

GUIDA INTRODUTTIVA DI FLASH[®] LITE[™] 1.x

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati.

Guida introduttiva di Flash® Lite™ 1.x

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

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

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

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

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

Informazioni di terze parti

Questo manuale contiene collegamenti a siti Web di terze parti che non sono sotto il controllo di Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated non potrà quindi essere ritenuta responsabile per il contenuto di qualsiasi sito collegato. Qualora si decida di accedere a un sito Web di terze parti citato nel presente documento, lo si farà sotto la propria completa responsabilità e a proprio rischio. Adobe Systems Incorporated fornisce questi collegamenti solo per comodità dell'utente e l'inclusione del collegamento non implica che Adobe Systems Incorporated sottoscriva o accetti qualsiasi responsabilità per il contenuto di tali siti di terze parti.



Tecnologia per la compressione e la decompressione video Sorenson™ Spark™, concessa in licenza da Sorenson Media, Inc.

Fraunhofer-IIS/Thomson Multimedia: tecnologia di compressione audio MPEG Layer-3 concessa in licenza da Fraunhofer IIS e Thomson Multimedia (<http://www.iis.fhg.de/amm/>).

Independent JPEG Group: questo software è parzialmente basato sul lavoro di Independent JPEG Group.

Nellymoser, Inc.: tecnologia per la compressione e la decompressione vocale concessa in licenza da Nellymoser, Inc. (<http://www.nellymoser.com>).

Browser Opera® Copyright © 1995-2002 di Opera Software ASA e dei suoi fornitori. Tutti i diritti riservati.

Macromedia Flash 8 video è alimentato mediante tecnologia video On2 TrueMotion. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. Tutti i diritti riservati. <http://www.on2.com>.

Visual SourceSafe è un marchio registrato o un marchio commerciale di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri Paesi.

Informazioni aggiornate e informazioni aggiuntive sul codice di terze parti sono disponibili all'indirizzo http://www.adobe.com/go/thirdparty_it/.

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

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

Indice

Introduzione	7
Novità dell'ambiente di creazione Flash Lite	7
Guida ai supporti didattici	8
Altro materiale di riferimento	8
Convenzioni tipografiche	9
Capitolo 1: Panoramica di Flash Lite	11
La tecnologia Flash Lite	11
Disponibilità di Flash Lite 1.x	12
Tipi di contenuto Flash Lite	13
Flusso di lavoro per la creazione di applicazioni Flash Lite	14
Funzioni di creazione in Flash Lite	15
Uso dei modelli di documenti Flash Lite	17
Applicazione Flash Lite Hello World	18
Il lettore autonomo Flash Lite	21
Capitolo 2: Creazione di un'applicazione Flash Lite	23
Panoramica dell'applicazione Café	23
Visualizzazione dell'applicazione completa	24
Creazione dell'applicazione	25

Introduzione

Questo manuale fornisce un'introduzione a Macromedia® Flash® Lite™ 1.x di Adobe e spiega come eseguire la prova del contenuto utilizzando l'emulatore Adobe® Device Central CS3, che fa parte di Adobe® Flash® CS3 Professional. La differenza principale tra l'uso di Flash Lite in Flash CS3 e nelle versioni precedenti di Flash consiste nel fatto che l'emulatore Flash Lite è ora integrato in Device Central. Per ulteriori informazioni, consultare la documentazione di Device Central.

Novità dell'ambiente di creazione Flash Lite

Flash include le seguenti nuove caratteristiche, utili agli sviluppatori per creare applicazioni FlashLite:

Emulatore Adobe® Device Central Adobe Device Central è dotato di un emulatore che consente di creare un'anteprima del contenuto e del suo funzionamento. L'emulatore è in grado di configurarsi in modo da imitare le funzioni disponibili su tutti i dispositivi supportati. Esso fornisce inoltre informazioni di debug per avvertire l'utente della presenza di potenziali problemi e incompatibilità sul dispositivo di destinazione.

Impostazioni dispositivo Adobe Device Central consente di selezionare i dispositivi di prova e il tipo di contenuto Flash Lite. Quando si esegue la prova del contenuto nell'emulatore di Device Central, è possibile scegliere il dispositivo di prova che l'emulatore deve imitare.

Modelli di documento per dispositivi specifici Adobe Flash CS3 Professional include modelli di documento che consentono di iniziare rapidamente a creare contenuto per dispositivi e tipi di contenuto specifici.

Guida ai supporti didattici

Il pacchetto della documentazione di Flash Lite comprende i seguenti supporti che consentono di apprendere come creare applicazioni in Flash Lite:

- La *Guida introduttiva di Flash Lite 1.x* fornisce una panoramica sulla tecnologia Flash Lite 1.x e sullo sviluppo di contenuto Flash Lite per i dispositivi mobili. Inoltre, comprende un'esercitazione dettagliata per la creazione di un'applicazione Flash Lite 1.x.
- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 1.x* è una guida completa alla creazione di contenuto Flash Lite 1.x, che contiene inoltre le istruzioni per provare le applicazioni in Adobe Device Central.
- La *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 1.x* descrive tutte le funzioni del linguaggio ActionScript disponibili per gli sviluppatori Flash Lite e fornisce una serie di esempi di codice.
- Il manuale *Apprendimento di ActionScript per Flash Lite 1.x* è complementare alla Guida di riferimento e fornisce ulteriori esempi, oltre a un'introduzione alla scrittura di codice ActionScript per Flash 4, ovvero il linguaggio su cui è basato ActionScript per Flash Lite 1.x.
- Le applicazioni Flash Lite di esempio (www.adobe.com/go/learn_ftl_samples_and_tutorials_it) dimostrano i concetti di base e le regole generali discusse o citate nella documentazione scritta.

Altro materiale di riferimento

Per informazioni aggiornate sullo sviluppo di applicazioni Flash Lite, consigli di utenti più esperti, argomenti avanzati, esempi, suggerimenti e aggiornamenti vari, visitare il sito Mobile and Devices Development Center all'indirizzo www.adobe.com/go/developer_flashlite_it.

Per le note tecniche, gli aggiornamenti della documentazione e i collegamenti ad altro materiale di riferimento nella comunità di sviluppatori Flash Lite, consultare il Centro di assistenza Adobe Flash Lite all'indirizzo www.adobe.com/go/support_flashlite_it.

Convenzioni tipografiche

In questa pubblicazione vengono adottate le seguenti convenzioni tipografiche:

- *Carattere corsivo*: indica un valore che deve essere sostituito dall'utente (ad esempio, il percorso di una cartella).
- *Carattere codice*: indica una stringa di codice ActionScript.
- *Carattere codice corsivo*: indica un parametro di ActionScript.
- **Carattere grassetto**: indica un'immissione da effettuare così come scritta.
- Le virgolette doppie (" ") negli esempi di codice indicano le stringhe delimitate. Tuttavia, i programmatori possono utilizzare anche le virgolette singole.

Questo capitolo tratta gli argomenti seguenti:

La tecnologia Flash Lite	11
Disponibilità di Flash Lite 1.x	12
Tipi di contenuto Flash Lite	13
Flusso di lavoro per la creazione di applicazioni Flash Lite	14
Funzioni di creazione in Flash Lite	15
Uso dei modelli di documenti Flash Lite	17
Applicazione Flash Lite Hello World	18
Il lettore autonomo Flash Lite	21

La tecnologia Flash Lite

Macromedia Flash Lite di Adobe è una versione di Adobe Flash Player progettata per i telefoni cellulari, che integra le funzionalità di Flash con la potenza di elaborazione e le configurazioni dei più diffusi dispositivi mobili attualmente sul mercato. Sono attualmente disponibili due versioni di Flash Lite 1: Flash Lite 1.0 e Flash Lite 1.1, definiti globalmente come Flash Lite 1.x. Flash Lite 1.x comprende le seguenti funzionalità:

Il motore di rendering di base Gestisce il rendering di tutte le immagini bitmap e vettoriali.

L'interprete ActionScript Flash Lite supporta la versione del linguaggio ActionScript utilizzata in Macromedia® Flash® Player 4 di Adobe, compresi numerosi comandi specifici dei dispositivi mobili quali la lettura della data e dell'ora dal dispositivo. Questa combinazione ibrida del linguaggio ActionScript di Flash Player 4 e di comandi con proprietà specifiche di Flash Lite viene definita collettivamente "ActionScript per Flash Lite 1.x".

Per ulteriori informazioni su ActionScript per Flash Lite 1.x, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 1.x* e il manuale *Apprendimento di ActionScript per Flash Lite 1.x*.

Testo e caratteri Flash Lite supporta campi di testo statici, dinamici e di input. È possibile utilizzare i caratteri disponibili sul dispositivo, oppure incorporare i dati dei caratteri nel file SWF pubblicato. Per ulteriori informazioni sull'uso del testo e dei caratteri in Flash Lite, consultare il Capitolo 2, "Operazioni con il testo e i caratteri", nel manuale *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 1.x*.

Suoni Flash Lite 1.0 e Flash Lite 1.1 supportano entrambi i formati audio per dispositivi quali MIDI o MFi. Flash Lite 1.1 supporta inoltre l'audio standard di Flash. Per ulteriori informazioni sulle operazioni con i suoni in Flash Lite, consultare il Capitolo 3, "Operazioni con i suoni", nel manuale *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 1.x*.

Connettività di rete Flash Lite 1.1 è predisposto per caricare dati esterni e file SWF, nonché tutti i comandi e le proprietà necessari per ottenere informazioni sullo stato della connettività e delle richieste HTTP.

Integrazione di dispositivi e piattaforme Flash Lite consente di accedere a numerose funzioni e comandi di sistema, quali ad esempio la possibilità di effettuare telefonate e di inviare SMS, di ottenere informazioni sulle funzionalità della piattaforma e di consentire l'input dell'utente tramite la finestra di dialogo di input standard del dispositivo.

Disponibilità di Flash Lite 1.x

Flash Lite 1.0 e Flash Lite 1.1 sono supportati da una vasta gamma di dispositivi mobili disponibili su diversi mercati e in numerose aree geografiche. Alcuni di questi dispositivi sono commercializzati in tutto il mondo; altri sono reperibili solo in aree geografiche specifiche o presso determinati operatori di telefonia mobile. In alcuni dispositivi, Flash Lite è preinstallato dal produttore o dall'operatore di telefonia mobile, mentre in altri può essere installato dopo l'acquisto.

Per un elenco aggiornato dei dispositivi che supportano Flash Lite, consultare la pagina dei dispositivi supportati all'indirizzo www.adobe.com/mobile/supported_devices_it/.

I dispositivi a diffusione globale che supportano Flash Lite sono quelli basati sulla piattaforma Symbian Serie 60 di Nokia, Sendo e Siemens e i dispositivi Sony-Ericsson basati su UIQ di Symbian. Al momento della redazione del presente manuale, tutti i dispositivi disponibili sul mercato supportano solo il lettore autonomo Flash Lite, che viene installato come applicazione “di primo livello” che l’utente può avviare dal menu dell’applicazione del dispositivo utilizzato (esattamente come un’applicazione di messaggistica di testo o un browser per dispositivo mobile, ad esempio). Per ulteriori informazioni sul lettore autonomo Flash Lite, vedere “[Il lettore autonomo Flash Lite](#)” a pagina 21.

Al momento della redazione del presente manuale, il lettore autonomo Flash Lite non è preinstallato su alcun dispositivo commercializzato a livello mondiale. Il lettore è acquistabile a fini di sviluppo presso il negozio Web Adobe all’indirizzo www.adobe.com/go/store_it.

I dispositivi diffusi solo in alcune aree geografiche che supportano Flash Lite sono più numerosi rispetto a quelli disponibili in tutto il mondo. Al momento della redazione del presente manuale, questi dispositivi sono disponibili principalmente in Giappone e vengono commercializzati con Flash Lite preinstallato. Su questi dispositivi, Flash Lite consente di utilizzare tipi di contenuto diversi, ad esempio salvaschermo Flash o suonerie animate. Per ulteriori informazioni sui tipi di contenuto Flash Lite, vedere “[Tipi di contenuto Flash Lite](#)” a pagina 13.

Tipi di contenuto Flash Lite

Prima di iniziare a sviluppare un’applicazione Flash Lite è necessario conoscere:

- Il dispositivo o i dispositivi su cui sarà eseguito il contenuto, ovvero i *dispositivi di destinazione*. Il lettore Flash Lite è installato su svariati dispositivi; per un elenco completo, consultare la pagina dei dispositivi supportati nel sito Web Adobe all’indirizzo www.adobe.com/go/mobile_supported_devices_it.
- I tipi di contenuto Flash Lite supportati dai dispositivi di destinazione. Ogni versione di Flash Lite installata supporta una o più modalità applicative o *tipo di contenuto*. Ad esempio, alcuni dispositivi utilizzano Flash Lite per abilitare i salvaschermo basati su Flash o le suonerie animate, mentre altri lo utilizzano per eseguire il rendering del contenuto Flash incorporato nelle pagine Web per dispositivi mobili. Non tutti i tipi di contenuto supportano tutte le funzionalità di Flash Lite.

Ogni tipo di contenuto Flash Lite, abbinato a un particolare dispositivo, definisce una serie specifica di funzionalità di Flash Lite disponibili nell'applicazione utilizzata. Ad esempio, a un'applicazione Flash eseguita come salvaschermo non viene in genere consentito di effettuare connessioni di rete o di scaricare dati.

Le funzionalità di prova Flash Lite di Flash consentono di eseguire prove con più dispositivi e con diversi tipi di contenuto Flash Lite. In questo modo è possibile determinare se l'applicazione utilizza funzioni non disponibili per il tipo di contenuto in corso di sviluppo. Per ulteriori informazioni sulla scelta dei dispositivi di destinazione e dei tipi di contenuto, consultare Capitolo 5, "Prova del contenuto Flash Lite" nella guida *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 1.x*.

Flusso di lavoro per la creazione di applicazioni Flash Lite

Il processo di creazione del contenuto Flash Lite è di tipo iterativo e si compone delle fasi elencate di seguito.

Identificazione dei dispositivi di destinazione e del tipo di contenuto Flash Lite Dispositivi diversi possono avere schermi di dimensioni differenti, supportare formati audio diversi ed essere caratterizzati da profondità di colore diverse. Questi fattori possono influire sulla progettazione o sull'implementazione dell'applicazione.

Inoltre, dispositivi diversi supportano tipi di contenuto Flash Lite diversi quali salvaschermo, applicazioni autonome o suonerie animate. Il tipo di contenuto per cui si sviluppa l'applicazione determina inoltre le funzioni disponibili nella stessa. Per ulteriori informazioni sui tipi di contenuto Flash Lite, vedere "[Tipi di contenuto Flash Lite](#)" a pagina 13.

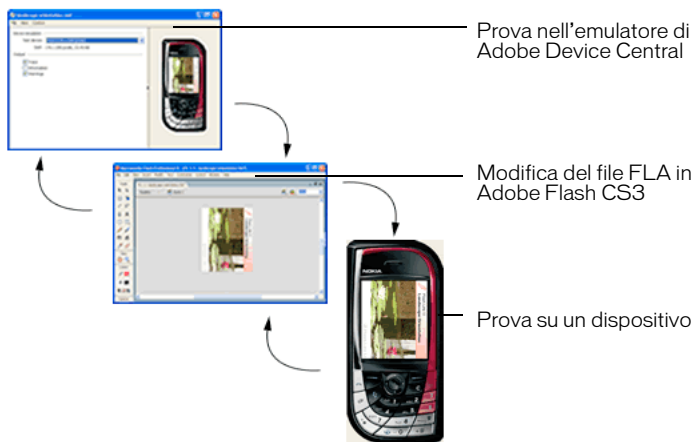
Creazione e prova dell'applicazione in Flash Adobe Flash CS3 Professional comprende un emulatore disponibile in Adobe Device Central CS3, che consente di provare le applicazioni senza doverle trasferire su un dispositivo. L'emulatore permette di perfezionare la progettazione dell'applicazione e di risolvere gli eventuali problemi prima di provarla su un dispositivo mobile.

Prova dell'applicazione sul dispositivo o i dispositivi di

destinazione Questa è una fase importante, poiché l'emulatore non è in grado di emulare tutti gli aspetti del dispositivo di destinazione.

Ad esempio, un gradiente colorato che risulta uniforme sull'emulatore potrebbe presentarsi a strisce quando è effettivamente visualizzato sul dispositivo. Dopo avere provato l'applicazione su un dispositivo, si può scoprire che è necessario perfezionarne la progettazione con lo strumento di creazione Flash.

La figura che segue illustra lo sviluppo iterativo e il processo di verifica descritti sopra.



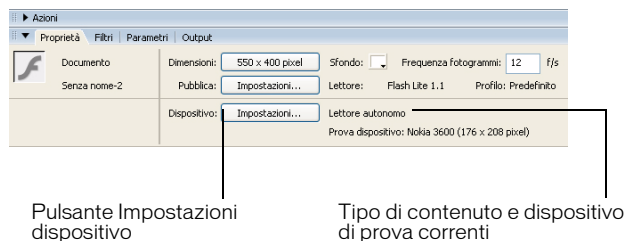
Funzioni di creazione in Flash Lite

Questa sezione descrive le funzioni di Flash studiate appositamente per gli sviluppatori Flash Lite. Fatta eccezione per i modelli per i dispositivi, le funzioni seguenti sono disponibili solo quando la versione del documento nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione è impostata su Flash Lite 1.0 o Flash Lite 1.1. Per informazioni su come specificare la versione SWF del documento, vedere "Impostazione delle opzioni di pubblicazione per il formato file SWF di Flash" in *Uso di Flash*.

Adobe Device Central consente di provare il funzionamento e la visualizzazione del contenuto come se venisse eseguito su un dispositivo vero e proprio. Inoltre consente di selezionare un dispositivo di prova diverso, di visualizzare informazioni sull'applicazione e di impostare le opzioni di output dell'emulatore per il debug. I vari dispositivi supportano tipi di contenuti multimediali diversi (ad esempio, diversi tipi di formati audio dispositivo), nonché diversi tipi di contenuto Flash Lite quali il lettore autonomo, il salvaschermo o il browser. Quando si visualizza l'anteprima dell'applicazione, l'emulatore imita le funzioni disponibili sul dispositivo di prova selezionato funzionando come il tipo di contenuto selezionato.

Per ulteriori informazioni sui tipi di contenuto Flash Lite, vedere [“Tipi di contenuto Flash Lite”](#) a pagina 13.

La **finestra di ispezione Proprietà** contiene una sezione con informazioni sulle impostazioni del dispositivo corrente, oltre a un pulsante che consente di accedere alla finestra di dialogo Impostazioni dispositivo. Il pulsante è attivo solo quando la versione del documento della scheda Flash nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione è impostata su Flash Lite 1.0 o Flash Lite 1.1.



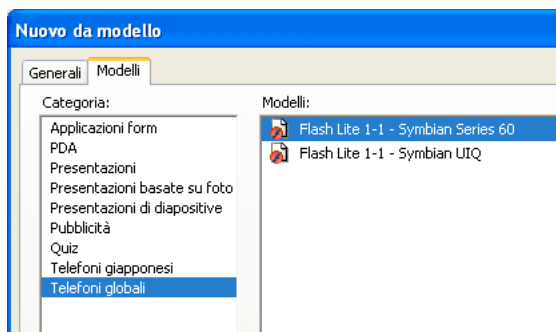
I **modelli di documento** costituiscono il punto di partenza per la creazione di vari tipi di contenuto Flash Lite per diverse categorie di dispositivi. Per ulteriori informazioni, vedere [“Uso dei modelli di documenti Flash Lite”](#) a pagina 17.

Uso dei modelli di documenti Flash Lite

Flash comprende una serie di modelli che possono costituire il punto di partenza per la creazione di contenuto Flash Lite per vari dispositivi e tipi di contenuto. Quando si crea un nuovo documento a partire da uno dei modelli di Flash Lite, questo viene preconfigurato con le dimensioni dello stage e le impostazioni di pubblicazione e del dispositivo corrette per il tipo di dispositivo specificato. In alcuni casi può essere necessario modificare le dimensioni dello stage rispetto a quelle predefinite per il dispositivo di destinazione.

Nella maggior parte degli esempi e delle applicazioni di esempio riportati nella presente documentazione, la prima fase consiste nel creare un nuovo documento a partire da uno dei modelli di documento di Flash Lite.

Come mostra la figura seguente, i modelli di documenti di Flash Lite sono organizzati in vari gruppi, tra cui Telefoni globali e Telefoni giapponesi. In ogni gruppo, il nome dei singoli modelli comprende il nome del dispositivo di destinazione e le dimensioni dello schermo.



La categoria Telefoni globali contiene modelli per la creazione di applicazioni a tutto schermo per il lettore autonomo Flash Lite 1.1 sulle piattaforme Serie 60 e UIQ. La categoria Telefoni giapponesi contiene modelli per la creazione di contenuto per i dispositivi commercializzati sul mercato giapponese. Per ulteriori informazioni sulla disponibilità di Flash Lite sul mercato internazionale e nei vari Paesi, vedere [“Disponibilità di Flash Lite 1.x” a pagina 12.](#)

Per creare un nuovo documento a partire da un modello Flash Lite:

1. In Flash, selezionare File > Nuovo.
2. Selezionare la scheda Modelli nella finestra di dialogo Nuovo documento.
3. Selezionare una categoria dall'elenco:
 - Selezionare Telefoni globali per sviluppare un'applicazione Flash Lite per un telefono commercializzato in tutto il mondo.
 - Selezionare Telefoni giapponesi per sviluppare un'applicazione per un telefono commercializzato solo sul mercato giapponese.
4. Selezionare un modello dall'elenco.
5. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Nuovo documento.

Applicazione Flash Lite Hello World

Questa sezione descrive come creare una semplice applicazione Flash Lite ed eseguirne la prova in Adobe Device Central. Lo scopo di questa esercitazione è consentire all'utente di acquisire dimestichezza con le funzioni di creazione e di prova di Adobe Flash CS3 Professional per dispositivi mobili, nonché con il flusso generale di lavoro per la creazione di contenuto Flash Lite. Un'applicazione di esempio più completa è riportata nel [Capitolo 2, "Creazione di un'applicazione Flash Lite" a pagina 23](#).

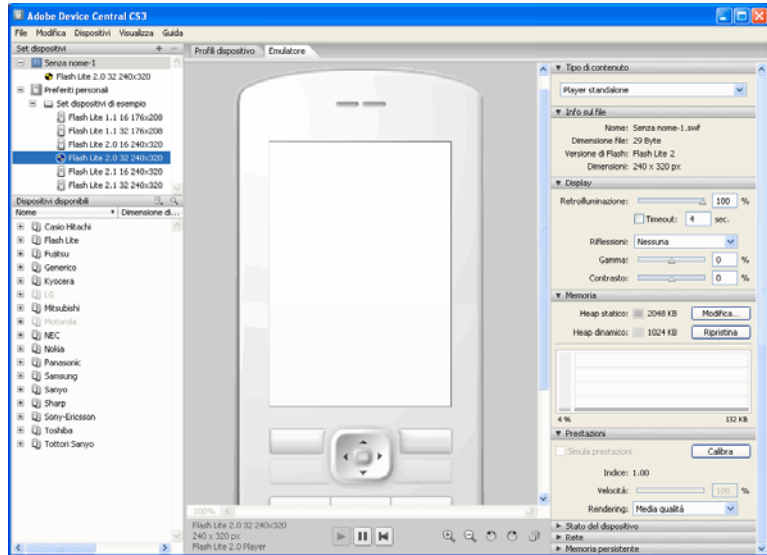
Innanzitutto occorre decidere il tipo di dispositivo e di contenuto Flash Lite di destinazione. In questa esercitazione viene creato del contenuto per il lettore autonomo Flash Lite 1.1 sui dispositivi Nokia Serie 60. Tutti i dispositivi Nokia Serie 60 dispongono di stage delle stesse dimensioni (176 x 208 pixel); pertanto, in teoria, la medesima applicazione (file SWF) può essere eseguita su tutti questi dispositivi.

Per iniziare lo sviluppo, configurare le impostazioni di pubblicazione del documento Flash, le impostazioni del documento e del dispositivo in base al dispositivo di destinazione e al tipo di contenuto. Queste operazioni possono essere eseguite manualmente tramite un nuovo documento vuoto, oppure è possibile utilizzare un modello di Flash Lite (vedere [“Uso dei modelli di documenti Flash Lite” a pagina 17](#)) per creare un nuovo documento preconfigurato con le impostazioni corrette per il dispositivo di destinazione e il tipo di contenuto. La procedura seguente illustra come creare e una semplice applicazione Hello World.

Per configurare e creare un'applicazione Flash Lite semplice:

1. Avviare Flash.
2. Nella schermata principale di Flash, selezionare Crea nuovo > File Flash (Mobile). Flash apre Adobe Device Central e visualizza la scheda Nuovo documento.
3. In Device Central, selezionare FlashLite 1.1 nella casella Versione player, ActionScript 2.0 nella casella Versione di ActionScript e Player standalone nella casella Tipo di contenuto.
4. Fare clic su Dimensione personale per tutti i dispositivi selezionati nella parte inferiore della schermata. In questo modo è possibile creare contenuto per il lettore Flash Lite autonomo.
5. Fare clic su Crea. Viene riattivato Flash, che crea un nuovo documento con le impostazioni di pubblicazione predefinite e (quando si specifica un dispositivo) con le dimensioni corrette per il dispositivo selezionato.
6. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Testo e trascinare per creare una casella di testo sullo stage.
Digitare **Hello, world!** (o un altro testo) nella casella di testo.
7. Selezionare Controllo > Prova filmato per esportare l'applicazione in Adobe Device Central e visualizzarla nell'emulatore di Adobe Device Central.

Nota: durante la prova in Device Central, è possibile cambiare il dispositivo e il tipo di contenuto per visualizzare l'applicazione su una piattaforma diversa. A questo scopo, fare doppio clic su un dispositivo nel pannello Dispositivi disponibili e selezionare un nuovo tipo di contenuto nell'elenco Tipo di contenuto. Quando si ritorna a Flash, il programma registra le ultime impostazioni utilizzate nell'emulatore.



8. Per tornare a Flash, selezionare File > Torna in Flash. Selezionare Controllo > Prova filmato per visualizzare l'applicazione nell'emulatore di Adobe Device Central.

Il lettore autonomo Flash Lite

Il lettore autonomo Flash Lite 1.1 è un'applicazione che consente di aprire e visualizzare i file SWF archiviati nella scheda di memoria del dispositivo, i file accessibili mediante il browser per dispositivi mobili o quelli ricevuti nella casella del programma di messaggistica mediante connessione senza fili Bluetooth® o a infrarossi.

Al momento della redazione del presente manuale, il lettore autonomo è disponibile in tutto il mondo per i seguenti dispositivi e piattaforme:

Piattaforma Serie 60:

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

Piattaforma UIQ:

- Sony Ericsson P900, P910

Gli sviluppatori possono acquistare il lettore autonomo Flash Lite 1.1 presso il negozio online Adobe all'indirizzo www.adobe.com/go/store_it. Per un elenco delle domande più frequenti sull'acquisto del lettore autonomo, consultare le FAQ di Flash Lite 1.1 all'indirizzo www.adobe.com/go/bb660cc2_it. Per informazioni sull'installazione del lettore, consultare la nota tecnica 4632f5aa all'indirizzo www.adobe.com/go/4632f5aa_it.

Creazione di un'applicazione Flash Lite

Questa sezione descrive come sviluppare un'applicazione Adobe Flash Lite che ha lo scopo di promuovere un ristorante di esempio chiamato Café Townsend. Gli utenti possono consultare un elenco dei piatti del giorno e telefonare al ristorante per prenotare.

Questo capitolo tratta gli argomenti seguenti:

Panoramica dell'applicazione Café	23
Visualizzazione dell'applicazione completa	24
Creazione dell'applicazione	25

Panoramica dell'applicazione Café

La schermata iniziale dell'applicazione Café contiene un testo di presentazione del ristorante e un menu con due opzioni: Specials e Reservations. Per selezionare un'opzione di menu, l'utente imposta l'attivazione del componente desiderato premendo le frecce su e giù del suo dispositivo, quindi preme il tasto di selezione per confermare l'opzione scelta.



Schermata principale dell'applicazione Café

Se l'utente seleziona l'opzione Specials, viene visualizzata una schermata che consente di scorrere un elenco dei piatti del giorno. Per visualizzare immagini e descrizioni dei vari piatti, l'utente preme il tasto virtuale destro del dispositivo (Next); per tornare all'applicazione principale, premere il tasto virtuale sinistro (Home).



Schermata dei piatti del giorno dell'applicazione Café

Se l'utente seleziona l'opzione Reservations nella schermata principale, l'applicazione avvia una telefonata al ristorante. Prima di comporre il numero richiesto, Flash Lite chiede sempre all'utente di confermare l'esecuzione della chiamata.

Visualizzazione dell'applicazione completa

Insieme a Flash viene installata una versione completa dell'applicazione Café, che può essere visualizzata in Device Central. Se sul dispositivo mobile è installata la versione autonoma di Flash Lite 1.1, è possibile trasferire il file SWF al dispositivo per la visualizzazione.

Per visualizzare l'applicazione completa in Adobe Device Central:

1. In Flash, aprire il file `cafe_tutorial_complete fla` presente all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_ftt_samples_and_tutorials_it. Nella pagina degli esempi e delle esercitazioni, individuare, scaricare e decomprimere il file .zip corrispondente alla propria versione di Flash Lite, quindi accedere alla cartella Tutorial Assets, che contiene il file.

2. Selezionare Controllo > Prova filmato per avviare l'applicazione nell'emulatore.
3. Per interagire con l'applicazione, eseguire le seguenti operazioni:
 - Nella schermata principale, fare clic sul pulsante freccia giù nel tastierino dell'emulatore per selezionare l'opzione di menu Specials, quindi fare clic sul tasto di selezione dell'emulatore per visualizzare la schermata con i piatti del giorno.
 - All'interno della schermata, fare clic sul tasto virtuale destro (Next) dell'emulatore per visualizzare l'immagine e la descrizione di ogni piatto. Fare clic sul tasto virtuale sinistro (Home) per tornare alla schermata principale.
 - Dalla schermata principale, selezionare l'opzione Reservations per telefonare al ristorante.

Creazione dell'applicazione

Questa sezione descrive passo per passo come ricreare l'applicazione Café. L'esercitazione è suddivisa in tre parti:

- Selezione dei dispositivi di prova e dei tipi di contenuto. In questa sezione vengono configurate le impostazioni di pubblicazione, del documento e del dispositivo del documento Flash.
- Creazione del menu per la schermata principale dell'applicazione. Da questa schermata, l'utente può utilizzare un menu per visualizzare immagini e descrizioni dei piatti del giorno o telefonare al ristorante per effettuare una prenotazione.
- Creazione della schermata dei piatti del giorno. In questa schermata è possibile premere il tasto virtuale sinistro del dispositivo per spostarsi tra le immagini e le descrizioni dei singoli piatti del giorno proposti dal ristorante, oppure premere il tasto virtuale destro per tornare alla schermata principale.

In questa sezione sono presentati i seguenti argomenti:

Selezione dei dispositivi di prova e del tipo di contenuto	26
Creazione del menu per la schermata principale	26
Creazione della schermata dei piatti del giorno	29

Selezione dei dispositivi di prova e del tipo di contenuto

Per selezionare il dispositivo o i dispositivi di destinazione e il tipo di contenuto, utilizzare Device Central. Quando si esegue la prova dell'applicazione nell'emulatore Adobe Device Central, l'emulatore si configura in modo da simulare la configurazione del dispositivo di destinazione e il tipo di contenuto.

Queste impostazioni vengono specificate al momento della creazione del documento Flash mobile. Per informazioni su come creare un nuovo documento da zero, vedere [“Applicazione Flash Lite Hello World” a pagina 9](#).

Creazione del menu per la schermata principale

Questa sezione illustra come creare il menu per la schermata principale dell'applicazione. Il menu comprende due opzioni: Specials e Reservations. L'opzione Specials visualizza una schermata con le immagini e le descrizioni dei piatti del giorno proposti dal ristorante. L'opzione Reservations avvia una telefonata al ristorante per effettuare una prenotazione.

Il menu è composto da due pulsanti Flash standard che definiscono gli stati su, sopra e giù. L'utente attiva uno dei pulsanti premendo la freccia su o giù del dispositivo utilizzato. Il pulsante attivo visualizza lo stato Sopra.

Quando l'utente preme il tasto di selezione sul dispositivo, il pulsante attivo genera un evento `press`. Questo tipo di navigazione predefinito mediante tabulazione rappresenta un metodo semplice per creare un'interfaccia utente di base per un'applicazione Flash Lite. Per ulteriori informazioni sull'uso della navigazione mediante tabulazione, vedere *“Uso della navigazione mediante il tasto Tab in Flash Lite”* nel manuale *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 1.x*.

Per creare il menu della schermata principale:

1. In Flash, aprire il file salvato nella sezione precedente (vedere [“Selezione dei dispositivi di prova e del tipo di contenuto” a pagina 26](#)).
2. Nella finestra Linea temporale (Finestra > Linea temporale), selezionare il fotogramma 1 nel livello menu.

- Per creare il menu, aprire il pannello Libreria (Finestra > Libreria) e trascinare un'istanza del pulsante Specials nello stage.
Collocare il pulsante sotto il campo di testo (già presente) contenente la presentazione del ristorante.
- Trascinare un'istanza del pulsante Reservations nello stage e collocarla sotto il pulsante Specials, come nella figura seguente:



- Selezionare il pulsante Specials e aprire il pannello Azioni (Finestra > Azioni).
- Aggiungere il codice seguente nel pannello Azioni:

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

Quando l'utente seleziona questo pulsante, il codice del gestore di eventi invia l'indicatore di riproduzione al fotogramma `specials`. Il contenuto di questo fotogramma sarà creato nella prossima sezione (vedere [“Creazione della schermata dei piatti del giorno”](#) a pagina 29).

- Nello stage, selezionare il pulsante Reservations e aprire nuovamente il pannello Azioni.
- Nel pannello Azioni, inserire il codice seguente:

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

Quando l'utente seleziona l'opzione di menu Reservations, Flash Lite avvia una telefonata al numero specificato. Flash Lite chiede sempre all'utente di approvare o respingere una richiesta di composizione di numero da parte di un file SWF. Per ulteriori informazioni, vedere [“Avvio di una telefonata”](#) in *Apprendimento di ActionScript per Flash Lite 1.x*.

9. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 1 del livello Actions.
10. Aprire il pannello Azioni e immettere il codice seguente:

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

Il codice esegue le seguenti operazioni:

- Arresta l'indicatore di riproduzione a questo fotogramma.
 - Disattiva il rettangolo di attivazione giallo che Flash Lite traccia per impostazione predefinita intorno al pulsante o al campo di testo di input attivo (vedere "Informazioni sul rettangolo di attivazione" in *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 1.x*).
 - Ripristina lo stato predefinito dei tasti virtuali (nelle fasi successive dell'esercitazione verrà aggiunto del codice che registra i tasti virtuali per consentirne l'uso da parte dell'applicazione).
 - Imposta la qualità di rendering del lettore su alta. Per impostazione predefinita, Flash Lite esegue il rendering del contenuto grafico con una qualità media.
 - Forza il lettore a visualizzare l'applicazione a schermo intero.
11. Per verificare il lavoro svolto fino a questo punto, selezionare Controllo > Prova filmato.
12. Nell'emulatore, fare clic con il mouse sui tasti freccia su o giù del tastierino (o premere i tasti freccia su o giù sulla tastiera del computer) per attivare il pulsante Specials.
- Quando il pulsante Specials è attivo, viene visualizzato lo stato Sopra del pulsante.
13. Fare clic sul tasto di selezione nel tastierino dell'emulatore (o premere il tasto Invio sulla tastiera) per selezionare l'opzione di menu.
- A questo punto, la schermata dei piatti del giorno non contiene alcun elemento. Per creare il contenuto di questa schermata, nella sezione seguente verranno aggiunti elementi interattivi e di animazione (vedere ["Creazione della schermata dei piatti del giorno" a pagina 29](#)).

Creazione della schermata dei piatti del giorno

Questa sezione descrive come creare gli elementi dell'interfaccia utente che consentono di visualizzare le immagini e le descrizioni dei vari piatti del giorno. La schermata dei piatti del giorno è costituita dalle seguenti parti:

- Un'animazione che funge da transizione tra le immagini dei vari piatti.
- Campi di testo dinamici che visualizzano il nome e la descrizione di ogni piatto.
- Elementi dell'interfaccia utente che consentono di passare da un piatto all'altro e di tornare alla schermata principale dell'applicazione.

Questa sezione dell'esercitazione è suddivisa in due parti. Nella prima viene creata l'animazione che funge da transizione tra le immagini dei vari piatti, mentre nella seconda vengono aggiunti gli elementi dell'interfaccia utente e il codice ActionScript che consentono di spostarsi da un'immagine all'altra e di visualizzare il nome e la descrizione di ogni piatto del giorno.

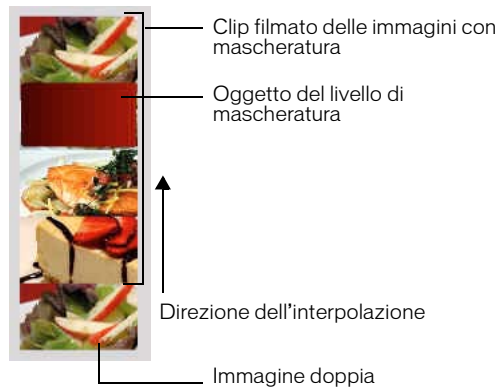
In questa sezione sono presentati i seguenti argomenti:

Creazione dell'animazione delle immagini	29
Aggiunta di funzioni di navigazione e di testo alla schermata dei piatti del giorno	33

Creazione dell'animazione delle immagini

In questa sezione viene creata l'animazione interpolata che funge da transizione tra le immagini dei vari piatti. Al termine di questa sezione, l'animazione verrà riprodotta per intero senza interruzioni. Nelle fasi successive dell'esercitazione saranno aggiunte le funzionalità di navigazione e il codice ActionScript che consentono all'utente di controllare l'animazione con il tasto virtuale destro del dispositivo.

Per creare l'animazione viene utilizzato un clip filmato predefinito contenente le immagini di tutti i piatti del giorno disposte in colonna verticalmente. Per rendere visibile solo una delle immagini viene utilizzato un livello di mascheratura. In seguito viene creata una serie di interpolazioni per spostare il clip filmato verso l'alto in modo da rendere visibile un'altra immagine. L'ultima immagine del clip filmato è identica alla prima, per consentire alla sequenza di animazione di tornare allo stato iniziale dopo che l'utente ha visionato l'ultima immagine. La figura sotto illustra i concetti fin qui espressi:



Nell'ultima sezione dell'esercitazione vengono aggiunti il codice ActionScript e gli elementi dell'interfaccia utente che consentono il controllo della sequenza di animazione.

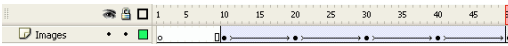
Per creare l'animazione delle immagini:

1. Aprire il file che è stato salvato nella sezione precedente (vedere ["Creazione del menu per la schermata principale"](#) a pagina 26).
2. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma chiave sul fotogramma 10 nel livello denominato Images.
3. Aprire il pannello Libreria e trascinare il simbolo del clip filmato Specials Images movie clip nello stage.

Nel resto dell'esercitazione, il clip filmato viene chiamato semplicemente clip filmato delle immagini.

4. Con la nuova istanza del clip filmato selezionata, impostare le coordinate x e y del clip filmato su **0** nella finestra di ispezione Proprietà. In questo modo si allinea l'angolo superiore sinistro del clip filmato delle immagini all'angolo superiore sinistro dello stage.

5. Nel livello Images, inserire i fotogrammi chiave sui fotogrammi 20, 30, 40 e 50, come mostra la figura seguente:



6. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma chiave sul fotogramma 20.
7. Nello stage, selezionare il clip filmato delle immagini e impostarne la coordinata y su **-100** nella finestra di ispezione Proprietà.
In questo modo, il clip filmato si sposta verso l'alto nello stage di 100 pixel.
8. Selezionare il fotogramma chiave nel fotogramma 30 nella linea temporale, selezionare il clip filmato delle immagini e impostarne la coordinata y su **-200** nella finestra di ispezione Proprietà.
9. Selezionare il fotogramma chiave sul fotogramma 40, selezionare il clip filmato delle immagini e impostarne la coordinata y su **-300** nella finestra di ispezione Proprietà.
10. Selezionare il fotogramma chiave sul fotogramma 50, selezionare il clip filmato delle immagini e impostarne la coordinata y su **-400** nella finestra di ispezione Proprietà.
11. Selezionare il fotogramma chiave sul fotogramma 10 e selezionare Movimento dal menu a comparsa Interpolazione nella finestra di ispezione Proprietà.
In questo modo, la posizione del clip filmato delle immagini viene interpolata tra i fotogrammi chiave sui fotogrammi 10 e 20.



12. Per creare degli effetti di transizione fra le altre immagini, ripetere le operazioni al punto 11 per i fotogrammi chiave situati sui fotogrammi 20, 30 e 40.
13. Per creare il livello maschera, selezionare il livello Images nella linea temporale, quindi selezionare Inserisci > Linea temporale > Nuovo livello (o fare clic sul pulsante Inserisci livello nella linea temporale).
14. Inserire un fotogramma chiave sul fotogramma 10 del nuovo livello maschera.

15. Con lo strumento Rettangolo del pannello Strumenti, creare un rettangolo sopra la prima immagine (quella più in alto) del clip filmato delle immagini.

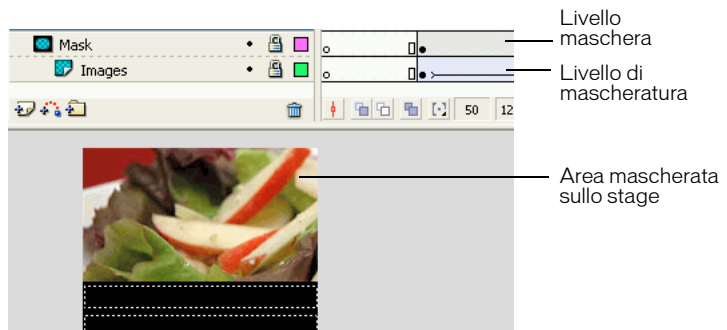
Il colore di riempimento del rettangolo non ha importanza, ma deve essere totalmente opaco.



16. Per essere certi che il rettangolo copra interamente l'area dell'immagine, fare doppio clic sul rettangolo per selezionarlo, quindi, nella finestra di ispezione Proprietà, impostarne le coordinate x e y su 0, la larghezza su 176 e l'altezza su 100.

17. Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome del livello Maschera immagine nella linea temporale, quindi selezionare Maschera dal menu di scelta rapida.

Il livello viene convertito in un livello maschera, contrassegnato da un'icona che rappresenta un livello maschera. Il livello immediatamente sottostante è collegato al livello maschera e il contenuto è visibile attraverso l'area piena sulla maschera. Per ulteriori informazioni sull'uso dei livelli maschera in Flash, vedere "Uso dei livelli maschera" in *Uso di Flash*.



18. Salvare le modifiche (File > Salva).

A questo punto, se si provasse l'applicazione nell'emulatore, l'animazione creata verrebbe riprodotta senza interruzioni fino alla fine e quindi si arresterebbe. La sezione seguente (vedere [“Aggiunta di funzioni di navigazione e di testo alla schermata dei piatti del giorno”](#) a pagina 33) illustra come aggiungere il codice ActionScript che interrompe l'animazione a ogni fotogramma chiave, nonché gli elementi dell'interfaccia utente che consentono di spostarsi da un'immagine all'altra.

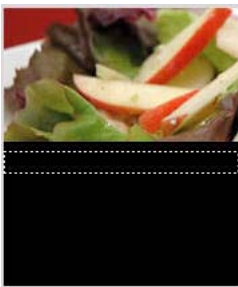
Aggiunta di funzioni di navigazione e di testo alla schermata dei piatti del giorno

Questa sezione descrive come aggiungere alla schermata dei piatti del giorno gli elementi interattivi che consentono all'utente di controllare la transizione da un'animazione all'altra. Viene inoltre illustrato come aggiungere campi di testo dinamici che visualizzano il nome e la descrizione delle singole immagini.

Per aggiungere il testo dei nomi e delle descrizioni dei piatti del giorno:

1. In Flash, aprire il file salvato nella sezione precedente (vedere [“Creazione del menu per la schermata principale”](#) a pagina 26).
2. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 10 del livello Text.
3. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Testo e creare un campo di testo sotto la prima immagine mascherata.

In questo campo di testo compare il nome del piatto del giorno di cui è visualizzata l'immagine.



Campo di testo in cui è visualizzato il nome del piatto del giorno

4. Con il campo di testo selezionato nello stage, apportare le seguenti modifiche nella finestra di ispezione Proprietà:
 - Selezionare Testo dinamico dal menu a comparsa Tipo testo.
 - Selezionare Verdana nel menu a comparsa Carattere.
 - Selezionare l'opzione di stile del testo Corsivo.
 - Impostare le dimensioni del carattere su 10.
 - Selezionare Testo bitmap (senza antialiasing) dal menu a comparsa Metodo di rendering caratteri.
 - Digitare **title** nella casella di testo Var. Questo è il nome della variabile assegnato al campo di testo dinamico.
5. Sotto al primo campo di testo, crearne un altro in cui compare una breve descrizione dei piatti del giorno visualizzati.
6. Con lo strumento Selezione, ridimensionare il campo di testo in modo che la sua altezza sia circa il triplo rispetto all'altro campo di testo.



— Campo di testo in cui è visualizzata la descrizione del piatto del giorno

7. Con il campo di testo selezionato nello stage, apportare le seguenti modifiche nella finestra di ispezione Proprietà:
 - Selezionare Testo dinamico dal menu a comparsa Tipo testo.
 - Selezionare Multiriga dal menu a comparsa Tipo linea.
 - Selezionare Verdana nel menu a comparsa Carattere.
 - Impostare le dimensioni del carattere su 10.
 - Selezionare Testo bitmap (senza antialiasing) dal menu a comparsa Metodo di rendering caratteri.
 - Digitare **description** nella casella di testo Var.
8. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma chiave sul fotogramma 10 del livello Actions.

9. Aprire il pannello Azioni e immettere il codice seguente:

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

Questo codice visualizza il nome e la descrizione del piatto visualizzato dall'utente e arresta l'indicatore di riproduzione. Il comando SetSoftKeys registra i tasti virtuali del dispositivo che consentono all'utente di tornare alla schermata principale e di spostarsi tra i vari piatti del giorno.

10. Nel livello Actions, selezionare il fotogramma chiave sul fotogramma 20 e immettere il codice seguente nel pannello Azioni:

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

11. Nel livello Actions, selezionare il fotogramma chiave sul fotogramma 30 e immettere il codice seguente nel pannello Azioni:

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

12. Nel livello Actions, selezionare il fotogramma chiave sul fotogramma 40 e immettere il codice seguente nel pannello Azioni:

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

13. Nel livello Actions, selezionare il fotogramma chiave sul fotogramma 50 e immettere il codice seguente nel pannello Azioni:

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

Questo codice riporta l'indicatore di riproduzione all'inizio della sequenza di animazione. La prima e l'ultima immagine della sequenza sono uguali, per dare l'impressione che si tratti di un'animazione continua.

14. Salvare le modifiche.

La sezione seguente descrive come aggiungere elementi di navigazione alla schermata dei piatti del giorno per consentire all'utente di spostarsi tra le immagini e le descrizioni dei vari piatti.

Per aggiungere elementi di navigazione alla schermata dei piatti del giorno:

1. Aprire il file che è stato completato nella sezione precedente.
2. Nel pannello Libreria (Finestra > Libreria), individuare il simbolo Home e trascinarlo nell'angolo inferiore sinistro dello stage.
3. Nella finestra di ispezione Proprietà, impostare la coordinata x dell'immagine Home su **0** e la coordinata y su **188**.
4. Trascinare il simbolo denominato Next dalla libreria all'angolo inferiore destro dello stage.
5. Nella finestra di ispezione Proprietà, impostare la coordinata x del simbolo grafico su **120** e la coordinata y su **188**.

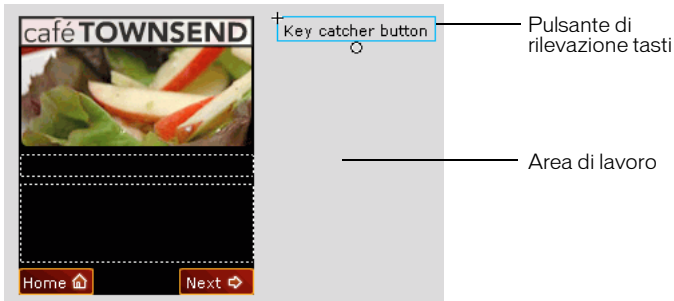
Lo stage dell'applicazione dovrebbe risultare simile a quello riprodotto nella schermata seguente:



6. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma chiave sul fotogramma 10 nel livello denominato Key Catcher.

7. Dalla libreria, trascinare il simbolo del pulsante Key Catcher e collocarlo nell'area di lavoro circostante lo stage.

NOTA Per visualizzare l'area di lavoro in Flash, selezionare Visualizza > Area di lavoro.



Questo pulsante ha lo scopo di “rilevare” gli eventi ActionScript di pressione di un tasto avviati dall'utente e di eseguire l'operazione appropriata. Per ulteriori informazioni sull'uso dei pulsanti di rilevazione tasti, vedere “Creazione di un pulsante di rilevazione tasti” nel manuale *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 1.x*.

8. Selezionare il pulsante Key Catcher e immettere il codice seguente nel pannello Azioni:

```
// Gestione evento tasto virtuale destro
// (pulsante "Next"):
on(keyPress "<PageDown>") {
    play();
}
// Gestione evento tasto virtuale sinistro
// (pulsante "Home"):
on(keyPress "<PageUp>") {
    gotoAndStop("main");
}
```

Il primo gestore `on(keyPress)` fa passare l'animazione all'immagine successiva della sequenza; il secondo riporta l'indicatore di riproduzione alla schermata principale dell'applicazione.

9. Scegliere Controllo > Prova filmato per provare la versione finale dell'applicazione nell'emulatore.

Indice analitico

A

animazione interpolata 29

C

Cafe Townsend, applicazione
 creazione del menu principale 26
 creazione dell'animazione dei piatti del giorno 29
 creazione della schermata dei piatti del giorno 29
 informazioni 23
 navigazione, creazione 33
campi di testo
 dynamic 33
 impostazione delle proprietà 33
campi di testo dinamici 33
contenuto, tipi 13

D

dimensioni disponibili dello stage 18
disponibilità di Flash Lite 12
dispositivi di destinazione 13
dispositivi di prova 13

E

Emulatore di Adobe Device Central 16

F

finestra di ispezione Proprietà, pulsante Impostazioni
 dispositivo 16
Flash Lite
 disponibilità 12
 funzioni di creazione in Flash 15
 lettore autonomo 12

 panoramica della fase di creazione 14
 panoramica della tecnologia 11
 tipi di contenuto 13
flusso di lavoro per la creazione di contenuto 14
funzioni di creazione in Flash Lite
 emulatore 15
 impostazioni dispositivo 15

H

Hello World, applicazione 18

L

livelli maschera, uso 29

M

modelli di documento
 informazioni 17
 telefoni giapponesi 17
 telefoni globali 17
 uso 17

N

navigazione, creazione
 creazione di un pulsante di rilevazione tasti 33
 mediante i pulsanti 26
 mediante i tasti virtuali 33

T

tasti virtuali, uso 33
tipi di contenuto Flash Lite 13

