

INTRODUZIONE AD ACTIONSCRIPT™ PER FLASH® LITE™ 2.x

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati.

Introduzione ad ActionScript™ per Flash® Lite™ 2.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 su 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 menzionato 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.

Il video Macromedia Flash 8 è basato sulla 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
Guida ai supporti didattici	7
Altro materiale di riferimento	8
Convenzioni tipografiche	8
Capitolo 1: Elementi ActionScript non supportati e parzialmente supportati	9
Comandi eseguiti mediante fsCommand e fsCommand2.....	9
Proprietà globali	12
Capitolo 2: Classi non supportate e parzialmente supportate	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	31
Classe TextField	32
Classe TextFormat.....	34
Classe Video	36

Introduzione

Macromedia® Flash® Lite™ 1.0 e Macromedia® Flash® Lite™ 1.1 di Adobe, le prime versioni di Flash Lite, si basano su Macromedia® Flash® Player 4 di Adobe. Macromedia® Flash® Lite™ 2.0 e Macromedia® Flash® Lite™ 2.1 di Adobe sono invece basati su Macromedia® Flash® Player 7 di Adobe, ma con le differenze seguenti:

- Flash Lite supporta alcune funzioni solo parzialmente.
- In Flash Lite sono state aggiunte alcune funzioni specifiche per i dispositivi mobili.

Questo documento descrive le differenze tra il linguaggio ActionScript supportato in Flash Lite 2.0 e 2.1 (chiamati per comodità Flash Lite 2.x) e quello che era supportato in Flash Player 7. Dove opportuno, il presente documento contiene riferimenti incrociati ai documenti elencati di seguito, nei quali vengono forniti ulteriori dettagli sulle varie classi e sul loro utilizzo per la creazione di applicazioni Flash Lite 2.x:

- *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 2.x*
- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*
- *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*

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 2.x* fornisce una panoramica sulla tecnologia Flash Lite e sullo sviluppo di contenuto Flash Lite 2.0 e 2.1 per i dispositivi mobili. Inoltre, comprende un'esercitazione dettagliata per la creazione di un'applicazione Flash Lite 2.x.
- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x* è una guida completa alla creazione di contenuto Flash Lite, che contiene inoltre le istruzioni per provare le applicazioni nell'emulatore Flash Lite integrato.

- La *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 2.x* descrive tutte le funzioni del linguaggio ActionScript disponibili per gli sviluppatori Flash Lite e fornisce alcuni esempi di codice.
- *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash* spiega come scrivere codice ActionScript per Flash Player 7.
- 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 questo manuale vengono utilizzate 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 dato da immettere esattamente come è riportato.
- Le virgolette doppie (" ") negli esempi di codice indicano le stringhe delimitate. Tuttavia, i programmatori possono utilizzare anche le virgolette singole (').

Elementi ActionScript non supportati e parzialmente supportati

Questo capitolo descrive le funzioni e proprietà globali, le costanti, gli operatori, le istruzioni, le estensioni e le parole chiave che non sono supportate o sono solo parzialmente supportate da ActionScript per Macromedia® Flash® Lite™ 2.x di Adobe.

Comandi eseguiti mediante <code>fsCommand</code> e <code>fsCommand2</code>	9
Proprietà globali	12

Comandi eseguiti mediante `fsCommand` e `fsCommand2`

Le funzioni globali `fsCommand()` e `fsCommand2()` consentono la comunicazione tra il file SWF e Flash Player o il programma in cui Flash Player viene eseguito (ad esempio, un browser Web).

In Flash Lite 2.x, i comandi standard di Macromedia Flash Player 7 sono stati modificati e sono stati aggiunti altri comandi specifici per i dispositivi incorporati. Flash Lite 2.x, inoltre, supporta la funzione `fsCommand2()`, che offre una funzionalità simile a quella di `fsCommand()`, con la differenza che il comando viene eseguito immediatamente e non invece dopo l'elaborazione del fotogramma che esegue la chiamata.

Per ulteriori informazioni sulla funzione `fsCommand2()`, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 2.x*.

Comandi non supportati

La tabella seguente elenca i comandi non supportati da `fsCommand()` quando si utilizza ActionScript 2.0 per creare contenuto Flash Lite.

Comando	Descrizione
<code>quit</code>	Chiude il proiettore.
<code>fullscreen</code>	Se si specifica <code>true</code> , Flash Player viene impostato in modalità a schermo intero. Se invece il valore è <code>false</code> , il lettore viene riportato alla normale visualizzazione con i menu.
<code>allowscale</code>	Se si specifica <code>false</code> , il lettore viene impostato affinché il file SWF sia disegnato sempre alle dimensioni originali e non venga mai ridimensionato. Se il valore è <code>true</code> , il file SWF viene ridimensionato in modo da occupare interamente lo schermo.
<code>showmenu</code>	Se si specifica <code>true</code> , vengono attivate tutte le voci del menu di scelta rapida. Se il valore è <code>false</code> , vengono nascoste tutte le voci del menu di scelta rapida ad eccezione di Impostazioni e Informazioni su Flash.
<code>exec</code>	Esegue un'applicazione dall'interno del proiettore.
<code>trapallkeys</code>	Se si specifica <code>true</code> , tutti gli eventi di tastiera, compresi quelli dei tasti di scelta rapida, vengono inviati al gestore <code>onClipEvent(keyDown/keyUp)</code> in Flash Player.

Riepilogo dei comandi

La tabella seguente elenca i comandi, le funzioni e le parole chiave ActionScript parzialmente supportati o non supportati da Flash Lite 2.x.

Comando, funzione o parola chiave	Descrizione	Supporto
<code>asfunction</code>	Un protocollo per gli URL nei campi di testo HTML.	Non supportato
<code>fscommand()</code>	Funzione che consente la comunicazione tra il file SWF e Flash Player o il programma in cui Flash Player viene eseguito (ad esempio, un browser Web).	Parzialmente supportata
<code>on</code>	Prefisso per eventi da eseguire quando si verifica l'evento. Limitazione: gli eventi supportati sono <code>rollout</code> , <code>rollover</code> e <code>keyPress</code> .	Parzialmente supportato

Comando, funzione o parola chiave	Descrizione	Supporto
<code>onClipEvent</code>	Gestore di eventi; attiva le azioni definite per un'istanza specifica di un clip filmato. Limitazioni: gli eventi supportati sono <code>press</code> , <code>load</code> , <code>unload</code> , <code>enterFrame</code> , <code>keyDown</code> , <code>keyUp</code> e <code>data</code> . Gli eventi <code>mouseDown</code> , <code>mouseUp</code> e <code>mouseMove</code> sono supportati se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .	Parzialmente supportato
<code>onUpdate</code>	Il gestore di eventi <code>onUpdate</code> viene definito per un'anteprima live utilizzata con un componente.	Non supportato
<code>print()</code>	La funzione <code>print()</code> viene eseguita sul clip filmato in base ai limiti specificati nel parametro.	Non supportata
<code>printAsBitmap()</code>	Una funzione che stampa il clip filmato di destinazione sotto forma di bitmap.	Non supportata
<code>printAsBitmapNum()</code>	Funzione che stampa un livello di FlashPlayer come immagine bitmap in base ai limiti specificati nel parametro (<code>bmovie</code> , <code>bmax</code> o <code>bframe</code>).	Non supportata
<code>printNum()</code>	Funzione che stampa un livello di FlashPlayer in base ai limiti specificati nel parametro <code>boundingBox</code> (<code>bmovie</code> , <code>bmax</code> o <code>bframe</code>).	Non supportata
<code>startDrag()</code>	Funzione che rende trascinabile il clip filmato target durante la riproduzione del file SWF. È possibile trascinare solo un clip filmato alla volta. Limitazione: supportata se è disponibile il supporto per l'interfaccia mouse o stilo.	Parzialmente supportata
<code>stopDrag()</code>	Funzione che interrompe l'operazione di trascinamento in corso. Limitazione: supportata se è disponibile il supporto per l'interfaccia mouse o stilo.	Parzialmente supportata
<code>updateAfterEvent()</code>	Funzione che aggiorna il display (indipendentemente dai fotogrammi per secondo impostati per il file SWF) quando viene chiamata all'interno di un gestore <code>onClipEvent()</code> o come parte di una funzione o metodo trasmessi a <code>setInterval()</code> .	Non supportata

Proprietà globali

La tabella seguente elenca le proprietà globali ActionScript parzialmente supportate o non supportate quando si utilizza Flash Lite 2.x.

Proprietà	Descrizione	Supporto
<code>_droptarget</code>	Proprietà di sola lettura che restituisce il percorso assoluto, espresso nella sintassi della barra (/), dell'istanza di clip filmato su cui è stato rilasciato <code>draggableInstanceName</code> , vale a dire il nome dell'istanza del clip filmato di destinazione di una funzione <code>startDrag()</code> . Questa proprietà restituisce sempre un percorso che inizia con una barra (/).	Non supportata
<code>_highquality</code>	Proprietà globale che specifica il livello di antialiasing applicato al file SWF corrente. Questa proprietà è anche in grado di controllare la smussatura delle bitmap. Limitazione: Flash Lite non supporta la smussatura delle bitmap.	Parzialmente supportata
<code>_url</code>	Proprietà di sola lettura che recupera l'URL del file SWF da cui è stato scaricato il clip filmato.	Non supportata

Classi non supportate e parzialmente supportate

2

Questo capitolo descrive le classi ActionScript 2.0 che non sono supportate oppure sono supportate solo parzialmente da Macromedia Flash Lite 2.0 di Adobe. Inoltre, vengono descritte le estensioni specifiche di ActionScript per 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	31
Classe TextField	32
Riepilogo delle proprietà	33
Classe Video	36

Classe Button

Tutti i simboli di pulsante presenti in un file SWF sono istanze dell'oggetto Button. La classe Button fornisce metodi, proprietà e gestori di eventi per eseguire operazioni con i pulsanti.

Per ulteriori informazioni sulla classe Button, consultare i seguenti riferimenti:

- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*
- Capitolo 10, "Gestione degli eventi" nella guida *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*
- Capitolo 2, "Classi ActionScript" in *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 2.x*

Riepilogo delle proprietà

La tabella seguente elenca le proprietà parzialmente supportate o non supportate dalla classe Button quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.x.

Proprietà	Descrizione	Supporto
menu	Oggetto che associa un oggetto ContextMenu a un pulsante.	Non supportata
trackAsMenu	Un valore booleano che indica se altri pulsanti possono ricevere eventi associati al pulsante premuto del mouse. Supportata se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .	Parzialmente supportata
useHandCursor	Un valore booleano che indica se viene visualizzato un puntatore quando il mouse passa sopra un pulsante.	Non supportata
<code>_xmouse</code>	Proprietà di sola lettura; la coordinata x del puntatore, relativa a un'istanza di pulsante. Supportata se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .	Parzialmente supportata
<code>_ymouse</code>	Proprietà di sola lettura; la coordinata y del puntatore, relativa a un'istanza di pulsante. Supportata se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .	Parzialmente supportata

Riepilogo degli eventi

La tabella seguente elenca i gestori di eventi parzialmente supportati dalla classe Button quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.x.

Evento	Descrizione
<code>onDragOut</code>	Richiamato quando si fa clic con il pulsante del mouse sul pulsante e successivamente si trascina il puntatore fuori del pulsante. Limitazioni: supportato se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .
<code>onDragOver</code>	Richiamato quando il puntatore viene trascinato sopra il pulsante. Supportato se <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .
<code>onReleaseOutside</code>	Richiamato quando il mouse viene rilasciato mentre il puntatore si trova fuori del pulsante dopo che il pulsante è stato premuto mentre il puntatore si trovava sul pulsante. Limitazioni: supportato se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .

Classe Date

La classe Date determina il tipo di rappresentazione di data e ora in ActionScript e supporta operazioni di modifica della data e dell'ora. Consente inoltre di ottenere la data e l'ora correnti dal sistema operativo.

Per ulteriori informazioni sulla classe Date, consultare i seguenti riferimenti:

- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*
- Capitolo 4, “Dati e tipi di dati” nella guida *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*
- Capitolo 2, “Classi ActionScript” in *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 2.x*

Riepilogo dei metodi

La tabella seguente elenca i metodi (funzioni) che sono stati aggiunti alla classe Date per l'utilizzo di ActionScript per Flash Lite 2.x.

Metodo	Descrizione
<code>getLocaleLongDate()</code>	Questa funzione imposta un parametro su una stringa che rappresenta la data corrente in formato esteso e formattata in base alle impostazioni internazionali correnti. Il parametro viene passato in base al nome. Il valore restituito è una stringa a più caratteri di lunghezza variabile. La formattazione vera e propria dipende dal dispositivo e dalle impostazioni internazionali.
<code>getLocaleShortDate()</code>	Questa funzione imposta un parametro su una stringa che rappresenta la data corrente in formato abbreviato e formattata in base alle impostazioni internazionali correnti. Il parametro viene passato in base al nome. Il valore restituito è una stringa a più caratteri di lunghezza variabile. La formattazione vera e propria dipende dal dispositivo e dalle impostazioni internazionali.
<code>getLocaleTime()</code>	Questa funzione imposta un parametro su una stringa che rappresenta l'orario corrente, formattato in base alle impostazioni internazionali correnti. Il parametro viene passato in base al nome. Il valore restituito è una stringa a più caratteri di lunghezza variabile. La formattazione vera e propria dipende dal dispositivo e dalle impostazioni internazionali.

Classe Key

La classe Key fornisce i metodi e le proprietà per accedere alle informazioni sulla tastiera e sui tasti premuti.

Per ulteriori informazioni sulla classe Key, consultare i seguenti riferimenti:

- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*
- Capitolo 14, “Creazione di contenuto interattivo con ActionScript” in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*
- Capitolo 2, “Classi ActionScript” in *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 2.x*

Estensioni di proprietà in Flash Lite

La tabella seguente elenca la proprietà che è stata aggiunta alla classe Key per l'utilizzo di ActionScript per Flash Lite 2.x.

Proprietà	Descrizione	Supporto
isToggled	Restituisce <code>true</code> se sono attivi i tasti Bloc Num o Bloc Maiusc.	Non supportata

Estensioni di metodo in Flash Lite

La tabella seguente elenca l'estensione di metodo che è stata aggiunta alla classe Key per l'utilizzo di ActionScript per Flash Lite 2.x.

Metodo	Descrizione
getCode()	Restituisce il codice tasto virtuale dell'ultimo tasto premuto.

L'implementazione del metodo `getCode()` in Flash Lite 2.x restituisce una stringa o un numero, a seconda dall'elemento passato dalla piattaforma. Gli unici codici tasto validi sono quelli standard accettati da questa classe e quelli “speciali” elencati come proprietà della classe `ExtendedKey`. Questa limitazione viene applicata dal lettore. Per informazioni sui codici tasto validi, vedere la sezione relativa alla classe Key nella *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 2.x*, che contiene le tabelle che mappano i tasti ai codici relativi a lettere, numeri, tastierino numerico, tasti funzione, tasti costanti speciali e altri tasti.

Classe Mouse

La classe Mouse consente di controllare il mouse in un file SWF, ad esempio per mostrare o nascondere il puntatore.

Per ulteriori informazioni sulla classe Mouse, consultare i seguenti riferimenti:

- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*
- Capitolo 14, “Creazione di contenuto interattivo con ActionScript” in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*
- Capitolo 2, “Classi ActionScript” in *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 2.x*

Riepilogo dei metodi

La tabella seguente elenca i metodi parzialmente supportati o non supportati dalla classe Mouse quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.x.

Metodo	Descrizione	Supporto
<code>addListener()</code>	Registra un oggetto per ricevere le notifiche dei listener <code>onMouseDown</code> , <code>onMouseMove</code> , <code>onMouseUp</code> e <code>onMouseWheel</code> . Limitazioni: supportato se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .	Parzialmente supportato
<code>hide()</code>	Nasconde il puntatore in un file SWF.	Non supportato
<code>removeListener()</code>	Rimuove un oggetto precedentemente registrato con <code>addListener()</code> . Limitazioni: supportato se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .	Parzialmente supportato
<code>show()</code>	Visualizza il puntatore in un file SWF.	Non supportato

Riepilogo degli eventi

La tabella seguente elenca gli eventi parzialmente supportati o non supportati dalla classe Mouse quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.x.

Evento	Descrizione	Supporto
onMouseDown	Notificato quando viene premuto il pulsante del mouse. Limitazioni: supportato se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .	Parzialmente supportato
onMouseMove	Notificato allo spostamento del mouse. Limitazioni: supportato se la proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> è impostata su <code>true</code> .	Parzialmente supportato
onMouseUp	Notificato quando viene rilasciato il pulsante del mouse. Limitazioni: supportato se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .	Parzialmente supportato
onMouseWheel	Notificato quando l'utente utilizza la rotella del mouse.	Non supportato

Classe MovieClip

La classe `MovieClip` consente di utilizzare le funzioni di callback del listener che forniscono le informazioni sullo stato mentre i file SWF o JPEG vengono caricati (scaricati) nei clip filmato. Per utilizzare le funzioni di `MovieClip`, utilizzare `MovieClipLoader.loadClip()` anziché `loadMovie()` o `MovieClip.loadMovie()` per caricare i file SWF.

Per ulteriori informazioni sulla classe `MovieClip`, consultare i seguenti riferimenti:

- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*
- Capitolo 11, “Operazioni con i clip filmato” in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*
- Capitolo 2, “Classi ActionScript” in *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 2.x*

Riepilogo dei metodi

La tabella seguente elenca i metodi parzialmente supportati o non supportati dalla classe `MovieClip` quando si utilizza `ActionScript` per `Flash Lite 2.x`.

Metodo	Descrizione	Supporto
<code>attachAudio()</code>	Acquisisce e riproduce l'audio locale dall'hardware del microfono dei dispositivi.	Non supportato
<code>getTextSnapshot()</code>	Restituisce un oggetto <code>TextSnapshot</code> che contiene il testo presente nei campi di testo statici del clip filmato specificato.	Non supportato
<code>startDrag()</code>	Specifica un clip filmato come trascinabile e inizia a trascinarlo. Limitazioni: supportato se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .	Parzialmente supportato
<code>stopDrag()</code>	Interrompe un metodo <code>MovieClip.startDrag()</code> . Un clip filmato che è stato reso trascinabile mediante il metodo <code>startDrag()</code> rimane tale finché non viene aggiunto un metodo <code>stopDrag()</code> o fino a quando un altro clip filmato non diventa trascinabile. È possibile trascinare un solo clip filmato alla volta. Limitazioni: supportato se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .	Parzialmente supportato

Riepilogo delle proprietà

La tabella seguente elenca le proprietà parzialmente supportate o non supportate dalla classe `MovieClip` quando si utilizza `ActionScript` per `Flash Lite 2.x`.

Proprietà	Descrizione	Supporto
<code>_droptarget</code>	Restituisce il percorso assoluto, espresso in notazione della sintassi della barra, dell'istanza di clip filmato su cui è stato rilasciato il clip filmato. La proprietà <code>_droptarget</code> restituisce sempre un percorso che inizia con una barra (/). Per confrontare la proprietà <code>_droptarget</code> di un'istanza con un riferimento, utilizzare la funzione <code>eval()</code> per convertire il valore restituito dalla sintassi della barra alla sintassi del punto. Limitazioni: supportato se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .	Parzialmente supportata
<code>menu</code>	Associa l'oggetto <code>ContextMenu</code> specificato al clip filmato.	Non supportata
<code>_quality</code>	Imposta o recupera la qualità di rendering utilizzata per un file SWF. I caratteri del dispositivo sono sottoposti ad aliasing e pertanto non vengono modificati dalla proprietà <code>_quality</code> .	Parzialmente supportata
<code>trackAsMenu</code>	Un valore booleano che indica se altri pulsanti o clip filmato possono ricevere eventi associati al pulsante premuto del mouse. La proprietà <code>trackAsMenu</code> consente di creare menu. È possibile impostare la proprietà <code>trackAsMenu</code> su qualunque oggetto pulsante o clip filmato. Se la proprietà <code>trackAsMenu</code> non esiste, il comportamento predefinito è <code>false</code> . Limitazioni: supportato se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .	Parzialmente supportata
<code>useHandCursor</code>	Un valore booleano che indica se viene visualizzata un'icona a forma di mano quando il mouse passa sopra un clip filmato.	Non supportata

Proprietà	Descrizione	Supporto
<code>_xmouse</code>	Restituisce la coordinata x della posizione del mouse. Limitazioni: supportata se <code>System.capabilities.hasMouse=true</code> o <code>System.capabilities.hasStylus=true</code> .	Parzialmente supportata
<code>_ymouse</code>	Restituisce la coordinata y della posizione del mouse. Limitazioni: supportato se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .	Parzialmente supportata

Riepilogo degli eventi

La tabella seguente elenca i gestori di eventi parzialmente supportati dalla classe `MovieClip` quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.x.

Gestore di eventi	Descrizione
<code>onDragOut</code>	Richiamato quando viene premuto il pulsante del mouse e il puntatore esce dall'oggetto. È necessario definire una funzione che viene eseguita nel momento in cui il gestore di eventi viene richiamato. È possibile definire la funzione sulla linea temporale oppure in un file di classe che estenda la classe <code>MovieClip</code> o sia collegato a un simbolo presente nella libreria. Limitazioni: supportato se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .
<code>onDragOver</code>	Richiamato quando il puntatore viene trascinato fuori dall'oggetto e successivamente sopra di esso. È necessario definire una funzione che viene eseguita nel momento in cui il gestore di eventi viene richiamato. È possibile definire la funzione sulla linea temporale oppure in un file di classe che estenda la classe <code>MovieClip</code> o sia collegato a un simbolo presente nella libreria. Limitazioni: supportato se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .
<code>onMouseDown</code>	Richiamato quando viene premuto il pulsante sinistro del mouse. Limitazioni: supportato se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .
<code>onMouseMove</code>	Richiamato a ogni spostamento del mouse. Limitazioni: supportato se la proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> è impostata su <code>true</code> .

Gestore di eventi	Descrizione
onMouseUp	Richiamato ogni volta che viene premuto il pulsante sinistro del mouse. Limitazioni: supportato se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .
onReleaseOutside	Richiamato quando il pulsante del mouse viene premuto su un clip filmato e rilasciato fuori dell'area del clip filmato. Limitazioni: supportato se le proprietà <code>System.capabilities.hasMouse</code> o <code>System.capabilities.hasStylus</code> sono impostate su <code>true</code> .

Classe Selection

La classe Selection consente di impostare e controllare il campo di testo in cui si trova il punto di inserimento (in altre parole, il campo attivo).

È stato aggiunto il supporto parziale per la classe Selection per consentire l'immissione di testo inline in Flash Lite 2.1. In Flash Lite, l'oggetto Selection è valido solo se il dispositivo supporta l'immissione inline del testo. In caso contrario, se il dispositivo utilizza un processore front-end (FEP, front-end processor) per l'immissione del testo, tutte le chiamate all'oggetto Selection vengono ignorate.

Per ulteriori informazioni sulla classe Selection, consultare le seguenti fonti di riferimento:

- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*
- Capitolo 2, "Classi ActionScript" in *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 2.x*

Riepilogo dei metodi

La tabella seguente elenca i metodi che non sono supportati dalla classe Selection quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.x.

Metodo	Descrizione
<code>getBeginIndex()</code>	Restituisce l'indice all'inizio dell'estensione di selezione attiva corrente.
<code>getCaretIndex()</code>	Restituisce l'indice della posizione del punto di inserimento (cursore) lampeggiante.
<code>getEndIndex</code>	Restituisce l'indice alla fine dell'estensione di selezione attiva corrente.

Classe SharedObject

Un oggetto condiviso Flash Lite, così come implementato nella classe SharedObject di ActionScript, consente al contenuto Flash Lite di salvare i dati sul dispositivo quando l'applicazione viene chiusa e di caricarli dal dispositivo quando l'applicazione viene nuovamente riprodotta.

Per ulteriori informazioni sulla classe SharedObject, consultare i seguenti riferimenti:

- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*
- Capitolo 14, “Creazione di contenuto interattivo con ActionScript” in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*
- Capitolo 2, “Classi ActionScript” in *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 2.x*

Riepilogo dei metodi

La tabella seguente elenca i metodi parzialmente supportati dalla classe SharedObject quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.x.

Metodo	Descrizione
<code>flush()</code>	Scrive immediatamente in un file locale un oggetto condiviso persistente a livello locale. Limitazioni: l'operazione di scrittura è asincrona e il risultato non è immediatamente disponibile.
<code>getLocal()</code>	Restituisce un riferimento a un oggetto condiviso persistente a livello locale che è disponibile solo per il client corrente. Limitazioni: in Flash Lite, un oggetto condiviso non può essere condiviso tra due file SWF.

Estensioni di metodo in Flash Lite

La tabella seguente elenca i metodi che sono stati aggiunti sotto forma di estensioni alla classe SharedObject per l'utilizzo di ActionScript per Flash Lite 2.x.

Metodo	Descrizione
<code>GetMaxSize()</code>	Flash Lite 2.x restituisce le dimensioni massime assegnate per l'archiviazione persistente di un file SWF.

Classe System

La classe System contiene proprietà correlate a determinate operazioni eseguite sul computer dell'utente, ad esempio quelle relative a oggetti condivisi, impostazioni locali per videocamere e microfoni e all'uso degli Appunti. Le proprietà e i metodi che seguono sono contenuti in classi specifiche nel pacchetto System: capabilities, security e IME.

Per ulteriori informazioni sulla classe System, consultare i seguenti riferimenti:

- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*
- *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 2.x*
- Capitolo 7, "Classi" in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*.

Riepilogo dei metodi

La tabella seguente elenca i metodi che non sono supportati dalla classe System quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.x.

Metodo	Descrizione	Supporto
<code>setClipboard()</code>	Sostituisce il contenuto degli Appunti con una stringa di testo specificata.	Non supportato
<code>showSettings()</code>	Visualizza il pannello Impostazioni di Flash Player specificato.	Non supportato

Riepilogo delle proprietà

La tabella seguente elenca le proprietà non supportate dalla classe System quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.x.

Proprietà	Descrizione	Supporto
<code>exactSettings</code>	Specifica se utilizzare le regole di corrispondenza dei superdomini o quelle dei domini specifici al momento dell'accesso alle impostazioni locali.	Non supportata

Riepilogo degli eventi

La tabella seguente elenca i gestori di eventi parzialmente supportati dalla classe System quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.x.

Gestore di eventi	Descrizione	Supporto
onStatus	Fornisce un super gestore di eventi per determinati oggetti. La proprietà SharedObject è supportata. Le proprietà LocalConnection e NetStream non sono supportate.	Parzialmente supportato

Classe capabilities (System.capabilities)

La classe System.capabilities determina le funzionalità del sistema e del lettore in cui viene eseguito un file SWF, che consentono di personalizzare il contenuto in base ai diversi formati. Ad esempio, il display di un telefono cellulare (100 pixel quadrati, bianco e nero) è diverso da uno schermo a colori per PC da 1000 pixel quadrati. Per offrire il contenuto appropriato al maggior numero possibile di utenti, utilizzare l'oggetto System.capabilities per determinare il tipo di dispositivo utilizzato da ogni singolo utente. È quindi possibile specificare al server di inviare file SWF diversi a seconda delle funzionalità del dispositivo oppure indicare al file SWF di alterare la propria presentazione in base alle funzionalità del dispositivo.

Riepilogo delle proprietà

La tabella seguente elenca le proprietà non supportate dalla classe System.capabilities quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.x.

Proprietà	Descrizione
hasIME	Indica se nel sistema è installato un editor del metodo di immissione (IME).
manufacturer	Una stringa che indica il produttore di Flash Player, espresso nel formato "Adobe OSName" (dove OSName può essere "Windows", "Macintosh", "Linux" oppure "Other OS Name").
pixelAspectRatio	Indica il rapporto proporzionale dei pixel dello schermo.
playerType	Indica il tipo di lettore: autonomo, esterno, plug-in, o ActiveX.
screenColor	Indica se lo schermo è a colori, in scala di grigi o bianco e nero.
screenDPI	Indica la risoluzione dello schermo in pixel (come, ad esempio, dpi).
serverString	Una stringa con codifica URL che specifica i valori per ciascuna proprietà System.capabilities.

Estensioni di proprietà in Flash Lite

La tabella seguente elenca le proprietà che rappresentano estensioni della classe `System.capabilities` quando si utilizza `ActionScript` per `Flash Lite 2.x`.

Proprietà	Descrizione
<code>hasCompoundSound</code>	Valore booleano di sola lettura che è <code>true</code> se il lettore è in grado di elaborare i dati audio composti; <code>false</code> in caso contrario.
<code>hasEmail</code>	Valore booleano di sola lettura che è <code>true</code> se il lettore è in grado di inviare messaggi e-mail utilizzando il comando <code>ActionScript GetURL</code> ; <code>false</code> in caso contrario.
<code>hasMMS</code>	Valore booleano di sola lettura che è <code>true</code> se il lettore è in grado di inviare messaggi multimediali (MMS) utilizzando il comando <code>ActionScript GetURL</code> ; <code>false</code> in caso contrario.
<code>hasSMS</code>	Un valore di sola lettura la cui variabile <code>_capSMS</code> indica se <code>Flash Lite</code> è in grado di inviare messaggi SMS mediante il comando <code>ActionScript GetURL</code> . Se <code>Flash Lite</code> è in grado di inviare messaggi SMS, questa variabile viene definita e ha il valore 1. In caso contrario, la variabile non viene definita.
<code>hasMFI</code>	Valore booleano di sola lettura che è <code>true</code> se il lettore è in grado di riprodurre dati audio in formato <code>Melody Format per i-mode (MFI)</code> ; <code>false</code> in caso contrario.
<code>hasMIDI</code>	Valore booleano di sola lettura che è <code>true</code> se il lettore è in grado di riprodurre dati audio in formato <code>MIDI</code> ; <code>false</code> in caso contrario.
<code>hasSMAF</code>	Valore booleano di sola lettura che è <code>true</code> se il lettore è in grado di riprodurre dati audio in formato <code>SMAF (Synthetic music Mobile Application Format)</code> ; <code>false</code> in caso contrario.
<code>hasDataLoading</code>	Un valore booleano di sola lettura che è <code>true</code> se il lettore è in grado di caricare dati aggiuntivi in modo dinamico mediante chiamate a <code>loadMovie()</code> , <code>loadMovieNum()</code> , <code>loadVariables()</code> , <code>loadVariablesNum()</code> , <code>XML.parseXML()</code> , <code>Sound.loadSound()</code> , <code>MovieClip.loadVariables()</code> , <code>MovieClip.loadMovie()</code> , <code>MovieClipLoader.loadClip()</code> , <code>LoadVars.load()</code> e <code>LoadVars.sendAndLoad()</code> ; <code>false</code> in caso contrario.
<code>has4WayKeyAS</code>	Valore booleano di sola lettura che è <code>true</code> se il lettore è in grado di eseguire il codice <code>ActionScript</code> allegato ai gestori <code>keyEvent</code> associati con i tasti destro, sinistro, su e giù; <code>false</code> in caso contrario. Se il valore di questa variabile è <code>true</code> , quando viene premuto uno dei tasti a quattro direzioni, il lettore cerca innanzitutto il gestore per il tasto. Se non lo trova, viene eseguita la navigazione mediante i controlli di <code>Flash</code> . Tuttavia, se viene trovato un gestore di eventi, per il tasto non viene eseguita alcuna azione di navigazione. In altre parole, la presenza di un gestore "keypress" (pressione del tasto) per un tasto giù disabilita la possibilità di spostarsi verso il basso.

Proprietà	Descrizione
<code>hasMouse</code>	Valore booleano di sola lettura che è <code>true</code> se il lettore è in grado di inviare eventi associati al mouse e <code>false</code> se la piattaforma non supporta il mouse.
<code>hasMappableSoftKeys</code>	Consente all'utente di impostare i valori dei tasti virtuali e gestire gli eventi derivanti da tali tasti virtuali.
<code>hasStylus</code>	Valore booleano di sola lettura che è <code>true</code> se il lettore è in grado di inviare eventi associati allo stilo e <code>false</code> se la piattaforma non supporta lo stilo. L'evento <code>onMouseMove</code> non è supportato da uno stilo. Questo flag consente al contenuto di verificare se l'evento è supportato.
<code>hasCMIDI</code>	Valore booleano di sola lettura che è <code>true</code> se il lettore supporta l'audio CMIDI e <code>false</code> se la piattaforma non supporta l'audio CMIDI.
<code>hasXMLSocket</code>	(Aggiunto in Flash Lite 2.1) Indica se l'applicazione host supporta i socket XML.
<code>softKeyCount</code>	Un numero che specifica il numero di tasti virtuali supportati dalla piattaforma.
<code>hasSharedObjects</code>	Valore booleano di sola lettura che è <code>true</code> se il contenuto Flash riprodotto in questa applicazione è in grado di accedere agli oggetti condivisi di Flash Lite; <code>false</code> in caso contrario.
<code>hasQWERTYKeyboard</code>	Valore booleano di sola lettura che è <code>true</code> se il codice ActionScript può essere associato a tutti i tasti di una tastiera QWERTY standard e al tasto <code>Backspace</code> ; <code>false</code> in caso contrario.
<code>audioMIMETypes</code>	Proprietà di sola lettura contenente un array di tipi MIME supportati dai codec audio del dispositivo e che possono essere utilizzati dall'oggetto <code>Sound</code> di ActionScript.
<code>imageMIMETypes</code>	Proprietà di sola lettura contenente un array di tipi MIME supportati dai codec immagine del dispositivo e che possono essere utilizzati dalla funzione <code>loadMovie</code> di ActionScript.
<code>videoMIMETypes</code>	Proprietà di sola lettura contenente un array di tipi MIME supportati dai codec video del dispositivo e che possono essere utilizzati dall'oggetto <code>Video</code> di ActionScript.
<code>MIMETypes</code>	Proprietà di sola lettura contenente un array di tipi MIME supportati dagli oggetti <code>Sound</code> e <code>Video</code> e la funzione <code>loadMovie()</code> di ActionScript.

Classe Sound

ActionScript per Flash Lite 2.x supporta l'audio per dispositivi mediante la classe Sound e i valori System.capabilities. La classe Sound è interamente supportata per i dati audio nativi supportati in Flash Player 7, ma solo parzialmente supportata nel caso di audio per dispositivi.

Flash Lite 2.x consente di sincronizzare la riproduzione dell'audio per dispositivi con il rendering dell'animazione.

NOTA

Flash Lite 2.x non supporta la registrazione audio.

Riepilogo dei metodi

La tabella seguente elenca i metodi parzialmente supportati dalla classe Sound quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.x.

Metodo	Descrizione	Supporto
getPan()	Restituisce il livello di pan nell'ultima chiamata a <code>setPan()</code> sotto forma di numero intero compreso tra -100 (sinistra) e +100 (destra). (0 imposta i canali sinistro e destro in modo uguale.) L'impostazione del pan controlla il bilanciamento sinistra-destra del suono corrente e di quelli futuri in un file SWF. Limitazioni: supportata per l'uso con audio Flash nativo; non supportata per l'uso con audio per dispositivi.	Parzialmente supportato
getTransform()	Restituisce le informazioni di trasformazione del suono per l'oggetto Sound specificato impostato con l'ultima chiamata a <code>Sound.setTransform()</code> . Limitazioni: supportato per l'uso con audio Flash nativo; non supportato per l'uso con audio per dispositivi.	Parzialmente supportato
loadSound()	Carica un file MP3 in un oggetto Sound. È possibile utilizzare il parametro <code>isStreaming</code> per indicare se un suono è un evento o un audio in streaming. I suoni evento vengono caricati completamente prima di essere riprodotti; sono gestiti dalla classe Sound di ActionScript e rispondono a tutti i metodi e tutte le proprietà di tale classe. Limitazioni: il parametro <code>streaming</code> viene ignorato se utilizzato con Flash Lite 2.x.	Parzialmente supportato

Metodo	Descrizione	Supporto
<code>setPan()</code>	Determina il modo in cui l'audio viene riprodotto nei canali (altoparlanti) sinistro e destro. Nel caso di suoni mono, pan determina quale altoparlante (sinistro o destro) viene utilizzato per la riproduzione. Limitazioni: supportata per l'uso con audio Flash nativo; non supportata per l'uso con audio per dispositivi.	Parzialmente supportato
<code>setTransform()</code>	Imposta le informazioni di trasformazione (o bilanciamento) dell'audio per un oggetto Sound. Il parametro <code>soundTransformObject</code> è un oggetto creato mediante il metodo della funzione di costruzione della classe Object generica con dei parametri che specificano il modo in cui il suono viene distribuito ai canali (altoparlanti) sinistro e destro. Limitazioni: supportata per l'uso con audio Flash nativo; non supportata per l'uso con audio per dispositivi.	Parzialmente supportato
<code>setVolume()</code>	Imposta il volume per l'oggetto Sound. Limitazioni: supportata per l'uso con audio Flash nativo; non supportata per l'uso con audio per dispositivi.	Parzialmente supportato

Riepilogo delle proprietà

La tabella seguente elenca le proprietà della classe Sound parzialmente supportate quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.x.

Proprietà	Descrizione
<code>duration</code>	La durata di un suono, espressa in millisecondi. Limitazioni: supportata per l'uso con audio Flash nativo; non supportata per l'uso con audio per dispositivi.
<code>position</code>	Il numero di millisecondi per cui un suono è già stato riprodotto. Limitazioni: supportata per l'uso con audio Flash nativo; non supportata per l'uso con audio per dispositivi.

Estensioni di metodo in Flash Lite

La tabella seguente elenca i nuovi metodi della classe Sound che sono specifici di ActionScript per Flash Lite 2.x.

Metodo	Descrizione
<code>getPan()</code>	Restituisce il valore della chiamata a <code>setPan()</code> precedente. Questo metodo non è supportato per l'audio per dispositivi.
<code>getTransform()</code>	Restituisce il valore della chiamata a <code>setTransform()</code> precedente. Questo metodo non è supportato per l'audio per dispositivi.
<code>loadSound()</code>	Carica i dati audio di qualsiasi formato in Flash Player. Questo metodo è diverso dall'implementazione di Flash Player 7 in quanto i dati audio caricati in questo modo vengono sempre considerati come suoni associati a un evento. Pertanto, il secondo parametro di questo metodo viene sempre ignorato. Nell'esempio seguente, il valore <code>true</code> viene ignorato: <code>my_sound.loadSound("mysnd.mp3", true);</code>

Classe Stage

La classe Stage è una classe di primo livello di cui è possibile utilizzare metodi, proprietà e gestori senza ricorrere a una funzione di costruzione. Utilizzare i metodi e le proprietà di questa classe per accedere e manipolare le informazioni relative ai limiti di un file SWF.

Per ulteriori informazioni, consultare i seguenti riferimenti:

- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*
- *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 2.x*

Estensioni di proprietà in Flash Lite

La tabella seguente elenca le nuove proprietà della classe Stage che sono specifiche di ActionScript per Flash Lite 2.x.

Proprietà	Descrizione
<code>showMenu</code>	Visualizza o nasconde le voci predefinite del menu di scelta rapida di Flash Player.
<code>getTransform()</code>	Restituisce il valore della chiamata a <code>setTransform()</code> precedente. Questo metodo non è supportato per l'audio per dispositivi.

Proprietà	Descrizione
<code>loadSound()</code>	Carica i dati audio di qualsiasi formato in Flash Player. Questo metodo è diverso dall'implementazione di Flash Player 7 in quanto i dati audio caricati in questo modo vengono sempre considerati come suoni associati a un evento e quindi il secondo parametro del metodo viene sempre ignorato. Ad esempio, nella chiamata seguente, il valore <code>true</code> viene ignorato: <code>my_sound.loadSound("mysnd.mp3", true);</code>

Classe TextField

I campi di testo sono elementi visivi sullo stage che consentono di visualizzare testo per un utente. Analogamente a un campo di testo di input o a un controllo di form area di testo in HTML, Flash consente la formattazione HTML, l'impostazione dei campi di testo come modificabili o non modificabili (di sola lettura) e l'abilitazione del supporto multiriga.

La classe `TextField` viene utilizzata per creare i campi di testo. Tutti i campi di testo dinamici e di input in un file SWF sono istanze della classe `TextField`. È possibile assegnare un nome di istanza a un campo di testo nella finestra di ispezione Proprietà e utilizzare i metodi e le proprietà della classe `TextField` per manipolarlo con ActionScript. I nomi di istanza `TextField` sono visualizzati in Esplora filmato e nella finestra di dialogo Inserisci percorso target del pannello Azioni.

Per creare un campo di testo in modo dinamico, non utilizzare l'operatore `NEW`; al contrario, utilizzare `MovieClip.createTextField()`.

I metodi della classe `TextField` consentono di impostare, selezionare e gestire il testo in un campo di testo dinamico o di input creato in fase di runtime o di creazione.

Tutte le proprietà della classe `TextField` sono supportate in Flash Lite 2.x, ma è possibile utilizzare i campi di testo solo per visualizzare i caratteri del dispositivo. I caratteri del dispositivo sono caratteri speciali in Flash che non sono incorporati in un file SWF. Flash Lite utilizza i caratteri del dispositivo mobile che più assomigliano ai caratteri dispositivo. Poiché i profili del carattere non sono incorporati, le dimensioni di un file SWF sono inferiori rispetto all'utilizzo dei profili del carattere. Tuttavia, poiché i caratteri dispositivo non sono incorporati, sui dispositivi che non hanno installato un tipo di carattere corrispondente al carattere dispositivo, il testo creato potrebbe risultare diverso da quello previsto. Flash include tre tipi di carattere dispositivo: `_sans` (simile a Helvetica o Arial), `_serif` (simile a Times Roman) e `_typewriter` (simile a Courier).

Per ulteriori informazioni sulla classe TextField, consultare i seguenti riferimenti:

- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*
- Capitolo 12, “Operazioni con il testo e con le stringhe” in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*
- Capitolo 2, “Classi ActionScript” in *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 2.x*

Riepilogo delle proprietà

La tabella seguente elenca le proprietà della classe TextField che non sono supportate quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.x.

Proprietà	Descrizione
<code>antialiasType</code>	Indica il tipo di type of antialiasing utilizzato per questa istanza TextField.
<code>menu</code>	Associa un oggetto ContextMenu a un campo di testo.
<code>mouseWheelEnabled</code>	Un valore booleano che indica se Flash Player deve scorrere automaticamente i campi di testo multiriga quando si fa clic con il puntatore del mouse su un campo di testo e si fa scorrere la rotellina del mouse.
<code>restrict</code>	Indica il set di caratteri che l'utente può immettere in un campo di testo.
<code>sharpness</code>	La precisione dei bordi del glifo in questa istanza TextField.
<code>styleSheet</code>	Associa un foglio di stile al campo di testo.
<code>thickness</code>	Indica lo spessore dei bordi del glifo in questa istanza TextField.

Riepilogo dei metodi

La tabella seguente elenca i metodi della classe TextField che non sono supportati quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.x.

Metodo	Descrizione
<code>getFontList</code>	Restituisce sotto forma di array i nomi dei caratteri presenti nel sistema host del lettore.

Classe TextFormat

La classe `TextFormat` rappresenta le informazioni relative alla formattazione dei caratteri. Utilizzare la classe `TextFormat` per creare la formattazione del testo specifica per i campi di testo. È possibile applicare la formattazione del testo ai campi di testo dinamico e statico. Alcune proprietà della classe `TextFormat` non sono disponibili per i caratteri incorporati e i caratteri dispositivo.

La classe `TextFormat` consente di applicare la formattazione a un campo di testo, oppure a certi caratteri all'interno di un campo di testo. Alcuni esempi di opzioni di formattazione che possono essere applicate al testo sono: allineamento, rientri, grassetto, colore, dimensione dei caratteri, larghezza margini, corsivo e spaziatura. È possibile applicare la formattazione del testo ai campi di testo dinamico e statico. Alcune proprietà della classe `TextFormat` non sono disponibili per i caratteri incorporati e i caratteri dispositivo.

Per creare un oggetto `TextFormat` prima di chiamarne i metodi, utilizzare la funzione di costruzione `TextFormat()`.

NOTA

Flash Lite 2.x supporta parzialmente la funzione di formattazione disponibile nella classe `TextFormat`. Le funzioni di formattazione non sono disponibili se si utilizzano i caratteri dispositivo.

Flash Lite 2.x supporta parzialmente la classe `TextFormat`. Ad esempio, `TextFormat.font`, `TextFormat.bold` e `TextFormat.tabstop` non sono supportati quando si utilizzano i caratteri dispositivo.

Per ulteriori informazioni sulla classe `TextFormat`, consultare i seguenti riferimenti:

- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*
- Capitolo 12, “Operazioni con il testo e con le stringhe” in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*
- Capitolo 2, “Classi ActionScript” in *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 2.x*

Riepilogo delle proprietà

La tabella seguente elenca le proprietà parzialmente supportate quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.0.

Proprietà	Descrizione
<code>bold</code>	Un valore booleano che specifica se il testo è grassetto. Limitazioni: utilizzare solo per la formattazione a livello di paragrafo; non è possibile applicare il grassetto ai singoli caratteri.
<code>bullet</code>	Un valore booleano che indica se il testo fa parte di un elenco puntato. Limitazioni: utilizzare solo con i caratteri incorporati.
<code>color</code>	Indica il colore del testo. Limitazioni: utilizzare solo per la formattazione a livello di paragrafo; non è possibile applicare il colore ai singoli caratteri.
<code>font</code>	Il nome del carattere del testo a cui è applicata questa formattazione, sotto forma di stringa. Limitazioni: in Flash Lite questa proprietà funziona solo per i caratteri incorporati. Questa proprietà non è supportata per i caratteri arabi, ebraici e thailandesi.
<code>italic</code>	Un valore booleano che indica se il testo con questa formattazione è corsivo. Limitazioni: utilizzare solo per la formattazione a livello di paragrafo; non è possibile applicare il corsivo ai singoli caratteri.
<code>size</code>	Le dimensioni in punti del testo con questa formattazione. Limitazioni: utilizzare solo per la formattazione a livello di paragrafo; non è possibile applicare dimensioni diverse ai singoli caratteri.
<code>tabStops</code>	Specifica gli spazi di tabulazione personalizzati sotto forma di un array di numeri interi non negativi. Limitazioni: utilizzare solo con i caratteri incorporati.
<code>underline</code>	Un valore booleano che indica se il testo che utilizza questa formattazione è sottolineato (<code>true</code>) o meno (<code>false</code>). Limitazioni: utilizzare solo con la formattazione a livello di paragrafo.

Classe Video

Flash Lite 2.x consente di utilizzare formati video specifici del dispositivo e supporta i tipi di riproduzione video seguenti:

- Video incorporati in un file SWF
- Video disponibili come file separati sul dispositivo
- Video eseguiti in streaming sulla rete (in tempo reale)

Flash Lite 2.x supporta il video per dispositivi. Il video per dispositivi è memorizzato nel file SWF pubblicato nel formato video nativo del dispositivo. Per riprodurlo, Flash Lite passa i dati video al dispositivo, che decodifica e riproduce il video.

NOTA

ActionScript per Flash Lite 2.x non supporta le classi `NetConnection` e `NetStream`.

Per ulteriori informazioni sulla classe `Video`, consultare i seguenti riferimenti:

- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*
- Capitolo 15, “Operazioni con immagini, audio e video” in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*
- Capitolo 2, “Classi ActionScript” in *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 2.x*

Riepilogo dei metodi

La tabella seguente elenca i metodi che non sono supportati dalla classe `Video` quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.x.

Metodo	Descrizione	Supporto
<code>attachVideo</code>	Specifica uno streaming video (origine) da visualizzare all'interno dei limiti dell'oggetto <code>Video</code> sullo stage.	Non supportato
<code>clear</code>	Cancela l'immagine attualmente visualizzata nell'oggetto <code>Video</code> . Questa funzione è utile quando ad esempio si desidera visualizzare le informazioni di standby senza nascondere l'oggetto <code>Video</code> .	Non supportato

Riepilogo delle proprietà

La tabella seguente elenca le proprietà della classe Video che non sono supportate quando si utilizza ActionScript per Flash Lite 2.x.

Proprietà	Descrizione
<code>deblocking</code>	Indica il tipo di filtro di deblock applicato al decodificatore video nel corso del postprocessing. Sono disponibili due filtri di deblock: uno nel codec Sorenson e uno nel codec On2 VP6.
<code>height</code>	Un numero intero che specifica l'altezza dello streaming video espressa in pixel.
<code>smoothing</code>	Specifica se il video debba essere attenuato (interpolato) quando viene modificato in scala. Affinché l'attenuazione funzioni, il lettore deve essere impostato sulla modalità di riproduzione di alta qualità.
<code>width</code>	Un numero intero che specifica la larghezza dello streaming video espressa in pixel.

Estensioni di metodo in Flash Lite

La classe Video per Flash Lite 2.x offre i seguenti nuovi metodi.

Metodo	Descrizione
<code>play()</code>	Apri un'origine video e inizia la riproduzione di un video.
<code>close()</code>	Arresta la riproduzione del video, libera la memoria associata a questo oggetto Video e cancella l'area Video sullo schermo.
<code>stop()</code>	Arresta la riproduzione del video e continua il rendering del fotogramma corrente sullo schermo. Una chiamata successiva a <code>Video.resume()</code> fa sì che la riproduzione venga ripresa dal primo fotogramma del video.
<code>pause()</code>	Arresta la riproduzione del video e continua il rendering del fotogramma corrente sullo schermo. Una chiamata successiva a <code>Video.resume()</code> fa sì che la riproduzione venga ripresa dalla posizione corrente.
<code>resume()</code>	Riprende la riproduzione del video.

Indice analitico

A

ActionScript 2.x e 1.x
differenze 7

B

Button, classe
gestori di evento non supportati o supportati
parzialmente 15
proprietà non supportate o supportate
parzialmente 14

D

Date, classe
metodi non supportati o supportati parzialmente 16

F

Flash Lite 4 e Flash Lite Player 7
differenze 7
fsCommand() e fsCommand2() 9
comandi non supportati 10
comandi parzialmente supportati 10

K

Key, classe
nuove proprietà 17
nuovi metodi 17

M

Mouse, classe
eventi non supportati o supportati parzialmente 19
metodi non supportati o supportati parzialmente 18

MovieClip, classe

gestori di evento supportati parzialmente 22
metodi non supportati o supportati parzialmente 20

P

proprietà globali
parzialmente supportate 12

S

Selection, classe 23
metodi non supportati 23
SharedObject, classe
metodi parzialmente supportati 24
nuovi metodi 24
Sound, classe
metodi parzialmente supportati 29
nuovi metodi 31
proprietà parzialmente supportate 30
Stage, classe
nuove proprietà 31
System, classe
eventi parzialmente supportati 26
metodi non supportati 25
proprietà non supportate 25
System.capabilities, classe
nuove proprietà 27
proprietà non supportate 26

T

TextField, classe
metodi non supportati 33
proprietà non supportate 33
TextFormat, classe
proprietà parzialmente supportate 35

V

Video, classe

metodi non supportati 36

nuovi metodi 37

proprietà non supportate 37