

GUIDA INTRODUTTIVA DI FLASH[®] LITE[™] 2.x

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati.

Guida introduttiva di 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 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.

**Sorenson
Spark.**

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. 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
Guida ai supporti didattici	7
Altro materiale di riferimento	8
Convenzioni tipografiche	8
Capitolo 1: Panoramica di Flash Lite	9
Applicazione Flash Lite Hello World	9
L'emulatore e il database di dispositivi di Adobe Device Central	12
Flusso di lavoro per la creazione di applicazioni Flash Lite.	12
Tipi di contenuto Flash Lite	14
Creazione di modello di documento Flash Lite	15
Capitolo 2: Esercitazione: Creazione di un'applicazione Flash Lite	19
Panoramica dell'applicazione Café	19
Visualizzazione dell'applicazione completa	22
Creazione dell'applicazione	24
Indice analitico	45

Introduzione

Questo manuale spiega come sviluppare applicazioni per il software Macromedia® Flash® Lite™ 2.0 e 2.1 di Adobe (definito globalmente Flash Lite 2.x) e 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.

Questo capitolo contiene le seguenti sezioni:

Guida ai supporti didattici	7
Altro materiale di riferimento	8
Convenzioni tipografiche	8

Guida ai supporti didattici

Il pacchetto della documentazione di Flash Lite comprende i seguenti supporti, che aiutano l'utente a creare applicazioni Flash Lite:

- La *Guida introduttiva di Flash Lite 2.x* fornisce una panoramica sulla tecnologia Flash Lite e sullo sviluppo di contenuto Flash Lite per i dispositivi mobili. Inoltre, comprende un'esercitazione passo-passo per la creazione di un'applicazione Flash Lite.
- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x* è una guida completa alla creazione di contenuto Flash Lite 1.x, che contiene inoltre le istruzioni per provare le applicazioni nell'emulatore Adobe Device Central.
- 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.

- Il manuale *Introduzione ad ActionScript per Flash Lite 2.x* è complementare alla Guida di riferimento ed elenca le differenze tra il linguaggio ActionScript per Flash Lite 2.0 e la versione di ActionScript di Flash Player 7, ovvero il linguaggio alla base di Flash Lite 2.0 e 2.1.
- Le applicazioni Flash Lite di esempio (www.adobe.com/go/learn_ft_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 testo da immettere così come scritto.
- Le virgolette doppie (" ") negli esempi di codice indicano le stringhe delimitate. Tuttavia, i programmatori possono utilizzare anche le virgolette singole (').

In questo capitolo sono presentati i seguenti argomenti:

Applicazione Flash Lite Hello World	9
L'emulatore e il database di dispositivi di Adobe Device Central ...	12
Flusso di lavoro per la creazione di applicazioni Flash Lite	12
Tipi di contenuto Flash Lite	14
Creazione di modello di documento Flash Lite	15

Applicazione Flash Lite Hello World

Questa esercitazione introduce le funzioni di Adobe® Flash® CS3 Professional per la creazione e la prova del contenuto per dispositivi mobili, e descrive il flusso di lavoro generale per la creazione di contenuto con Macromedia Flash Lite 2.x di Adobe. Questa sezione descrive come creare una semplice applicazione Flash Lite ed eseguirne la prova in Adobe Device Central CS3. Un'applicazione di esempio più completa è riportata nel [Capitolo 2, "Esercitazione: Creazione di un'applicazione Flash Lite"](#) a pagina 19.

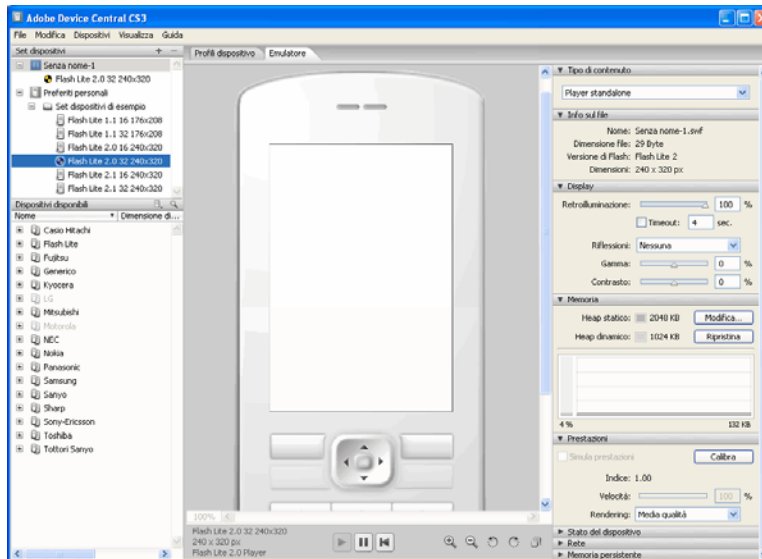
In questa esercitazione viene creato un contenuto per il lettore autonomo Flash Lite. La procedura fa riferimento a un dispositivo di destinazione generico.

Innanzitutto, decidere il tipo di dispositivo e di contenuto Flash Lite di destinazione.

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 2.0 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.

L'emulatore e il database di dispositivi di Adobe Device Central

L'emulatore Adobe Device Central consente di provare il funzionamento e la visualizzazione del contenuto come se venisse eseguito su un dispositivo vero e proprio. È possibile selezionare un dispositivo di prova o un tipo di contenuto differente e visualizzare informazioni dettagliate sull'applicazione.

Device Central contiene un vasto database di dispositivi mobili, dal quale è possibile selezionare quelli desiderati per creare il proprio ambiente di prova. Per ulteriori informazioni, consultare la documentazione di Device Central.

Flusso di lavoro per la creazione di applicazioni Flash Lite

Il processo di creazione del contenuto Flash Lite è di tipo iterativo e comprende le 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, vedere [“Tipi di contenuto Flash Lite” a pagina 14](#).

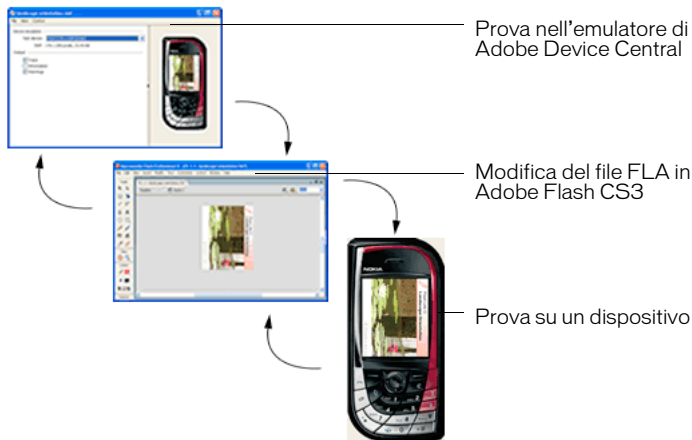
Creazione dell'applicazione in Flash e prova in Adobe Device

Central Adobe Flash CS3 Professional comprende un emulatore Adobe Device Central 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 Adobe Device Central non è in grado di emulare tutti gli aspetti del dispositivo di destinazione, quali la velocità del processore, la profondità del colore o la latenza della rete. Ad esempio, un'animazione che viene eseguita correttamente sull'emulatore potrebbe non essere eseguita altrettanto rapidamente sul dispositivo, che ha una velocità di elaborazione inferiore; oppure, un gradiente colorato che viene visualizzato correttamente sull'emulatore potrebbe presentarsi a strisce quando viene 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.

L'illustrazione che segue illustra lo sviluppo iterativo e il processo di verifica:



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 di tali dispositivi, consultare la pagina dei dispositivi supportati nel sito Web di Adobe all'indirizzo www.adobe.com/go/mobile_supported_devices_it/.
- I tipi di contenuto Flash Lite supportati dai dispositivi di destinazione. Ogni installazione di Flash Lite supporta una o più modalità applicative, o *tipi di contenuto*. Ad esempio, alcuni dispositivi utilizzano Flash Lite per abilitare i salvaschermo basati su Flash o le suonerie animate, 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 scaricare dati.

Le funzionalità di verifica per Flash Lite di Adobe Device Central 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 che si sta sviluppando. Per ulteriori informazioni sulla scelta dei dispositivi di destinazione e dei tipi di contenuto, consultare "Prova del contenuto Flash Lite" nella guida *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*.

Creazione di modello di documento Flash Lite

Quando si sviluppa contenuto Flash Lite, spesso si utilizza come destinazione lo stesso dispositivo, o gruppo di dispositivi, e tipo di contenuto Flash Lite. Ad esempio, potrebbe essere necessario sviluppare contenuto per il lettore autonomo Flash Lite da eseguire sui dispositivi Serie 60 di Nokia. Per facilitare il processo di creazione, può essere utile creare un modello che abbia dimensioni di stage, impostazioni di pubblicazione, dispositivi di prova e tipo di contenuto Flash Lite appropriati e preconfigurati per l'applicazione utilizzata.

In questa sezione viene creato un modello di documento con uno stage di dimensioni 176 x 208 che utilizza come destinazione il lettore autonomo Flash Lite 2.0. Il modello può essere utilizzato per creare nuovi documenti.

Per creare un nuovo modello di documento Flash Lite:

- 1.** In Flash, selezionare File > Nuovo.
- 2.** Nella scheda Generali della finestra di dialogo Nuovo documento, selezionare Documento Flash Mobile e fare clic su OK.
- 3.** Selezionare File > Impostazioni pubblicazione per aprire la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.
- 4.** Nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, selezionare Flash Lite 2.0 nel menu a comparsa Versione, quindi selezionare ActionScript 2.0 dal menu a comparsa Versione di ActionScript. Fare clic su OK.
- 5.** Selezionare Elabora > Documento per aprire la finestra di dialogo Proprietà documento.
- 6.** Digitare 176 nella casella di testo Larghezza e 208 nella casella Altezza. Fare clic su OK.

7. Se necessario, immettere codice specifico per il dispositivo di destinazione e il tipo di contenuto. Ad esempio, la procedura seguente permette di aggiungere codice ActionScript per visualizzare il contenuto a schermo intero:
 - a. Creare un nuovo livello facendo clic sul pulsante **Inserisci livello** nella parte inferiore della linea temporale o selezionando **Inserisci > Linea temporale > Livello**.
 - b. Selezionare il nome del livello e digitare **ActionScript**.
 - c. Aprire il pannello **Azioni** (**Finestra > Azioni**) e immettere il codice seguente:

```
fscommand2("FullScreen", true);
```
8. Selezionare **Controllo > Prova filmato** per aprire **Device Central**.
9. Fare clic sulla scheda **Profili dispositivo**.
10. Nell'elenco **Dispositivi disponibili**, espandere le cartelle per selezionare i dispositivi desiderati.
11. Selezionare il dispositivo desiderato e trascinarlo nel gruppo di dispositivi desiderati nel pannello **Set dispositivi**.
12. Selezionare **File > Torna in Flash** per chiudere **Device Central** e tornare al file di Flash.
13. Selezionare **File > Salva come modello** per salvare il documento come modello.
14. Nella finestra di dialogo **Salva come modello**, digitare **Flash Lite 2-0 - Symbian Serie 60** nella casella di testo **Nome**.
15. Nell'elenco **Categoria**, selezionare **Telefoni globali**.
16. Se lo si desidera, immettere una descrizione del modello nella casella di testo **Descrizione** (255 caratteri al massimo).

La descrizione viene visualizzata quando il modello viene selezionato nella finestra di dialogo **Nuovo documento**.
17. Fare clic su **Salva**.

Dopo avere creato e salvato il modello, è possibile utilizzarlo per creare rapidamente un nuovo documento con le stesse impostazioni di pubblicazione e dispositivo e con uno stage delle stesse dimensioni.

Per creare un nuovo documento a partire dal modello appena creato:

1. In Flash, selezionare File > Nuovo.
2. Nella finestra di dialogo Nuovo documento, selezionare la scheda Modelli.
3. Dall'elenco delle categorie di modelli disponibili situato a sinistra, selezionare Telefoni globali, vale a dire il nome della categoria specificato al momento della creazione del modello.
4. Dall'elenco dei modelli sulla destra, selezionare Flash Lite 2-0 - Symbian Serie 60, vale a dire il nome specificato al momento della creazione del modello.
5. Fare clic su OK per creare il nuovo documento.

Viene visualizzato un nuovo documento configurato con le stesse impostazioni di pubblicazione, impostazioni dispositivo e dimensioni dello stage del modello.

Esercitazione: Creazione di un'applicazione Flash Lite

Questa esercitazione 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, guardare un video con informazioni sullo chef e telefonare al ristorante per prenotare. Gli utenti possono anche indicare il ristorante preferito in cui prenotare, grazie a un oggetto condiviso che memorizza la preferenza da una sessione all'altra dell'applicazione.

In questo capitolo sono presentati i seguenti argomenti:

Panoramica dell'applicazione Café	19
Visualizzazione dell'applicazione completa	22
Creazione dell'applicazione	24

Panoramica dell'applicazione Café

L'applicazione è costituita da tre schermate: la schermata principale, che viene visualizzata all'avvio dell'applicazione, contiene del testo introduttivo con informazioni sul ristorante e un menu costituito da tre voci, Specials, View Video e Reservations.

Per selezionare una voce del menu, premere i tasti di navigazione su e giù del dispositivo ed evidenziare la voce richiesta, quindi premere il tasto di selezione per confermare la scelta. In questa schermata, l'utente può anche uscire dall'applicazione premendo il tasto virtuale destro, oppure impostare il ristorante preferito per le prenotazioni mediante il tasto virtuale sinistro.



Schermata principale

Nella schermata delle specialità, l'utente può scorrere un elenco contenente le descrizioni e le immagini dei piatti del giorno. Per passare da un piatto all'altro, l'utente preme il tasto virtuale destro del dispositivo (etichetta Next). Per tornare alla schermata principale dell'applicazione, premere il tasto virtuale sinistro (etichetta Home).



Schermata dei piatti del giorno

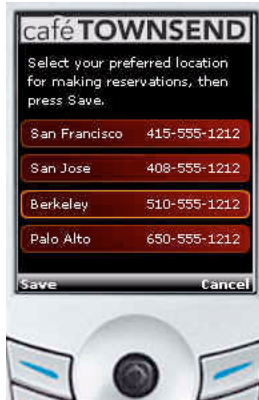
Per visualizzare un breve video sul ristorante, l'utente seleziona l'opzione di menu Visualizza video nella schermata principale. Per interrompere e riprendere la riproduzione del video, e per riavviarla dopo che è stata terminata, si utilizza il tasto virtuale sinistro.



Schermata video

Se l'utente seleziona l'opzione Reservations nella schermata principale, l'applicazione avvia una telefonata al ristorante. Per impostazione predefinita, viene composto il numero del ristorante principale della catena, quello di San Francisco, ma l'utente, se lo desidera, può specificare un altro ristorante, premendo il tasto virtuale sinistro (Set Location) situato nella schermata principale dell'applicazione.

Nella schermata di impostazione del ristorante, l'utente può selezionare il ristorante che desidera impostare come luogo predefinito per le proprie prenotazioni. Le informazioni sul ristorante vengono salvate in un oggetto condiviso che rimane memorizzato tra una sessione e l'altra dell'applicazione. L'utente può premere il tasto virtuale sinistro (Save) per salvare la nuova impostazione, oppure il tasto virtuale destro (Cancel).



Schermata di impostazione del ristorante preferito

Visualizzazione dell'applicazione completa

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

1. In Flash, aprire il file `cafe_tutorial_complete fla` presente all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_ftl_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 esportare l'applicazione in Device Central ed eseguirla nell'emulatore Device Central.

3. Per interagire con l'applicazione, eseguire le seguenti operazioni:

- Nella schermata principale, fare clic sul pulsante 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.

- Selezionare la voce di menu View Video per guardare il video. Fare clic sul tasto virtuale sinistro (Home) per tornare alla schermata principale. È anche possibile fare clic sul tasto virtuale destro (Replay) per visualizzare nuovamente il video.
- Sulla schermata principale, fare clic sul tasto virtuale sinistro (Set Location) per passare alla schermata in cui è possibile impostare il ristorante. Selezionare il ristorante preferito per le proprie prenotazioni, quindi fare clic sul tasto virtuale sinistro (Save) per impostarlo e tornare alla schermata principale (oppure, fare clic su Cancel).
- Dalla schermata principale, selezionare l'opzione Reservations per telefonare al ristorante. Verificare che il numero di telefono visualizzato sull'emulatore corrisponda a quello del ristorante impostato nella relativa schermata di selezione.

Creazione dell'applicazione

Questa sezione descrive nei dettagli come ricreare l'applicazione Café. L'esercitazione è suddivisa nelle fasi seguenti:

- 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, visualizzare un video o telefonare al ristorante per effettuare una prenotazione. L'utente può anche premere il tasto virtuale sinistro del dispositivo per visualizzare la schermata di opzioni del dispositivo e impostare il ristorante preferito. Vedere [“Creazione del menu per la schermata iniziale” a pagina 25](#).
- Creazione della schermata dei piatti del giorno. In questa schermata è possibile premere il tasto virtuale destro del dispositivo per spostarsi tra le immagini e le descrizioni dei vari piatti del giorno proposti dal ristorante, oppure premere il tasto virtuale sinistro per tornare alla schermata principale. (Vedere [“Creazione della schermata dei piatti del giorno” a pagina 29](#).)
- Creazione della schermata del video. Quando viene caricata questa schermata, viene riprodotto un video. È possibile premere il tasto virtuale sinistro del dispositivo per tornare alla schermata principale, oppure il tasto virtuale destro per riavviare il video. Vedere [“Creazione della schermata del video” a pagina 37](#).
- Creazione della schermata di impostazione del ristorante. In questa schermata, è possibile selezionare il ristorante preferito da chiamare per effettuare le prenotazioni. Il tasto virtuale sinistro del dispositivo salva la selezione e consente di tornare alla schermata principale, mentre il tasto virtuale destro consente di tornare alla schermata principale senza salvare l'impostazione. Vedere [“Creazione della schermata di impostazione del ristorante” a pagina 41](#).

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.

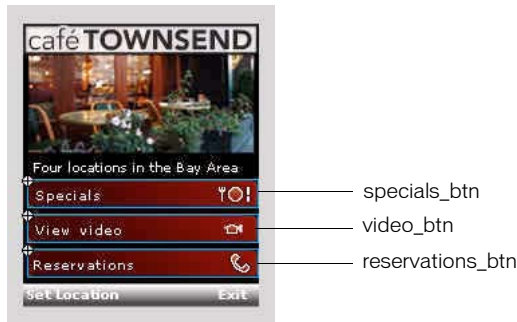
Queste impostazioni vengono specificate al momento della creazione del documento Flash mobile. Per informazioni su come creare un nuovo documento da zero, vedere [“Applicazione Flash Lite Hello World” a pagina 9](#).

Creazione del menu per la schermata iniziale

Questa sezione illustra come creare il menu per la schermata principale dell'applicazione. Il menu comprende tre opzioni: Specials, View Video e Reservations.

1. Aprire il file di origine parzialmente completo, `cafe_tutorial_start.fla`, presente all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_ft_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. Nella finestra Linea temporale (Finestra > Linea temporale), selezionare il fotogramma 1 nel livello menu.
3. Per creare il menu, aprire il pannello Libreria (Finestra > Libreria) e trascinare un'istanza del pulsante denominato Specials nello stage. Collocare il pulsante sotto il campo di testo (già presente) contenente la presentazione del ristorante.
4. Con il pulsante Specials selezionato, nella finestra di ispezione Proprietà, digitare `specials_btn` nella casella di testo Nome istanza.
5. Trascinare un'istanza del pulsante denominato Video nello stage e collocarla sotto il pulsante Specials.
6. Con il pulsante Video selezionato, digitare `video_btn` nella casella di testo Nome istanza della finestra di ispezione Proprietà.

7. Trascinare un'istanza del pulsante denominato Reservations nello stage e collocarla sotto il pulsante Video.
8. Con il pulsante Reservations selezionato, nella finestra di ispezione Proprietà, digitare **reservations_btn** nella casella di testo Nome istanza. Lo stage dell'applicazione dovrebbe risultare simile a quello riprodotto nell'esempio seguente:



9. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 1 nel livello denominato ActionScript.
10. Aprire il pannello Azioni (Finestra > Azioni) e immettere il codice seguente:

```
stop();
_focusrect = false;
fscommand2("SetSoftKeys", "Set Location", "Exit");
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 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 2.x*).
- Registra i tasti virtuali da utilizzare con l'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.

Quando Flash Lite è in modalità schermo intero, le etichette specificate nel comando `SetSoftKeys` non sono visibili. Per questo motivo, è necessario aggiungere etichette di tasti virtuali personalizzati sullo stage.

11. Aggiungere il codice seguente per gestire gli eventi pulsante relativi ai pulsanti del menu e l'attivazione della selezione:

```
// Imposta l'attivazione dell'applicazione
// al momento dell'avvio e quando si torna alla
// schermata principale da un'altra schermata.
if (selectedItem == null) {
    Selection.setFocus (specials_btn);
} else {
    Selection.setFocus (selectedItem);
}
// Assegna gestori di eventi onPress a ciascun pulsante
// del menu e imposta la variabile selectedItem
// sull'oggetto button selezionato:
specials_btn.onPress = function () {
    gotoAndStop ("specials");
    selectedItem = this;
};
video_btn.onPress = function () {
    gotoAndStop ("video");
    selectedItem = this;
};
reservations_btn.onPress = function () {
    if (location_so.data.phoneNumber == undefined) {
        // L'utente non ha specificato un ristorante preferito,
        // quindi viene visualizzata la schermata "set
        // location":
        gotoAndStop ("options");
    }
    else {
        // Chiama il numero nell'oggetto condiviso:
        var phoneNum = location_so.data.phoneNumber;
        getURL ("tel:" + phoneNum);
    }
    selectedItem = this;
};
```

I gestori di eventi `onPress` assegnati ai pulsanti denominati `specials_btn` e `video_btn` inviano l'indicatore di riproduzione ai fotogrammi etichettati, rispettivamente, "specials" e "video". Il contenuto di queste sezioni sarà creato più avanti nel corso dell'esercitazione (vedere ["Creazione della schermata dei piatti del giorno"](#) a pagina 29 e ["Creazione della schermata del video"](#) a pagina 37).

Quando l'utente seleziona l'opzione Reservations, il gestore `onPress` compone il numero di telefono specificato nell'oggetto condiviso `location_so`. (Il codice per creare l'oggetto condiviso verrà creato più avanti in questa procedura.) Se l'utente non ha ancora specificato un ristorante da chiamare per le prenotazioni, l'applicazione invia l'indicatore di riproduzione al fotogramma etichettato "options", dove è possibile scegliere il ristorante preferito per effettuare le prenotazioni.

12. A questo punto, aggiungere il codice seguente per creare un listener tasti per i tasti virtuali sinistro e destro:

```
Key.removeListener(myListener);
var myListener:Object = new Object();
myListener.onKeyDown = function() {
    var keyCode = Key.getCode();
    if (keyCode == ExtendedKey.SOFT1) {
        // Gestisce l'evento associato al tasto virtuale
        // sinistro:
        gotoAndStop("options");
    } else if (keyCode == ExtendedKey.SOFT2) {
        // Gestisce l'evento associato al tasto virtuale
        // destro:
        fscommand2("Quit");
    }
};
Key.addListener(myListener);
```

Questo codice utilizza un oggetto listener tasti per gestire gli eventi associati ai tasti destro e sinistro. Quando l'utente preme il tasto virtuale sinistro, l'indicatore di riproduzione viene inviato al fotogramma etichettato "options" e il tasto virtuale destro chiude l'applicazione.

Per ulteriori informazioni sull'uso dei listener di eventi, vedere "Uso di un listener per i tasti per gestire gli eventi associati alla pressione di tasti" nel manuale *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*.

13. Infine, aggiungere il codice per inizializzare l'oggetto condiviso che salva il ristorante preferito dell'utente per le prenotazioni:

```
// Definisce la funzione del listener SharedObject:
function so_listener (the_so:SharedObject) {
    if (the_so.getSize () == 0) {
        // L'oggetto condiviso non esiste, pertanto l'utente
        // non ha ancora impostato una preferenza.
    }
    SharedObject.removeListener ("location");
}
```

```
// Crea l'oggetto condiviso:
location_so = SharedObject.getLocal ("location");
// Aggiunge un oggetto listener SharedObject:
SharedObject.addListener ("location", this,
    "so_listener");
```

- 14.** Per provare il lavoro creato finora, selezionare Controllo > Prova filmato.

A questo punto dovrebbe essere possibile selezionare una voce di menu attivando il pulsante corrispondente, quindi premendo il tasto di selezione dell'emulatore (o il tasto Invio della tastiera del computer).

Nelle sezioni seguenti, verranno create le schermate dei piatti del giorno e del video, oltre che la schermata necessaria a specificare il ristorante predefinito.

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 parti seguenti:

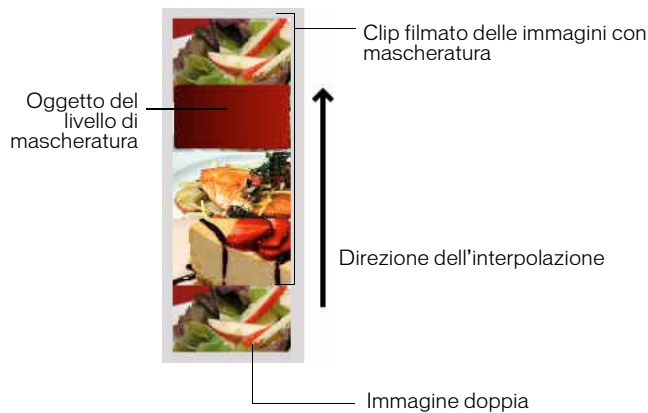
- Un'animazione che funge da transizione tra le immagini dei vari piatti. (Vedere [“Creazione dell'animazione delle immagini”](#) a pagina 30.)
- Campi di testo dinamici che visualizzano il nome e la descrizione di ogni piatto. (Vedere [“Aggiunta di funzioni di navigazione e di testo alla schermata dei piatti del giorno”](#) a pagina 33.)
- Elementi dell'interfaccia utente che consentono di passare da un piatto all'altro e di tornare alla schermata principale dell'applicazione. (Vedere [“Aggiunta di funzioni di navigazione e di testo alla schermata dei piatti del giorno”](#) a pagina 33.)

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.

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 viene 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, in modo che la sequenza di animazione possa tornare allo stato iniziale dopo che l'utente ha visionato l'ultima immagine. Questi concetti sono illustrati nell'esempio seguente:



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

1. Aprire il file salvato in [“Creazione del menu per la schermata iniziale” a pagina 25](#).
2. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 10 nel livello denominato Images.

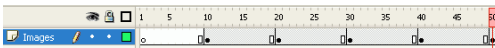
3. Aprire il pannello Libreria e trascinare il simbolo del clip filmato Specials movie clip nello stage.

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.

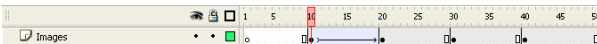
In questo modo si allinea l'angolo superiore sinistro del clip filmato delle immagini all'angolo superiore sinistro dello stage.

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 della 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 nel 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 nel 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 nel 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 nei 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 nei fotogrammi 20, 30 e 40.
13. Per creare il livello maschera, selezionare il livello Images nella linea temporale, quindi selezionare Inserisci > Linea temporale > Livello (o fare clic sul pulsante Inserisci livello nella linea temporale).
14. Inserire un fotogramma chiave nel 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.

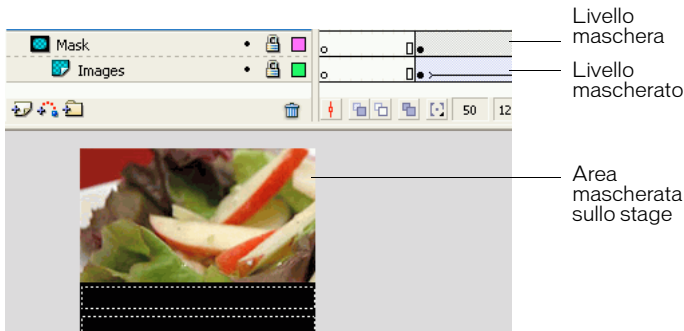
Il colore di riempimento del rettangolo non ha importanza, ma deve essere totalmente opaco.



Rettangolo di mascheratura

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 le sezioni relative ai 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 [“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.

1. In Flash, aprire il file completato in [“Creazione del menu per la schermata iniziale” a pagina 25](#).
2. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 10 del livello Testo.

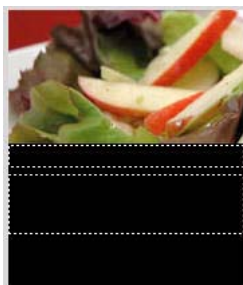
3. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Testo e creare un campo di testo sotto la prima immagine mascherata.

In questo campo di testo compare il nome del piatto del giorno la cui immagine è visualizzata sullo schermo.



Campo di testo in cui visualizzare 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.
 - Digitare `title_txt` nella casella di testo Nome istanza.
 - Selezionare l'opzione di stile del testo Corsivo.
 - Impostare le dimensioni del carattere su 10.
 - Selezionare Usa caratteri dispositivo dal menu a comparsa Metodo di rendering caratteri.
5. Sotto il primo campo di testo, crearne un altro in cui visualizzare una breve descrizione dei piatti del giorno consultati dall'utente.
6. Con lo strumento Selezione, ridimensionare il campo di testo in modo che la sua altezza sia circa il triplo rispetto a quello sopra.



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.
 - Digitare `description_txt` nella casella di testo Nome istanza.
 - Selezionare Multiriga dal menu a comparsa Tipo linea.
 - Impostare le dimensioni del carattere su 10.
 - Selezionare Usa caratteri dispositivo dal menu a comparsa Metodo di rendering caratteri.
8. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma chiave nel fotogramma 10 del livello `ActionScript`.
9. Aprire il pannello Azioni e immettere il codice seguente:

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

Questo codice visualizza la descrizione del nome del primo piatto del giorno nei due campi di testo dinamici. Inoltre, arresta l'indicatore di riproduzione nel fotogramma corrente e registra i tasti virtuali del dispositivo.

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

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

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

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

- 12.** Nel livello `ActionScript`, selezionare il fotogramma chiave nel fotogramma 40 e immettere il codice seguente nel pannello Azioni:

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

- 13.** Nel livello `ActionScript`, selezionare il fotogramma chiave nel 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.

1. Aprire il file che è stato completato nella procedura precedente.
2. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 10 nel livello denominato `ActionScript`.
3. Aprire il pannello Azioni e immettere il codice seguente:

```
Key.removeListener (myListener);
var myListener:Object = new Object ();
myListener.onKeyDown = function () {
    var keyCode = Key.getCode ();
    if (keyCode == ExtendedKey.SOFT1) {
        // Gestisce l'evento associato al tasto virtuale
        // sinistro
        gotoAndPlay ("home");
    }
    else if (keyCode == ExtendedKey.SOFT2) {
        // Gestisce l'evento associato al tasto virtuale
        // destro
        play ();
        description_txt.text = "";
        title_txt.text = "";
    }
};
Key.addListener (myListener);
```

Il tasto virtuale sinistro invia l'indicatore di riproduzione alla schermata principale dell'applicazione e il tasto virtuale destro fa passare l'animazione all'immagine successiva della sequenza.

Per ulteriori informazioni sull'uso dei listener di eventi, vedere "Uso di un listener per i tasti per gestire gli eventi associati alla pressione di tasti" nel manuale *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*.

4. Selezionare Controllo > Prova filmato per provare la versione finale dell'applicazione nell'emulatore.

Creazione della schermata del video

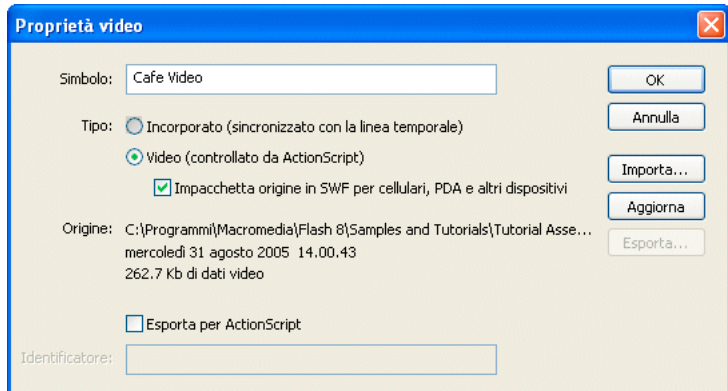
In questa sezione, all'applicazione viene aggiunto il video e il codice ActionScript che consente all'utente di controllare la riproduzione (play, pause, replay) mediante il tasto virtuale destro.

In questa esercitazione, il file video del dispositivo viene impacchettato nella libreria dei file SWF; tuttavia, è possibile anche caricare un file video esterno dal file system del dispositivo o da un indirizzo di rete.

1. In Flash, aprire il file completato in "Creazione della schermata dei piatti del giorno" a pagina 29.
2. Aprire il pannello Libreria (Finestra > Libreria) se non è già aperto.
3. Aprire il menu Opzioni della libreria situato nell'angolo superiore destro del pannello Libreria e selezionare Nuovo video.
Viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà video.
4. Digitare un nome per il simbolo del video nella casella di testo Simbolo (ad esempio, **Video café**).
5. Nella finestra di dialogo Proprietà video, selezionare l'opzione per raccogliere il video di origine nel file SWF, quindi fare clic su Importa.
6. Aprire il file `cafe_townsend_chef.3gp` 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.

Se il file del video non viene elencato nella finestra di dialogo Opzioni (oppure se è visualizzato ma non è selezionabile), selezionare Tutti i file nel menu a comparsa Tipo file (Windows) o Tutti i documenti dal menu a comparsa Abilita (Macintosh). Questa operazione si rende spesso necessaria in quanto lo strumento di creazione Flash non riconosce i formati video della maggior parte dei dispositivi.

La finestra di dialogo Proprietà video dovrebbe avere l'aspetto seguente prima di fare clic su OK.

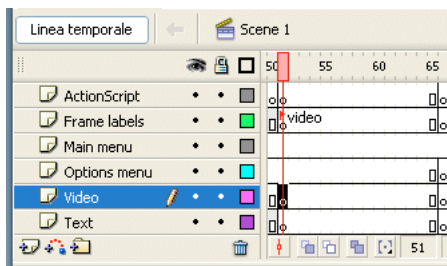


7. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Proprietà video.

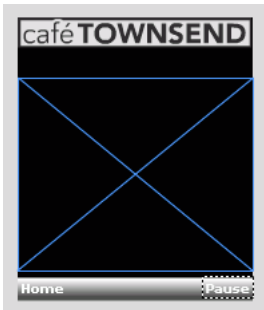
Nel pannello Libreria del documento viene visualizzato un nuovo simbolo video associato al file video del dispositivo.

Per ulteriori informazioni sulle operazioni con i video per dispositivi in Flash Lite, vedere “Uso di video del dispositivo” nel manuale *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*.

8. Per aggiungere l'oggetto video allo stage, nella linea temporale selezionare il fotogramma chiave nel fotogramma 51 del livello denominato video, come illustrato nell'esempio seguente:



9. Dal pannello Libreria, trascinare l'oggetto Video sullo stage.
10. Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare **caféVideo** nella casella di testo Nome istanza e impostare la posizione *x* dell'oggetto su **0**, la posizione *y* su **45**, la larghezza su **176** e l'altezza su **144**.



11. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma chiave nel fotogramma 51 del livello denominato ActionScript.
12. Aprire il pannello Azioni (Finestra > Azioni) e digitare, o copiare e incollare, il codice seguente:

```
// Interrompe la linea temporale, registra i tasti
// virtuali e avvia il video.
stop ();
fscommand2 ("SetSoftKeys", "Home", "Pause");
caféVideo.play ();
var playing:Boolean = true;
// Codice del gestore di eventi associati ai tasti
// virtuali:
Key.removeListener (myListener);
var myListener:Object = new Object ();
myListener.onKeyDown = function () {
    var keyCode = Key.getCode ();
    if (keyCode == ExtendedKey.SOFT1) {
        gotoAndPlay ("home");
    }
    else if (keyCode == ExtendedKey.SOFT2) {
        if (playing) {
            // Se il video è in corso di riproduzione,
            // interromperlo, impostare la variabile di stato
            // (playing) su false, e impostare l'etichetta del
            // tasto virtuale destro su 'Play'.
            caféVideo.pause ();
            playing = false;
            rightSoftKeyLabel.text = "Play";
        }
    }
    else {
```

```

        // Se il video è in pausa, riprendere la
        // riproduzione, impostare la variabile di stato
        // (playing) su true, e l'etichetta del tasto
        // virtuale destro su 'Pause'.
        caféVideo.resume ();
        playing = true;
        righttSoftKeyLabel.text = "Pause";
    }
}
};
// Registra l'oggetto listener:
Key.addListener (myListener);
//
// Codice del gestore dello stato video.
//
caféVideo.onStatus = function (infoObject:Object) {
    var code = infoObject.code;
    if (code == "completed") {
        // Se la riproduzione del video è terminata, imposta
        // playing=false, e l'etichetta del tasto virtuale
        // destro su "Replay":
        playing = false;
        rightSoftKeyLabel.text = "Replay";
    }
};

```

13. Salvare il lavoro e provare l'applicazione nell'emulatore.

14. Selezionare l'opzione **Visualizza video** nella schermata principale dell'applicazione per visualizzare il video.

Provare ad arrestare il video premendo il tasto virtuale destro; quindi, premere nuovamente lo stesso tasto per riprendere la riproduzione. Al termine del video, se si desidera riprodurlo nuovamente, premere il tasto virtuale destro un'altra volta.

Creazione della schermata di impostazione del ristorante

In questa sezione viene creata una nuova schermata che consente all'utente di selezionare quale dei quattro ristoranti desidera chiamare per le prenotazioni. Il ristorante che viene selezionato in questa schermata determina il numero che viene composto quando l'utente seleziona Reservations nella schermata principale dell'applicazione.

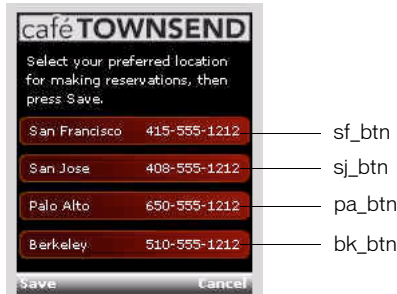
La prima volta che l'utente avvia l'applicazione e seleziona Reservations nella schermata principale, l'applicazione visualizza la schermata di impostazione del ristorante per la relativa selezione. In seguito, ogni volta che l'utente seleziona Reservations, l'applicazione compone immediatamente il numero di telefono del ristorante predefinito.

L'applicazione utilizza un oggetto condiviso per salvare da una sessione all'altra il ristorante selezionato dall'utente.

1. In Flash, aprire il file completato in [“Creazione della schermata del video” a pagina 37](#).
2. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma chiave nel fotogramma 66 nel livello denominato Options Menu.
3. Aprire il pannello Libreria (Finestra > Libreria) e trascinare il pulsante denominato location_SF_button dalla libreria allo stage.
Collocare il pulsante sotto il testo “Select your preferred location...”
4. Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare **sf_btn** nella casella di testo Nome istanza.
5. Trascinare il pulsante denominato location_SJ_button dalla libreria allo stage e posizionarlo direttamente sotto il pulsante location_SF_button.
6. Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare **sj_btn** nella casella di testo Nome istanza.

7. Ripetere il punto 6 per i due pulsanti libreria denominati location_PA e location_BK e assegnare loro, rispettivamente, i nomi di istanza **pa_btn** e **bk_btn**.

Lo stage dell'applicazione dovrebbe risultare simile a quello riprodotto nell'esempio seguente:



8. Nel pannello Azioni (Finestra > Azioni), immettere il codice seguente:

```
stop ();
fscommand2 ("SetSoftKeys", "Save", "Cancel");
showCurrentLocation();
//
// Codice del gestore di eventi associati ai tasti
// virtuali
//
Key.removeListener (myListener);
var myListener:Object = new Object ();
myListener.onKeyDown = function () {
    var keyCode = Key.getCode ();
    if (keyCode == ExtendedKey.SOFT1) {
        // Salva il ristorante:
        saveNewLocation ();
        gotoAndPlay ("home");
    }
    else if (keyCode == ExtendedKey.SOFT2) {
        // Annulla l'operazione, torna alla schermata
        // principale:
        gotoAndPlay ("home");
    }
};
Key.addListener (myListener);
//
// Funzione: saveNewLocation().
//
function saveNewLocation () {
    // Determina quale pulsante (ristorante) l'utente ha
    // selezionato:
    var selectedButton = Selection.getFocus ();
```

```

switch (selectedButton._name) {
case "_level0.sf_btn" :
    // L'utente ha selezionato San Francisco.
    location_so.data.phoneNumber = "415-555-1212";
    break;
case "_level0.sj_btn" :
    // L'utente ha selezionato San Jose.
    location_so.data.phoneNumber = "408-555-1212";
    break;
case "_level0.bk_btn" :
    // L'utente ha selezionato Berkeley.
    location_so.data.phoneNumber = "510-555-1212";
    break;
case "_level0.pa_btn" :
    // L'utente ha selezionato Palo Alto.
    location_so.data.phoneNumber = "650-555-1212";
    break;
}
}
//
// Funzione: showCurrentLocation().
//
function showCurrentLocation() {
    // Recupera il numero di telefono memorizzato
    // nell'oggetto condiviso:
    var phoneNumber:String = location_so.data.phoneNumber;
    // Estrae il prefisso di zona dal numero di telefono:
    var areaCode:String = phoneNumber.substring(0, 3);
    // In base al prefisso di zona, imposta l'attivazione
    // della selezione
    // sul pulsante corrispondente:
    switch (areaCode) {
    case "415" :
        Selection.setFocus (_level0.sf_btn);
        break;
    case "408" :
        Selection.setFocus (_level0.sj_btn);
        break;
    case "510" :
        Selection.setFocus (_level0.bk_btn);
        break;
    case "650" :
        Selection.setFocus (_level0.pa_btn);
        break;
    }
}
}

```


Indice analitico

A

animazione interpolata 30

C

Cafe Townsend, applicazione
 creazione dell'animazione dei piatti del giorno 30
 creazione della schermata dei piatti del giorno 29
 informazioni 20
 navigazione, creazione 33
campi di testo
 dinamici 33
 impostazione delle proprietà 33
campi di testo dinamici 33

D

dimensioni disponibili dello stage 9
dispositivi di destinazione 14
dispositivi di prova 14

F

Flash Lite
 Emulatore di Adobe Device Central 12
 panoramica della fase di creazione 12
 tipi di contenuto 14
flusso di lavoro per la creazione di contenuto 12

H

Hello World, applicazione 9

L

livelli maschera 30

N

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

T

tasti virtuali 33
tipi di contenuto 14

