Adobe Systems Incorporated, qui se réserve le droit de les modifier sans préavis. Adobe Systems Incorporated décline toute responsabilité en cas d'éventuelles erreurs ou inexactitudes relevées dans le contenu informationnel de ce manuel.

Nous attirons votre attention sur le fait que les illustrations ou images que vous pouvez être amené à inclure dans vos projets sont peut-être protégées par des droits d'auteur. L'exploitation de matériel protégé sans l'autorisation de l'auteur constitue une violation de droit. Assurez-vous d'obtenir les autorisations requises avant de procéder.

Toutes les références à des noms de sociétés utilisés dans les modèles sont purement fictives et ne renvoient à aucune entreprise existante.

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 inclut des liens de sites Web qui ne sont pas sous le contrôle de 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 que 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 du « 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 de Macromedia Flash 8 est optimisée par 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 spécifiés réservés en vertu de la législation sur les droits d'auteur en vigueur aux Etats-Unis. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, 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

Présentation	7
Guide des supports de formation	7
Ressources supplémentaires	8
Conventions typographiques	8
Chapitre 1 : Eléments ActionScript non pris en charge ou pris en charge de façon partielle	9
Commandes émises par l'intermédiaire de fsCommand et fsCommand2	9
Propriétés globales	12
Chapitre 2 : Classes non prises en charge ou partiellement prises en charge	13
Classe Button	14
Classe Date	16
Classe Key	17
Classe Mouse	18
Classe MovieClip	20
Classe Selection	23
Classe SharedObject	24
Classe System	25
Classe capabilities (System.capabilities)	26
Classe Sound	29
Classe Stage	32
Classe TextField	33
Classe TextFormat	35
Classe Video	37

Présentation

Les logiciels Macromedia® Flash® Lite™ 1.0 et Macromedia® Flash® Lite™ 1.1 d'Adobe ainsi que les versions initiales de Flash Lite reposent sur Macromedia® Flash® Player 4 d'Adobe. Les logiciels Macromedia® Flash® Lite™ 2.0 et Macromedia® Flash® Lite™ 2.1 d'Adobe reposent sur Macromedia® Flash® Player 7 d'Adobe, mais ils présentent les particularités suivantes :

- Flash Lite ne prend en charge certaines fonctionnalités que de façon partielle.
- Flash Lite dispose de fonctionnalités propres aux périphériques mobiles.

Ce document décrit les différences entre le code ActionScript pris en charge par Flash Lite 2.0 et 2.1 (versions regroupées sous l'appellation unique 2.x pour plus de clarté) et le code ActionScript qui était pris en charge par Flash Player 7. Le présent document inclut des références croisées aux documents suivants qui approfondissent les différentes classes et indiquent comment les exploiter dans les applications Flash Lite 2.x :

- *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 2.x ;*
- *Développement d'applications Flash Lite 2.x ;*
- *Formation à ActionScript 2.0 dans Flash.*

Guide des supports de formation

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

- *Prise en main de Flash Lite 2.x* fournit une vue d'ensemble de la technologie Flash Lite et du développement de contenu Flash Lite 2.0 et 2.1 pour les périphériques portables. Ce document inclut également un didacticiel détaillé pour la création d'applications Flash Lite 2.x.
- *Développement d'applications Flash Lite 2.x* est un guide complet sur la création de contenu Flash Lite, il contient des instructions pour tester vos applications dans l'émulateur Flash Lite intégré.

- *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 2.x* décrit toutes les fonctionnalités du langage ActionScript pour Flash Lite et fournit des exemples de code.
- *Formation à ActionScript 2.0 dans Flash* indique comment écrire du code ActionScript pour Flash Player 7.
- Les exemples d'application Flash Lite, disponibles à l'adresse suivante http://www.adobe.com/go/learn_ftt_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 italiques* signale un paramètre ActionScript.
- La **police en gras** désigne une entrée littérale.
- Les guillemets droits (" "), dans les exemples de code, séparent les chaînes de caractères. Les programmeurs ont également la possibilité d'utiliser des apostrophes droites (').

Le présent chapitre décrit les fonctions et les propriétés globales, les constantes, les opérateurs, les instructions, les extensions et les mots-clés qui ne sont pas pris en charge, ou seulement de façon partielle, par le code ActionScript pour Macromedia® Flash® Lite™ 2.x d'Adobe.

Commandes émises par l'intermédiaire de fsCommand et fsCommand2	9
Propriétés globales	12

Commandes émises par l'intermédiaire de fsCommand et fsCommand2

Les fonctions globales `fsCommand()` et `fsCommand2()` permettent au fichier SWF de communiquer avec Flash Player ou le programme hébergeant Flash Player, tel qu'un navigateur Web.

Flash Lite 2.x modifie les commandes Macromedia Flash Player 7 standard et ajoute des commandes qui sont propres aux périphériques incorporés. Flash Lite 2.x prend également en charge la fonction `fsCommand2()` qui est similaire à la fonction `fsCommand()`, à la différence que la commande s'exécute immédiatement et ne nécessite pas le traitement préalable de l'image ayant effectué l'appel.

Pour plus de détails sur la fonction `fsCommand2()`, consultez le *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 2.x*.

Commandes non prises en charge

Le tableau suivant affiche la liste des commandes qui ne sont pas prises en charge par `fsCommand()` lors de l'utilisation d'ActionScript 2.0 pour créer du contenu Flash Lite.

Commande	Description
<code>quit</code>	Ferme la projection.
<code>fullscreen</code>	Spécifiez <code>true</code> pour activer le mode plein écran de Flash Player. Spécifiez <code>false</code> pour rétablir l'affichage normal, avec des menus.
<code>allowscale</code>	La spécification de <code>false</code> définit le lecteur de sorte que le fichier SWF soit toujours affiché dans sa taille originale et que son échelle ne soit jamais modifiée. La spécification de <code>true</code> oblige le fichier SWF à utiliser 100 % de l'écran.
<code>showmenu</code>	Spécifiez <code>true</code> pour activer le jeu complet des éléments de menu contextuel. Spécifiez <code>false</code> pour masquer tous les éléments du menu contextuel, à l'exception de A propos de Flash Player et Paramètres.
<code>exec</code>	Exécute une application depuis la projection.
<code>trapallkeys</code>	Spécifiez <code>true</code> pour envoyer tous les événements de touche, y compris les touches de raccourci, au gestionnaire <code>onClipEvent(keyDown/keyUp)</code> de Flash Player.

Résumé des commandes

Le tableau suivant affiche la liste des commandes, fonctions et mots-clés ActionScript qui sont prises en charge de façon partielle ou non prises en charge par Flash Lite 2.x.

Commande, fonction ou mot-clé	Description	Prise en charge
<code>asfunction</code>	Protocole pour les URL dans les champs texte HTML.	Pas de prise en charge
<code>fscommand()</code>	Fonction qui permet au fichier SWF de communiquer avec Flash Player ou le programme hébergeant Flash Player, tel qu'un navigateur Web.	Prise en charge partielle
<code>on</code>	Préfixe des événements à exécuter lorsque l'événement se produit. Limitation : Les événements pris en charge sont <code>rollout</code> , <code>rollover</code> et <code>keyPress</code> .	Prise en charge partielle

Commande, fonction ou mot-clé	Description	Prise en charge
<code>onClipEvent</code>	<p>Gestionnaire d'événements ; déclenche les actions définies pour une instance spécifique de clip.</p> <p>Limitations : Les événements pris en charge sont <code>press</code>, <code>load</code>, <code>unload</code>, <code>enterFrame</code>, <code>keyDown</code>, <code>keyup</code> et <code>data</code>.</p> <p>Les événements <code>mouseDown</code>, <code>mouseUp</code> et <code>mouseMove</code> sont pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code>.</p>	Prise en charge partielle
<code>onUpdate</code>	Le gestionnaire d'événements <code>onUpdate</code> est défini pour obtenir un aperçu en direct d'un composant.	Pas de prise en charge
<code>print()</code>	La fonction <code>print()</code> cible le clip en fonction des limites spécifiées dans le paramètre.	Pas de prise en charge
<code>printAsBitmap()</code>	Fonction qui imprime le clip cible en tant que bitmap.	Pas de prise en charge
<code>printAsBitmapNum()</code>	Fonction qui imprime un niveau dans Flash Player en tant que bitmap en fonction des limites spécifiées par le paramètre (<code>bmovie</code> , <code>bmax</code> ou <code>bframe</code>).	Pas de prise en charge
<code>printNum()</code>	Fonction qui imprime un niveau dans Flash Player en fonction des limites spécifiées par le paramètre <code>boundingBox</code> (<code>bmovie</code> , <code>bmax</code> ou <code>bframe</code>).	Pas de prise en charge
<code>startDrag()</code>	<p>Fonction qui rend le clip cible déplaçable pendant la lecture du fichier SWF. Vous ne pouvez déplacer qu'un seul clip à la fois.</p> <p>Limitation : Prise en charge si l'interface de la souris ou du stylet est prise en charge.</p>	Prise en charge partielle

Commande, fonction ou mot-clé	Description	Prise en charge
<code>stopDrag()</code>	Fonction qui arrête l'opération de déplacement en cours. Limitation : Prise en charge si l'interface de la souris ou du stylet est prise en charge.	Prise en charge partielle
<code>updateAfterEvent()</code>	Fonction qui met à jour l'affichage (indépendamment du nombre d'images par seconde défini pour le fichier SWF) lorsque vous l'appellez à partir d'un gestionnaire <code>onClipEvent()</code> ou dans le cadre d'une fonction ou d'une méthode que vous transmettez à <code>setInterval()</code> .	Pas de prise en charge

Propriétés globales

Le tableau suivant regroupe les propriétés globales d'ActionScript qui sont prises en charge de façon partielle ou ne sont pas prises en charge par Flash Lite 2.x.

Propriétés	Description	Prise en charge
<code>_droptarget</code>	Propriété en lecture seule qui renvoie le chemin absolu en appliquant la syntaxe à barre oblique (/) de l'occurrence de clip sur laquelle <code>draggableInstanceName</code> (le nom d'une occurrence de clip qui était la cible de la fonction <code>startDrag()</code>) a été déposé. Cette propriété renvoie toujours un chemin qui commence par une barre oblique (/).	Pas de prise en charge
<code>_highquality</code>	Propriété globale qui spécifie le niveau d'anti-aliasing appliqué au fichier SWF actuel. Cette propriété permet également de contrôler le lissage de bitmaps. Limitation : Flash Lite ne prend pas en charge le lissage de bitmaps.	Prise en charge partielle
<code>_url</code>	Propriété en lecture seule qui extrait l'URL du fichier SWF ayant servi à télécharger le clip.	Pas de prise en charge

Classes non prises en charge ou partiellement prises en charge

2

Le présent chapitre décrit les classes ActionScript 2.0 qui ne sont pas prises en charge par Macromedia Flash Lite 2.0 d'Adobe ou qui le sont partiellement. Il décrit également les extensions propres au code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Classe Button	14
Classe Date	16
Classe Key	17
Classe Mouse	18
Classe MovieClip	20
Classe Selection	23
Classe SharedObject	24
Classe System	25
Classe capabilities (System.capabilities)	26
Classe Sound	29
Classe Stage	32
Classe TextField	33
Résumé des propriétés	34
Classe Video	37

Classe Button

Tous les symboles de bouton présents dans un fichier SWF sont des occurrences de l'objet Button. La classe Button fournit des méthodes, propriétés et gestionnaires d'événements pour l'utilisation des boutons.

Pour plus d'informations sur la classe Button, consultez les documents et chapitres suivants :

- *Développement d'applications Flash Lite 2.x* ;
- Chapitre 10, « Gestion d'événements » dans *Formation à ActionScript 2.0 dans Adobe Flash* ;
- Chapitre 2, « Classes ActionScript », dans le *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 2.x*.

Résumé des propriétés

Le tableau suivant regroupe les propriétés qui ne sont pas prises en charge, ou seulement de façon partielle, par la classe Button lorsque vous utilisez le code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Propriété	Description	Prise en charge
menu	Objet qui associe un objet ContextMenu à un bouton.	Pas de prise en charge
trackAsMenu	Valeur booléenne indiquant si d'autres boutons peuvent recevoir des événements lorsque l'utilisateur relâche le bouton de la souris. Prise en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code>.	Prise en charge partielle
useHandCursor	Valeur booléenne indiquant si le pointeur doit s'afficher lorsque la souris survole un bouton.	Pas de prise en charge
_xmouse	Lecture seule ; la coordonnée x du pointeur, par rapport à une occurrence de bouton. Prise en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code>.	Prise en charge partielle
_ymouse	Lecture seule ; la coordonnée y du pointeur, par rapport à une occurrence de bouton. Prise en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code>.	Prise en charge partielle

Résumé des événements

Le tableau suivant regroupe les gestionnaires d'événements qui sont pris en charge de façon partielle par la classe Button lorsque vous utilisez le code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Événement	Description
onDragOut	Appelé lorsque vous cliquez sur le bouton à l'aide du bouton de la souris, puis faites glisser le pointeur hors du bouton. Limitations : Prise en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code> .
onDragOver	Appelé lorsque le pointeur glisse au-dessus du bouton. Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code> .
onReleaseOutside	Appelé lorsque l'utilisateur relâche la souris tandis que le pointeur se trouve hors du bouton après avoir appuyé sur celui-ci lorsque le pointeur se trouvait à l'intérieur du bouton. Limitations : Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code> .

Classe Date

La classe Date détermine la représentation des dates et des heures dans ActionScript et prend en charge leur manipulation. La classe Date permet également d'obtenir la date et l'heure du système d'exploitation.

Pour plus d'informations sur la classe Date, consultez les documents et chapitres suivants :

- *Développement d'applications Flash Lite 2.x* ;
- Chapitre 4, « Données et types de données » dans *Formation à ActionScript 2.0 dans Adobe Flash* ;
- Chapitre 2, « Classes ActionScript », dans le *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 2.x*.

Résumé de la méthode

Le tableau suivant affiche la liste des méthodes (fonctions) qui ont été ajoutées à la classe Date du code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Méthode	Description
<code>getLocaleLongDate()</code>	Cette fonction définit un paramètre sur une chaîne représentant la date actuelle, sous forme longue, formatée selon les paramètres régionaux en vigueur. Le paramètre est transmis avec le nom. La valeur renvoyée est une chaîne de longueur variable et à plusieurs caractères. Le formatage final dépend du périphérique et des paramètres régionaux sélectionnés.
<code>getLocaleShortDate()</code>	Cette fonction définit un paramètre sur une chaîne représentant la date actuelle, sous forme abrégée, formatée selon les paramètres régionaux en vigueur. Le paramètre est transmis avec le nom. La valeur renvoyée est une chaîne de longueur variable et à plusieurs caractères. Le formatage final dépend du périphérique et des paramètres régionaux sélectionnés.
<code>getLocaleTime()</code>	Cette fonction définit un paramètre sur une chaîne représentant l'heure actuelle, formatée selon les paramètres régionaux en vigueur. Le paramètre est transmis avec le nom. La valeur renvoyée est une chaîne de longueur variable et à plusieurs caractères. Le formatage final dépend du périphérique et des paramètres régionaux sélectionnés.

Classe Key

La classe `Key` fournit des méthodes et propriétés permettant d'obtenir des informations sur les actions effectuées sur le clavier et les touches par l'utilisateur.

Pour plus d'informations sur la classe `Key`, consultez les documents et chapitres suivants :

- *Développement d'applications Flash Lite 2.x* ;
- Chapitre 14, « Création d'interactivité avec ActionScript » dans *Formation à ActionScript 2.0 dans Adobe Flash* ;
- Chapitre 2, « Classes ActionScript », dans le *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 2.x*.

Extensions des propriétés Flash Lite

Le tableau suivant décrit la propriété qui a été ajoutée à la classe `Key` du code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Propriété	Description	Prise en charge
<code>isToggled</code>	Renvoie <code>true</code> si la touche de verrouillage numérique ou en majuscules est active.	Pas de prise en charge

Extensions des méthodes Flash Lite

Le tableau suivant décrit l'extension de méthode qui a été ajoutée à la classe `Key` du code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Méthode	Description
<code>getCode()</code>	Renvoie la valeur de code de touche virtuelle de la dernière touche enfoncée.

L'implémentation de la méthode `getCode()` par Flash Lite 2.x renvoie une chaîne ou un nombre, selon les paramètres transmis par la plate-forme. Seuls les codes de touche standard de cette classe et les codes « spéciaux » de touche figurant en tant que propriété de la classe `ExtendedKey` sont admis. Cette restriction est appliquée par le lecteur. Pour les codes de touche valides, consultez la classe `Key` dans le *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 2.x*. Ce document comporte des tableaux de correspondance entre les touches et les codes de lettres, de chiffres, du pavé numérique, des touches de fonction, des touches spéciales de constante, et de toutes autres touches.

Classe Mouse

La classe Mouse permet de contrôler la souris dans un fichier SWF. Vous pouvez l'utiliser pour masquer ou afficher le pointeur de la souris, par exemple.

Pour plus d'informations sur la classe Mouse, consultez les références suivantes :

- *Développement d'applications Flash Lite 2.x*
- Chapitre 14, « Création d'interactivité avec ActionScript » dans *Formation à ActionScript 2.0 dans Adobe Flash* ;
- Chapitre 2, « Classes ActionScript », dans le *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 2.x*.

Résumé de la méthode

Le tableau suivant regroupe les méthodes qui ne sont pas prises en charge, ou seulement de façon partielle, par la classe Mouse lorsque vous utilisez le code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Méthode	Description	Prise en charge
<code>addListener()</code>	Enregistre un objet afin de recevoir les notifications des écouteurs <code>onMouseDown</code> , <code>onMouseMove</code> , <code>onMouseUp</code> et <code>onMouseWheel</code> . Limitations : Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code> .	Prise en charge partielle
<code>hide()</code>	Masque le pointeur dans un fichier SWF.	Pas de prise en charge
<code>removeListener()</code>	Supprime un objet précédemment enregistré avec <code>addListener()</code> . Limitations : Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code> .	Prise en charge partielle
<code>show()</code>	Affiche le pointeur dans un fichier SWF.	Pas de prise en charge

Résumé des événements

Le tableau suivant regroupe les événements qui ne sont pas pris en charge, ou seulement de façon partielle, par la classe Mouse lorsque vous utilisez le code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Événement	Description	Prise en charge
onMouseDown	Signalé lorsque vous cliquez avec la souris. Limitations : Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code> .	Prise en charge partielle
onMouseMove	Signalé lorsque la souris bouge. Limitations : Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> est défini sur <code>true</code> .	Prise en charge partielle
onMouseUp	Signalé lorsque le bouton de la souris est relâché. Limitations : Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code> .	Prise en charge partielle
onMouseWheel	Signalé lorsque l'utilisateur actionne la molette de la souris.	Pas de prise en charge

Classe MovieClip

La classe `MovieClip` permet d'utiliser les fonctions de rappel de l'écouteur qui indiquent l'état du chargement/téléchargement des fichiers SWF ou JPEG dans des clips. Pour exploiter les fonctionnalités `MovieClip`, utilisez `MovieClipLoader.loadClip()` à la place de `loadMovie()` ou `MovieClip.loadMovie()` pour charger des fichiers SWF.

Pour plus d'informations sur la classe `MovieClip`, consultez les documents et chapitres suivants :

- *Développement d'applications Flash Lite 2.x* ;
- Chapitre 11, « Utilisation des clips » dans *Formation à ActionScript 2.0 dans Adobe Flash* ;
- Chapitre 2, « Classes ActionScript », dans le *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 2.x*.

Résumé de la méthode

Le tableau suivant regroupe les méthodes qui ne sont pas prises en charge, ou seulement de façon partielle, par la classe `MovieClip` lorsque vous utilisez le code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Méthode	Description	Prise en charge
<code>attachAudio()</code>	Capture et lit des données audio locales à l'aide du microphone du périphérique.	Pas de prise en charge
<code>getTextSnapshot()</code>	Renvoie un objet <code>TextSnapshot</code> contenant le texte dans des champs texte statique dans le clip spécifié.	Pas de prise en charge
<code>startDrag()</code>	Rend un clip déplaçable et amorce son déplacement. Limitations : Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code> .	Prise en charge partielle
<code>stopDrag()</code>	Arrête une méthode <code>MovieClip.startDrag()</code> . Tout clip déplaçable avec <code>startDrag()</code> le reste jusqu'à ce qu'une méthode <code>stopDrag()</code> soit ajoutée, ou jusqu'à ce qu'un autre clip devienne déplaçable. Vous ne pouvez déplacer qu'un seul clip à la fois. Limitations : Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code> .	Prise en charge partielle

Résumé des propriétés

Le tableau suivant regroupe les propriétés qui ne sont pas prises en charge, ou seulement de façon partielle, par la classe `MovieClip` lorsque vous utilisez le code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Propriété	Description	Prise en charge
<code>_droptarget</code>	<p>Renvoie le chemin absolu, en utilisant une notation de syntaxe à barre oblique, de l'occurrence de clip sur laquelle ce clip a été déposé. La propriété <code>_droptarget</code> renvoie toujours un chemin qui commence par une barre oblique (/). Pour comparer la propriété <code>_droptarget</code> d'une occurrence à une référence, utilisez la fonction <code>eval()</code> afin de convertir la valeur renvoyée d'une syntaxe à barre oblique en référence de syntaxe à point.</p> <p>Limitations : Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code>.</p>	Pris en charge de façon partielle
<code>menu</code>	Associe l'objet <code>ContextMenu</code> spécifié au clip.	Pas de prise en charge
<code>_quality</code>	Définit ou extrait la qualité du rendu appliqué à un fichier SWF. Les polices de périphérique sont toujours aliasées, ce qui implique qu'elles ne sont pas affectées par la propriété <code>_quality</code> .	Prise en charge partielle
<code>trackAsMenu</code>	<p>Valeur booléenne indiquant si d'autres boutons ou clips peuvent recevoir des événements lorsque l'utilisateur relâche le bouton de la souris. La propriété <code>trackAsMenu</code> permet de créer des menus. Vous pouvez définir la propriété <code>trackAsMenu</code> sur n'importe quel bouton ou objet clip. Si la propriété <code>trackAsMenu</code> n'existe pas, la valeur du comportement par défaut devient <code>false</code>.</p> <p>Limitations : Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code>.</p>	Prise en charge partielle
<code>useHandCursor</code>	Valeur booléenne qui détermine si le curseur en forme de main doit apparaître lorsque la souris survole un clip.	Pas de prise en charge

Propriété	Description	Prise en charge
<code>_xmouse</code>	<p>Renvoie la coordonnée x de la position de la souris.</p> <p>Limitations : Prise en charge si <code>System.capabilities.hasMouse=true</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus=true</code>.</p>	Prise en charge partielle
<code>_ymouse</code>	<p>Renvoie la coordonnée y de la position de la souris.</p> <p>Limitations : Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code>.</p>	Prise en charge partielle

Résumé des événements

Le tableau suivant regroupe les gestionnaires d'événements qui sont pris en charge de façon partielle par la classe `MovieClip` lorsque vous utilisez le code `ActionScript` pour `Flash Lite 2.x`.

Gestionnaire d'événements	Description
<code>onDragOut</code>	<p>Appelé lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton de la souris et si le pointeur se déplace hors de l'objet. Vous devez définir une fonction qui s'exécute lorsque le gestionnaire d'événements est appelé. Cette fonction peut être définie dans le scénario ou dans un fichier de classe qui étend la classe <code>MovieClip</code> ou est lié à l'un des symboles de la bibliothèque.</p> <p>Limitations : Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code>.</p>
<code>onDragOver</code>	<p>Appelé lorsque l'utilisateur fait glisser le pointeur hors du clip, puis sur le clip. Vous devez définir une fonction qui s'exécute lorsque le gestionnaire d'événements est appelé. Cette fonction peut être définie dans le scénario ou dans un fichier de classe qui étend la classe <code>MovieClip</code> ou est lié à l'un des symboles de la bibliothèque.</p> <p>Limitations : Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code>.</p>
<code>onMouseDown</code>	<p>Appelé lorsque le bouton gauche de la souris est sollicité.</p> <p>Limitations : Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code>.</p>
<code>onMouseMove</code>	<p>Appelé lorsque la souris bouge.</p> <p>Limitations : Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> est défini sur <code>true</code>.</p>

Gestionnaire d'événements	Description
onMouseUp	Appelé lorsque le bouton gauche de la souris est relâché. Limitations : Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code> .
onReleaseOutside	Appelé lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton de la souris alors que le pointeur est sur le clip et le relâche quand le pointeur est en dehors de la zone occupée par le clip. Limitations : Pris en charge si <code>System.capabilities.hasMouse</code> ou <code>System.capabilities.hasStylus</code> est défini sur <code>true</code> .

Classe Selection

La classe Selection vous permet de définir et de contrôler le champ texte dans lequel se trouve le point d'insertion (à savoir, le champ ayant le focus).

La prise en charge partielle de la classe Selection permet de prendre également en charge la saisie de texte en ligne dans Flash Lite 2.1. Dans Flash Lite, l'objet Selection n'est valide que si le périphérique prend en charge la saisie de texte en ligne. Dans le cas contraire, et s'il repose sur un processeur frontal (FEP - front-end processor) pour saisir du texte, tous les appels à l'objet Selection sont ignorés.

Pour plus d'informations sur la classe Selection, consultez les références suivantes :

- *Développement d'applications Flash Lite 2.x*
- Chapitre 2, « Classes ActionScript », dans le *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 2.x*.

Résumé de la méthode

Le tableau suivant regroupe les méthodes qui ne sont pas prises en charge par la classe Selection lorsque vous utilisez le code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Méthode	Description
getBeginIndex()	Renvoie l'index au début de la plage de sélection qui est sélectionnée.
getCaretIndex()	Renvoie l'index de la position du point d'insertion clignotant (caret).
getEndIndex	Renvoie l'index à la fin de la plage de sélection qui est sélectionnée.

Classe SharedObject

Un objet Flash Lite partagé, tel qu'implémenté dans la classe SharedObject d'ActionScript, permet au contenu Flash Lite d'enregistrer des données sur le périphérique lorsque l'application est fermée et de charger ces données lorsque l'application est activée de nouveau.

Pour plus d'informations sur la classe SharedObject, consultez les références suivantes :

- *Développement d'applications Flash Lite 2.x* ;
- Chapitre 14, « Création d'interactivité avec ActionScript » dans *Formation à ActionScript 2.0 dans Adobe Flash* ;
- Chapitre 2, « Classes ActionScript », dans le *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 2.x*.

Résumé de la méthode

Le tableau suivant regroupe les méthodes qui sont prises en charge de façon partielle par la classe SharedObject lorsque vous utilisez le code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Méthode	Description
<code>flush()</code>	Écrit immédiatement un objet rémanent dans un fichier local. Limitations : L'opération d'écriture est asynchrone et le résultat n'est pas disponible immédiatement.
<code>getLocal()</code>	Renvoie une référence à un objet partagé rémanent du périphérique et disponible uniquement pour le client actuel. Limitations : Dans Flash Lite, un objet ne peut pas être partagé entre deux fichiers SWF.

Extensions des méthodes Flash Lite

Le tableau suivant affiche la liste des méthodes qui ont été ajoutées en tant qu'extensions à la classe SharedObject du code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Méthode	Description
<code>GetMaxSize()</code>	Flash Lite 2.x renvoie la taille maximum attribuée au stockage rémanent d'un fichier SWF.

Classe System

La classe System regroupe les propriétés liées à certaines opérations qui ont lieu sur l'ordinateur de l'utilisateur, telles que les opérations au niveau des objets partagés, des paramètres locaux pour les caméras et les microphones, ainsi que de l'utilisation du Presse-papiers. Les propriétés et les méthodes supplémentaires suivantes figurent dans des classes spécifiques dans le package System : la classe capabilities, la classe security et la classe IME.

Pour plus d'informations sur la classe System, consultez les références suivantes :

- *Développement d'applications Flash Lite 2.x* ;
- *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 2.x* ;
- Chapitre 7, « Classes » dans *Formation à ActionScript 2.0 dans Adobe Flash*

Résumé de la méthode

Le tableau suivant regroupe les méthodes qui ne sont pas prises en charge par la classe System lorsque vous utilisez le code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Méthode	Description	Prise en charge
<code>setClipboard()</code>	Remplace le contenu du presse-papiers par une chaîne de texte spécifiée.	Pas de prise en charge
<code>showSettings()</code>	Affiche le panneau Paramètres de Flash Player spécifié.	Pas de prise en charge

Résumé des propriétés

Le tableau suivant regroupe les propriétés qui ne sont pas prises en charge par la classe System lorsque vous utilisez le code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Propriété	Description	Prise en charge
<code>exactSettings</code>	Permet d'appliquer ou non les règles de correspondance exacte de superdomaines ou de domaines lors de l'accès à des paramètres locaux.	Pas de prise en charge

Résumé des événements

Le tableau suivant regroupe les gestionnaires d'événements qui sont pris en charge partiellement par la classe System lorsque vous utilisez le code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Gestionnaire d'événements	Description	Prise en charge
onStatus	Fournit un gestionnaire de superévénements pour certains objets. La propriété SharedObject est prise en charge. Les propriétés LocalConnection et NetStream ne sont pas prises en charge.	Prise en charge partielle

Classe capabilities (System.capabilities)

La classe System.capabilities permet de déterminer les fonctionnalités du système et le lecteur hébergeant un fichier SWF, ceci dans le but d'adapter le contenu à différents formats. Par exemple, l'écran d'un téléphone portable (noir et blanc, 100 pixels carrés) diffère de l'écran couleur de 1 000 pixels carrés d'un PC. Pour fournir le contenu approprié au plus grand nombre d'utilisateurs possible, vous pouvez utiliser l'objet System.capabilities afin de déterminer le type de périphérique dont dispose un utilisateur. Vous pouvez ensuite demander au serveur d'envoyer différents fichiers SWF en fonction des fonctionnalités propres à chaque périphérique ou demander au fichier SWF de modifier sa présentation en fonction des fonctionnalités du périphérique.

Résumé des propriétés

Le tableau suivant regroupe les propriétés qui ne sont pas prises en charge par la classe System.capabilities lorsque vous utilisez le code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Propriété	Description
hasIME	Indique si le système est doté d'un IME (éditeur de méthode d'entrée).
manufacturer	Chaîne désignant le système d'exploitation de Flash Player, sous la forme « Adobe nomSE » (nomSE peut être « Windows », « Macintosh », « Linux » ou « Autre nom de SE »).
pixelAspectRatio	Indique les proportions en pixel de l'écran.
playerType	Indique le type de lecteur : autonome, externe, module externe ou ActiveX.
screenColor	Indique si l'écran est en couleur, niveau de gris ou noir et blanc.

Propriété	Description
screenDPI	Indique la résolution de l'écran, en pixels (telle que ppp).
serverString	Chaîne de code URL spécifiant les valeurs de chaque propriété <code>System.capabilities</code> .

Extensions des propriétés Flash Lite

Le tableau suivant regroupe les propriétés servant d'extensions à la classe `System.capabilities` lorsque vous utilisez le code `ActionScript` pour Flash Lite 2.x.

Propriété	Description
hasCompoundSound	Valeur booléenne en lecture seule qui a la valeur <code>true</code> si le lecteur peut traiter les données audio composites ; <code>false</code> dans les autres cas.
hasEmail	Valeur booléenne en lecture seule qui a la valeur <code>true</code> si le lecteur peut envoyer des messages électroniques à l'aide de la commande <code>GetURL</code> d' <code>ActionScript</code> ; <code>false</code> dans tous les autres cas.
hasMMS	Valeur booléenne en lecture seule qui a la valeur <code>true</code> si le lecteur peut envoyer des messages MMS (multimedia message service) à l'aide de la commande <code>GetURL</code> d' <code>ActionScript</code> ; <code>false</code> dans tous les autres cas.
hasSMS	Valeur en lecture seule dont la variable <code>_capSMS</code> indique si Flash Lite permet d'envoyer des messages SMS (short message service) à l'aide de la commande <code>GetURL</code> d' <code>ActionScript</code> . Si Flash Lite peut envoyer des messages SMS, cette variable est définie et prend la valeur 1. Sinon, cette variable n'est pas définie.
hasMFI	Valeur booléenne qui a la valeur <code>true</code> si le lecteur peut lire des données audio au format MFI (Melody pour i-mode) ; <code>false</code> dans tous les autres cas.
hasMIDI	Valeur booléenne en lecture seule qui est <code>true</code> si le lecteur peut traiter les données audio au format MIDI ; <code>false</code> dans les autres cas.
hasSMAF	Valeur booléenne en lecture seule qui est <code>true</code> si le lecteur peut traiter les données audio au format SMAF (Synthetic music Mobile Application Format) ; <code>false</code> dans les autres cas.

Propriété	Description
hasDataLoading	Valeur booléenne qui a la valeur <code>true</code> si le lecteur peut charger de façon dynamique des données supplémentaires par l'intermédiaire d'appels à <code>loadMovie()</code> , <code>loadMovieNum()</code> , <code>loadVariables()</code> , <code>loadVariablesNum()</code> , <code>XML.parseXML()</code> , <code>Sound.loadSound()</code> , <code>MovieClip.loadVariables()</code> , <code>MovieClip.loadMovie()</code> , <code>MovieClipLoader.loadClip()</code> , <code>LoadVars.load()</code> et <code>LoadVars.sendAndLoad()</code> ; <code>false</code> dans tous les autres cas.
has4WayKeyAS	Valeur booléenne en lecture seule qui a la valeur <code>true</code> si le lecteur peut exécuter le code ActionScript associé aux gestionnaires <code>keyEvent</code> correspondant aux touches droite, gauche, haut et bas ; <code>false</code> dans tous les autres cas. Si la valeur de cette variable est <code>true</code> , lorsque l'une des quatre touches de direction est sollicitée, le lecteur recherche le gestionnaire correspondant. S'il n'en trouve aucun, Flash procède à un contrôle de navigation. Cependant, si un gestionnaire d'événements est trouvé, aucune action de navigation ne se produit pour cette touche. En d'autres termes, la présence d'un gestionnaire de pression de touche pour la touche Bas désactive la fonctionnalité de navigation vers le bas.
hasMouse	Valeur booléenne en lecture seule qui a la valeur <code>true</code> si le lecteur peut envoyer des événements liés à la souris et <code>false</code> si la plate-forme ne prend pas de souris en charge.
hasMappableSoftKeys	Permet à l'utilisateur de définir des valeurs de touches programmables et de traiter les événements à partir de ces touches.
hasStylus	Valeur booléenne en lecture seule qui a la valeur <code>true</code> si le lecteur peut envoyer des événements liés à un stylet et <code>false</code> si la plate-forme ne prend pas les stylets en charge. L'événement <code>onMouseMove</code> n'est pas compatible avec les stylets. Cet indicateur permet au contenu de vérifier si l'événement est pris en charge.
hasCMIDI	Valeur booléenne en lecture seule qui a la valeur <code>true</code> si la plate-forme prend en charge les sons CMIDI et <code>false</code> dans le cas contraire.
hasXMLSocket	(Ajouté dans Flash Lite 2.1) Indique si l'application hôte prend en charge les sockets XML.
softKeyCount	Valeur numérique indiquant le nombre de touches programmables prises en charge par la plate-forme.
hasSharedObjects	Valeur booléenne en lecture seule qui a la valeur <code>true</code> si le contenu Flash lu dans cette application peut accéder aux objets partagés de Flash Lite ; <code>false</code> dans tous les autres cas.

Propriété	Description
hasQWERTYKeyboard	Valeur booléenne en lecture seule qui a la valeur <code>true</code> si le code ActionScript peut être associé à l'ensemble des touches d'un clavier QWERTY standard, ce qui inclut la touche Retour arrière ; <code>false</code> dans tous les autres cas.
audioMIMETypes	Propriété en lecture seule qui contient un tableau des types MIME pris en charge par les codecs audio du périphérique, puis qui peut être utilisée par l'objet Sound d'ActionScript.
imageMIMETypes	Propriété en lecture seule qui contient un tableau des types MIME pris en charge par les codecs d'image du périphérique, puis qui peut être utilisée par la fonction <code>loadMovie</code> d'ActionScript.
videoMIMETypes	Propriété en lecture seule qui contient un tableau des types MIME pris en charge par les codecs vidéo du périphérique, puis qui peut être utilisée par l'objet Video d'ActionScript.
MIMETypes	Propriété en lecture seule qui contient un tableau de l'ensemble des types MIME que les objets Sound et Video prennent en charge et la fonction <code>loadMovie()</code> d'ActionScript.

Classe Sound

ActionScript pour Flash Lite 2.x prend en charge les sons de périphérique par l'intermédiaire de la classe Sound et des valeurs `System.capabilities`. La classe Sound est totalement prise en charge pour les sons natifs pris en charge dans Flash Player 7, mais est uniquement prise en charge de façon partielle pour les sons de périphérique.

Flash Lite 2.x ajoute une prise en charge qui permet de synchroniser la lecture de sons de périphérique avec l'animation de rendu.

REMARQUE

Flash Lite 2.x ne prend pas en charge l'enregistrement de sons.

Résumé de la méthode

Le tableau suivant regroupe les méthodes qui sont prises en charge de façon partielle par la classe `Sound` lorsque vous utilisez le code `ActionScript` pour `Flash Lite 2.x`.

Méthode	Description	Prise en charge
<code>getPan()</code>	<p>Renvoie le niveau panoramique défini dans le dernier appel <code>setPan()</code> en tant qu'entier compris entre -100 (gauche) et +100 (droite). (0 définit de la même manière les canaux gauche et droit.) Le réglage panoramique contrôle la balance gauche-droite des sons actuels et futurs d'un fichier SWF.</p> <p>Limitations : Prise en charge pour l'utilisation avec des sons Flash natifs ; non prise en charge pour l'utilisation avec des sons de périphérique.</p>	Prise en charge partielle
<code>getTransform()</code>	<p>Renvoie les informations de transformation du son pour l'objet <code>Sound</code> spécifié défini avec le dernier appel <code>Sound.setTransform()</code>.</p> <p>Limitations : Prise en charge pour l'utilisation avec des sons Flash natifs ; non prise en charge pour l'utilisation avec des sons de périphérique.</p>	Prise en charge partielle
<code>loadSound()</code>	<p>Charge un fichier MP3 dans un objet <code>Sound</code>. Vous pouvez utiliser le paramètre <code>isStreaming</code> pour indiquer si le son est un événement ou un son en flux continu.</p> <p>Les sons d'événement sont totalement chargés avant d'être lus. Ils sont gérés par la classe <code>ActionScript Sound</code> et répondent à toutes les méthodes et propriétés de cette classe.</p> <p>Limitations : Le paramètre de diffusion en flux continu est ignoré lorsqu'il est utilisé avec <code>Flash Lite 2.x</code>.</p>	Prise en charge partielle
<code>setPan()</code>	<p>Détermine le mode de lecture du son dans les canaux gauche et droit (haut-parleurs). Pour les sons mono, <code>pan</code> détermine le haut-parleur (gauche ou droit) de lecture du son.</p> <p>Limitations : Prise en charge pour l'utilisation avec des sons Flash natifs ; non prise en charge pour l'utilisation avec des sons de périphérique.</p>	Prise en charge partielle

Méthode	Description	Prise en charge
<code>setTransform()</code>	Définit les informations de transformation du son (ou balance), pour un objet <code>Sound</code> . Le paramètre <code>soundTransformObject</code> est un objet que vous créez à l'aide de la méthode de constructeur de la classe <code>Object</code> générique avec les paramètres spécifiant la manière dont le son est réparti dans les canaux gauche et droit (haut-parleurs). Limitations : Prise en charge pour l'utilisation avec des sons Flash natifs ; non prise en charge pour l'utilisation avec des sons de périphérique.	Prise en charge partielle
<code>setVolume()</code>	Définit le volume pour l'objet <code>Sound</code> . Limitations : Prise en charge pour l'utilisation avec des sons Flash natifs ; non prise en charge pour l'utilisation avec des sons de périphérique.	Prise en charge partielle

Résumé des propriétés

Le tableau suivant regroupe les propriétés de la classe `Sound` qui sont prises en charge de façon partielle lorsque vous utilisez le code `ActionScript` pour `Flash Lite 2.x`.

Propriété	Description
<code>duration</code>	Durée d'un son, en millisecondes. Limitations : Prise en charge pour l'utilisation avec des sons Flash natifs ; non prise en charge pour l'utilisation avec des sons de périphérique.
<code>position</code>	La durée de diffusion du son exprimée en millisecondes. Limitations : Prise en charge pour l'utilisation avec des sons Flash natifs ; non prise en charge pour l'utilisation avec des sons de périphérique.

Extensions des méthodes Flash Lite

Le tableau suivant affiche les nouvelles méthodes de la classe `Sound` qui sont propres au code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Méthode	Description
<code>getPan()</code>	Renvoie la valeur de l'appel <code>setPan()</code> précédent. Cette méthode n'est pas prise en charge pour les sons de périphérique.
<code>getTransform()</code>	Renvoie la valeur de l'appel <code>setTransform()</code> précédent. Cette méthode n'est pas prise en charge pour les sons de périphérique.
<code>loadSound()</code>	Charge les données audio dans Flash Player, quel que soit leur format. Cette méthode diffère de l'implémentation de Flash Player 7 dans la mesure où les données audio chargées à l'aide de cette méthode sont toujours traitées en tant que son d'événement. Par conséquent, le deuxième paramètre de cette méthode est toujours ignoré. Dans l'exemple suivant, la valeur <code>true</code> est ignorée : <code>my_sound.loadSound("mysnd.mp3", true);</code>

Classe Stage

La classe `Stage` est une classe de niveau supérieur dont les méthodes, les propriétés et les gestionnaires sont accessibles sans l'aide d'un constructeur. Les méthodes et propriétés de cette classe permettent d'accéder aux informations et de les modifier dans les limites d'un fichier SWF.

Pour plus d'informations, consultez les références suivantes :

- *Développement d'applications Flash Lite 2.x* ;
- *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 2.x*.

Extensions des propriétés Flash Lite

Le tableau suivant affiche les nouvelles propriétés de la classe `Stage` qui sont propres au code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Propriété	Description
<code>showMenu</code>	Affiche ou masque les éléments par défaut dans le menu contextuel de Flash Player.

Propriété	Description
<code>getTransform()</code>	Renvoie la valeur de l'appel <code>setTransform()</code> précédent. Cette méthode n'est pas prise en charge pour les sons de périphérique.
<code>loadSound()</code>	Charge les données audio dans Flash Player, quel que soit leur format. Cette méthode diffère de la version pour Flash Player 7 dans la mesure où les données audio chargées à l'aide de cette méthode sont toujours traitées en tant que sons d'événement, de façon à ce que le deuxième paramètre de cette méthode soit toujours ignoré. Par exemple, dans l'appel suivant, la valeur <code>true</code> est ignorée : <code>my_sound.loadSound("mysnd.mp3", true);</code>

Classe TextField

Les champs texte sont des éléments visuels pouvant être placés sur la scène pour présenter du texte à l'utilisateur. Tout comme les champs de saisie ou les zones de texte de formulaires du code HTML, Flash permet de définir des champs texte modifiables, en lecture seule, ainsi que d'autoriser la mise en forme HTML et les champs de texte multiligne.

La classe `TextField` permet de créer des champs texte. Tous les champs texte de saisie et dynamique dans un fichier SWF sont des occurrences de la classe `TextField`. Vous pouvez donner un nom d'occurrence à un champ texte dans l'inspecteur Propriétés, puis utiliser les méthodes et les propriétés de la classe `TextField` pour la modifier avec `ActionScript`. Les noms d'occurrence de `TextField` s'affichent dans l'explorateur d'animations et dans la boîte de dialogue Insérer un chemin cible du panneau Actions.

Pour créer un champ texte de façon dynamique, n'utilisez pas l'opérateur `NEW` mais `MovieClip.createTextField()`.

Les méthodes de la classe `TextField` permettent de définir, sélectionner et manipuler du texte dans un champ texte dynamique ou de saisie que vous créez en cours de programmation ou à l'exécution.

Toutes les propriétés de la classe TextField sont prises en charge par Flash Lite 2.x, mais les champs texte ne peuvent afficher que les polices de périphérique. Les polices de périphérique sont des polices propres à Flash qui ne sont pas intégrées dans un fichier SWF. Flash Lite utilise la police du périphérique mobile qui s'approche le plus de sa police de périphérique. Dans la mesure où les vecteurs de polices ne sont pas intégrés, le fichier SWF prend moins d'espace que des polices vectorielles intégrées. Toutefois, du fait que les polices vectorielles ne sont pas intégrées, le texte que vous créez avec ces polices n'a pas l'aspect attendu sur les périphériques ne disposant pas de la police de périphérique. Flash inclut trois polices de périphérique : `_sans` (similaire à Helvetica et Arial), `_serif` (similaire à Times Roman) et `_typewriter` (similaire à Courier).

Pour plus d'informations sur la classe TextField, consultez les références suivantes :

- *Développement d'applications Flash Lite 2.x*
- Chapitre 12, « Utilisation du texte et des chaînes » dans *Formation à ActionScript 2.0 dans Adobe Flash* ;
- Chapitre 2, « Classes ActionScript », dans le *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 2.x*.

Résumé des propriétés

Le tableau suivant regroupe les propriétés de la classe TextField qui ne sont pas prises en charge lorsque vous utilisez le code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Propriété	Description
<code>antialiasType</code>	Indique le type d'anti-aliasing appliqué à cette instance de TextField.
<code>menu</code>	Associe l'objet ContextMenu à un champ texte.
<code>mouseWheelEnabled</code>	Valeur booléenne qui indique si Flash Player doit automatiquement faire défiler des champs texte multiligne lorsque le pointeur de la souris clique sur un champ texte et l'utilisateur actionne la molette.
<code>restrict</code>	Indique le jeu de caractères qu'un utilisateur peut entrer dans le champ texte.
<code>sharpness</code>	La netteté des bords du glyphe dans cette occurrence TextField.
<code>styleSheet</code>	Associe une feuille de style au champ texte.
<code>thickness</code>	Indique l'épaisseur des bords du glyphe dans cette occurrence TextField.

Résumé des méthodes

Le tableau suivant regroupe les méthodes de la classe `TextField` qui ne sont pas prises en charge lorsque vous utilisez le code `ActionScript` pour `Flash Lite 2.x`.

Méthode	Description
<code>getFontList</code>	Renvoie les noms des polices sur le système hôte du lecteur sous forme de tableau.

Classe `TextFormat`

La classe `TextFormat` regroupe les informations de mise en forme de caractères. La classe `TextFormat` permet de personnaliser la mise en forme des champs texte. Vous pouvez formater le texte des champs statiques et dynamiques. Certaines propriétés de la classe `TextFormat` ne sont pas disponibles pour les polices incorporées et de périphérique.

La classe `TextFormat` permet de mettre en forme un champ texte ou certains caractères de ce champ texte. Parmi les options de mise en forme du texte disponibles, citons l'alignement, l'indentation, les caractères en gras et/ou couleur, la taille de la police, les largeurs des marges, les italiques et l'espacement des lettres. Vous pouvez formater le texte des champs statiques et dynamiques. Certaines propriétés de la classe `TextFormat` ne sont pas disponibles pour les polices incorporées et de périphérique.

Vous devez utiliser le constructeur `TextFormat()` pour créer un objet `TextFormat` avant d'appeler ses méthodes.

REMARQUE

Flash Lite 2.x offre une prise en charge partielle des fonctionnalités de mise en forme disponibles dans la classe `TextFormat`. Les fonctionnalités de mise en forme ne sont pas disponibles lorsque vous utilisez des polices de périphérique.

Flash Lite 2.x prend en charge de façon partielle la classe `TextFormat`. Par exemple, `TextFormat.font`, `TextFormat.bold` et `TextFormat.tabstop` ne sont pas pris en charge lorsque vous utilisez des polices de périphérique.

Pour plus d'informations sur la classe `TextFormat`, consultez les références suivantes :

- *Développement d'applications Flash Lite 2.x* ;
- Chapitre 12, « Utilisation du texte et des chaînes » dans *Formation à ActionScript 2.0 dans Adobe Flash* ;
- Chapitre 2, « Classes ActionScript », dans le *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 2.x*.

Résumé des propriétés

Le tableau suivant affiche la liste des propriétés qui sont prises en charge de façon partielle lors de l'utilisation d'ActionScript 2.0 pour créer du contenu Flash.

Propriété	Description
<code>bold</code>	Valeur booléenne indiquant si le texte est en gras. Limitations : Cette valeur est limitée à la mise en forme au niveau du paragraphe ; vous ne pouvez pas mettre en gras des caractères spécifiques.
<code>bullet</code>	Valeur booléenne indiquant que le texte fait partie d'une liste à puces. Limitations : Réservé aux polices intégrées.
<code>color</code>	Indique la couleur du texte. Limitations : Cette valeur est limitée à la mise en forme au niveau du paragraphe ; vous ne pouvez pas mettre en couleur des caractères spécifiques.
<code>font</code>	Nom de la police du texte dans ce format de texte, sous forme de chaîne. Limitations : Pour Flash Lite, cette propriété ne s'applique qu'aux polices intégrées. Cette propriété n'est pas prise en charge pour l'arabe, l'hébreu et le thaïlandais.
<code>italic</code>	Valeur booléenne indiquant si le texte dans ce format de texte est en italiques. Limitations : Cette valeur est limitée à la mise en forme au niveau du paragraphe ; vous ne pouvez pas mettre en italiques des caractères spécifiques.
<code>size</code>	Taille en points du texte dans ce format de texte. Limitations : Cette valeur est limitée à la mise en forme au niveau du paragraphe ; vous ne pouvez pas appliquer des tailles de police différentes à des caractères spécifiques.
<code>tabStops</code>	Spécifie des taquets de tabulation personnalisés, sous forme d'un tableau d'entiers non négatifs. Limitations : Réservé aux polices intégrées.
<code>underline</code>	Valeur booléenne qui indique si le texte qui utilise ce format texte est souligné (<code>true</code>) ou non (<code>false</code>). Limitations : S'applique uniquement à la mise en forme au niveau du paragraphe.

Classe Video

Flash Lite 2.x permet de manipuler des formats vidéo propres au périphérique et prend en charge les types suivants de lecture vidéo :

- Vidéo intégrée dans un fichier SWF ;
- Vidéo disponible sous forme de fichier distinct sur le périphérique ;
- Vidéo diffusée en continu sur le réseau (en temps réel).

Flash Lite 2.x prend en charge les vidéos de périphérique. La vidéo de périphérique est stockée dans le fichier SWF publié au format vidéo natif du périphérique. Pour lire la vidéo de périphérique, Flash Lite transmet les données vidéo au périphérique, qui les décode et les lit.

REMARQUE

Le code ActionScript de Flash Lite 2.x ne prend pas en charge les classes `NetConnection` ou `NetStream`.

Pour plus d'informations sur la classe Video, consultez les références suivantes :

- *Développement d'applications Flash Lite 2.x* ;
- Chapitre 15, « Utilisation des images, du son et de la vidéo » dans *Formation à ActionScript 2.0 dans Adobe Flash* ;
- Chapitre 2, « Classes ActionScript », dans le *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 2.x*.

Résumé de la méthode

Le tableau suivant regroupe les méthodes qui ne sont pas prises en charge par la classe Video lorsque vous utilisez le code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Méthode	Description	Prise en charge
<code>attachVideo</code>	Spécifie un flux vidéo (source) à afficher dans le cadre de l'objet Video figurant sur la scène.	Pas de prise en charge
<code>clear</code>	Efface l'image actuellement affichée dans l'objet Video. Cette fonction est par exemple utile lorsque vous souhaitez afficher des informations en attente sans devoir cacher l'objet Video.	Pas de prise en charge

Résumé des propriétés

Le tableau suivant regroupe les propriétés de la classe Video qui ne sont pas prises en charge lorsque vous utilisez le code ActionScript pour Flash Lite 2.x.

Propriété	Description
<code>deblocking</code>	Indique le type de filtre de dégroupage appliqué aux vidéos décodées dans le cadre du post-traitement. Deux filtres de dégroupage sont disponibles : l'un dans le codec Sorenson et l'autre dans le codec On2 VP6.
<code>height</code>	Nombre entier spécifiant la hauteur en pixels du flux vidéo.
<code>smoothing</code>	Indique si la vidéo doit être lissée (interpolée) lors de son redimensionnement. Pour faciliter le lissage, le lecteur doit être en mode haute qualité.
<code>width</code>	Nombre entier spécifiant la largeur en pixels du flux vidéo.

Extensions des méthodes Flash Lite

La classe Video de Flash Lite 2.x ajoute les nouvelles méthodes suivantes.

Méthode	Description
<code>play()</code>	Ouvre une source vidéo et amorce sa lecture.
<code>close()</code>	Arrête la lecture de la vidéo, libère la mémoire associée à cet objet Video et efface la zone réservée à la diffusion de l'écran.
<code>stop()</code>	Arrête la lecture de la vidéo et poursuit le rendu de l'image affichée. Tout autre appel à <code>Video.resume()</code> reprend la lecture à partir de la première image de la vidéo.
<code>pause()</code>	Arrête la lecture de la vidéo et poursuit le rendu de l'image affichée. L'appel suivant à <code>Video.resume()</code> reprend la lecture à partir de la position actuelle.
<code>resume()</code>	Reprend la lecture de la vidéo.

Index

A

ActionScript 2.x et 1.x
différences entre 7

C

Classe Button
gestionnaires d'événements non pris en charge ou partiellement pris en charge 15
propriétés non prises en charge ou partiellement prises en charge 14

Classe Date
méthodes non prises en charge ou partiellement prises en charge 16

Classe Key
nouvelles méthodes 17
nouvelles propriétés 17

Classe Mouse
événements non pris en charge ou partiellement pris en charge 19
méthodes non prises en charge ou partiellement prises en charge 18

Classe MovieClip
gestionnaires d'événements pris en charge partiellement 22
méthodes non prises en charge ou partiellement prises en charge 20

Classe Selection 23
méthodes non prises en charge 23

Classe SharedObject
méthodes prises en charge partiellement 24
nouvelles méthodes 24

Classe Sound
méthodes prises en charge partiellement 30
nouvelles méthodes 32
propriétés partiellement prises en charge 31

Classe Stage
nouvelles propriétés 32

Classe System
événements partiellement pris en charge 26
méthodes non prises en charge 25
propriétés non prises en charge 25

Classe System.capabilities
nouvelles propriétés 27
propriétés non prises en charge 26

F

Flash Player 4 et Flash Player 7
différences entre 7

fsCommand() et fsCommand2() 9
commandes non prises en charge 10
commandes partiellement prises en charge 10

P

Propriétés globales
prises en charge partielle 12

T

TextField, classe
méthodes non prises en charge 35
propriétés non prises en charge 34

TextFormat, classe
propriétés partiellement prises en charge 36

V

Video, classe
méthodes non prises en charge 37
nouvelles méthodes 38
propriétés non prises en charge 38

