

FLASH LITE 1.X 시작

Flash® Lite™ 1.x 시작

본 안내서가 최종 사용자 사용권 계약서가 포함된 소프트웨어와 함께 배포되는 경우, 본 안내서 및 설명된 소프트웨어는 사용권 하에서 제공되며 해당 사용권 약관에 따라서만 사용하거나 복제할 수 있습니다. 사용권 계약에 의해 허용된 경우를 제외하고는 이 안내서의 어떠한 부분도 Adobe Systems Incorporated의 사전 서면 승인 없이 전자적, 기계적, 기록 또는 그 밖의 다른 형태나 수단으로도 복제하거나, 검색 시스템에 저장하거나, 전송할 수 없습니다. 이 안내서가 최종 사용자 사용권 계약서가 포함된 소프트웨어와 함께 배포되지 않는 경우에도 안내서 내용은 저작권법의 보호를 받습니다.

이 안내서의 내용은 오직 정보 제공만을 위한 것으로 예고 없이 변경될 수 있으며, Adobe Systems Incorporated의 공약으로 해석해서는 안됩니다. Adobe Systems Incorporated는 이 안내서에 있을 수 있는 정보의 오류나 부정확성에 대해 어떠한 책임이나 의무도 없습니다.

프로젝트에 포함하려는 기존 아트웍이나 이미지는 저작권법에 의해 보호되고 있을 수 있다는 점에 유의하십시오. 이러한 자료를 무단으로 새 작업에 포함시킬 경우 저작권 소유자의 권리를 침해할 수 있습니다. 저작권 소유자로부터 필요한 권한을 부여받으십시오.

예제 템플릿에 인용된 회사명은 데모용으로만 사용되고 실제 조직을 의미하지는 않습니다.

Adobe, Adobe 로고, Flash Lite 및 Flash는 미국 및/또는 기타 국가에서 Adobe Systems Incorporated의 등록 상표 또는 상표입니다.

타사 정보

이 안내서에는 Adobe Systems Incorporated가 관리하지 않는 타사 웹 사이트 링크가 포함되어 있지만, Adobe Systems Incorporated는 링크되는 사이트의 내용에 대해 책임이 없습니다. 이 안내서에 언급된 타사 웹 사이트를 액세스할 때 발생하는 문제는 귀하의 책임입니다. Adobe Systems Incorporated는 이 링크를 오직 사용자 편의를 위해서만 제공하며 이 링크를 포함하는 것이 Adobe Systems Incorporated가 해당 타사 사이트의 내용에 대한 책임을 시인하거나 수용하는 것을 의미하지는 않습니다.



Sorenson™ Spark™ 비디오 압축 및 압축 해제 기술은 Sorenson Media, Inc.에서 사용권을 허가 받은 기술입니다.

Fraunhofer-IIS/Thomson Multimedia: MPEG Layer-3 오디오 압축 기술은 Fraunhofer IIS 및 Thomson Multimedia(<http://www.iis.fhg.de/amm/>)에서 사용권을 부여 받은 기술입니다.

Independent JPEG Group: 이 소프트웨어는 Independent JPEG Group 작업의 일부에 기반하고 있습니다.

Nellymoser, Inc.: 음성 압축 및 압축 해제 기술은 Nellymoser, Inc. (<http://www.nellymoser.com>)에서 사용권을 부여 받은 기술입니다.

Opera® 브라우저 Copyright © 1995-2002 Opera Software ASA 및 공급자. All rights reserved.

Macromedia Flash 8 비디오는 On2 TrueMotion에서 제공하는 비디오 기술을 사용합니다. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. <http://www.on2.com>.

Visual SourceSafe는 미국 및/또는 기타 국가에서 Microsoft Corporation의 등록 상표 또는 상표입니다.

업데이트 정보/추가된 타사 코드 정보는 http://www.adobe.com/go/thirdparty_kr/를 참조하십시오.

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

미국 정부 최종 사용자 고지 사항. 이 소프트웨어와 설명서는 “상용 컴퓨터 소프트웨어” 및 “상용 컴퓨터 소프트웨어 설명서”(미국 연방 규정 48편 12장 212절(48 C.F.R. §2.212) 또는 227장 7202절(48 C.F.R. §27.7202)에 사용된 용어)로 이루어진 “상용 품목”(미국 연방 규정 48편 2장 101절(48 C.F.R. §.101)에 정의된 용어)입니다. 48 C.F.R. §12.212 또는 48 C.F.R. §§227.7202-1에서 227.7202-4까지의 해당 조항에 따라 상용 컴퓨터 소프트웨어 및 상용 컴퓨터 소프트웨어 설명서는 미국 정부 최종 사용자에게 (a) 상용 품목으로서만 사용권이 허가되고 (b) 관련 조건 및 조항에 따라 다른 모든 최종 사용자에게 허용되는 정도로만 사용권이 부여됩니다. 기타 공개되지 않은 권리도 미국 저작권법에 의해 보호됩니다. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. 미국 정부 최종 사용자에게 Adobe는 해당하는 경우 미 대통령 시행령 11246의 수정안, Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act(1974)의 402호 (38 USC 4212), 장애인보호법(1973) 503호 수정안, 41 CFR 60-1부에서 60-60, 60-250부 및 60-741부의 규정 등을 준수하는 데 동의합니다. 상기 조항에 포함된 차별 철폐 조치 조항 및 규정이 관련 조항으로 포함됩니다.

목 차

소개.....	7
Flash Lite 제작의 새로운 기능.....	7
교육용 미디어 안내	8
추가 리소스	8
인쇄 규칙.....	8
제1장: Flash Lite 개요	9
Flash Lite 기술 정보	9
Flash Lite 1.x 지원 환경	10
Flash Lite 내용 유형	11
Flash Lite 응용 프로그램 제작 과정.....	12
Flash Lite 제작 기능	13
Flash Lite 문서 템플릿 사용	14
Hello World Flash Lite 응용 프로그램	15
독립 실행형 Flash Lite 플레이어.....	17
제2장: Flash Lite 응용 프로그램 만들기.....	19
Café 응용 프로그램 개요	19
완성된 응용 프로그램 보기	20
응용 프로그램 만들기	21

소개

이 설명서는 Adobe의 Macromedia® Flash® Lite™ 1.x를 소개하고 Adobe® Flash® CS3 Professional과 함께 제공되는 Adobe® Device Central CS3 에뮬레이터를 사용하여 내용을 테스트하는 방법을 설명합니다. Flash Lite를 Flash CS3에서 사용하는 것은 이전 버전의 Flash에서 사용하는 것과 달리 Flash Lite 에뮬레이터가 Device Central의 일부라는 점에서 다릅니다. 자세한 내용은 Device Central 설명서를 참조하십시오.

Flash Lite 제작의 새로운 기능

Flash에는 Flash Lite 응용 프로그램을 만드는 데 도움이 되는 다음과 같은 새 기능이 포함되어 있습니다.

Adobe® Device Central 에뮬레이터 Adobe Device Central에 있는 에뮬레이터를 사용하면 실제 장치에서 내용이 보이는 것처럼 미리 내용을 볼 수 있습니다. 에뮬레이터는 모든 지원되는 장치에서 사용 가능한 기능을 모방하도록 자동으로 구성됩니다. 또한 에뮬레이터는 대상 장치에서 발생할 수 있는 잠재적인 문제와 비호환성 문제를 알려주는 디버깅 정보를 제공합니다.

장치 설정 Adobe Device Central을 사용하면 테스트 장치 및 Flash Lite 내용 유형을 선택할 수 있습니다. Device Central 에뮬레이터에서 사용자가 제작한 내용을 테스트할 때 에뮬레이터에서 모방할 테스트 장치를 선택할 수 있습니다.

장치 문서 템플릿 Adobe Flash CS3 Professional에는 문서 템플릿이 들어 있으므로 특정 장치 및 내용 유형에 대한 내용 제작을 신속하게 시작할 수 있습니다.

교육용 미디어 안내

Flash Lite 설명서 패키지에는 Flash Lite 응용 프로그램을 만드는 방법을 배우는 데 도움을 주는 다음과 같은 미디어가 포함되어 있습니다.

- Flash Lite 1.x 시작 Flash Lite 1.x 기술과 휴대 장치용 Flash Lite 내용 개발에 대한 개요를 설명합니다. 또한 Flash Lite 1.x 응용 프로그램을 만드는 단계별 자습 과정도 제공합니다.
- Flash Lite 1.x 응용 프로그램 개발 Flash Lite 내용 제작을 위한 종합 안내서이며 Adobe Device Central에서 응용 프로그램을 테스트하기 위한 지침이 포함되어 있습니다.
- **Flash Lite 1.x ActionScript 언어 참조 설명서** Flash Lite 개발자가 사용할 수 있는 ActionScript 언어 기능을 설명하고 예제 코드를 제공합니다.
- Flash Lite 1.x ActionScript 학습 언어 참조 설명서를 보완하는 설명서로 추가적인 코드 예제를 제공하며 Flash Lite 1.x ActionScript의 기반이 되는 Flash 4 ActionScript 작성 방법을 소개합니다.
- Flash Lite 예제 응용 프로그램
(www.adobe.com/go/learn_ft_samples_and_tutorials_kr)에서는 설명서에서 논의하거나 언급한 주요 개념과 실전 사용법을 보여 줍니다.

추가 리소스

Flash Lite 응용 프로그램 개발에 대한 최신 정보, 전문가의 조언, 고급 정보, 예제, 활용 팁 및 기타 업데이트에 대한 내용을 보려면 모바일 및 디바이스 개발자 센터(www.adobe.com/go/developer_flashlite_kr)를 참조하십시오.

기술노트, 설명서 업데이트 및 Flash Lite 개발자 커뮤니티의 추가 리소스에 대한 링크는 Adobe Flash Lite 지원 센터

(www.adobe.com/go/support_flashlite_kr)를 참조하십시오.

인쇄 규칙

이 설명서에는 다음과 같은 인쇄 규칙이 사용됩니다.

- 기울임 글꼴은 대체해야 하는 값을 나타냅니다(예: 폴더 경로).
- 코드 글꼴은 ActionScript 코드를 나타냅니다.
- 코드 기울임 글꼴은 ActionScript 매개 변수를 나타냅니다.
- 굵은 글꼴은 입력 항목을 나타냅니다(UI, 설명서 이름 예외).
- 코드 예제 안의 큰 따옴표(" ")는 구분된 문자열을 나타냅니다. 그러나 프로그래머는 작은 따옴표도 사용할 수 있습니다.

이 장에서 설명하는 항목은 다음과 같습니다.

Flash Lite 기술 정보.....	9
Flash Lite 1.x 지원 환경.....	10
Flash Lite 내용 유형.....	11
Flash Lite 응용 프로그램 제작 과정.....	12
Flash Lite 제작 기능.....	13
Flash Lite 문서 템플릿 사용.....	14
Hello World Flash Lite 응용 프로그램.....	15
독립 실행형 Flash Lite 플레이어.....	17

Flash Lite 기술 정보

Adobe의 Macromedia Flash Lite는 Adobe Flash Player의 휴대 장치용 버전입니다. 이 제품은 현재 대규모 시장을 형성하고 있는 휴대 장치의 프로세싱 파워와 구성에 Flash 기능을 갖춘 제품입니다. 현재 Flash Lite 1은 Flash Lite 1.0과 Flash Lite 1.1의 두 가지 버전이 있으며, 통칭하여 Flash Lite 1.x라고 부릅니다. Flash Lite 1.x는 다음과 같은 기능으로 구성되어 있습니다.

핵심 렌더링 엔진 렌더링 엔진에서 모든 벡터 및 비트맵 렌더링을 처리합니다.

ActionScript 인터프리터 Flash Lite는 장치에서 시간 및 날짜 가져오기 기능과 같은 다양한 휴대 장치용 명령을 포함하여 Adobe의 Macromedia® Flash® Player 4에서 사용되는 ActionScript 언어 버전을 지원합니다. Flash Lite에서 사용할 수 있는 Flash Player 4 ActionScript 및 속성을 갖고 있는 명령을 통칭하여 Flash Lite 1.x ActionScript라고 합니다.

Flash Lite 1.x ActionScript에 대한 자세한 내용은 **Flash Lite 1.x ActionScript 언어 참조 설명서** 및 **Flash Lite 1.x ActionScript 학습**을 참조하십시오.

텍스트 및 글꼴 Flash Lite는 정적, 동적 및 입력 텍스트 필드를 지원합니다. 해당 장치에서 사용할 수 있는 글꼴을 사용할 수 있으며 SWF 파일을 제작할 때 글꼴 데이터를 포함할 수 있습니다. Flash Lite에서 텍스트 및 글꼴을 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 Flash Lite 1.x 응용 프로그램 개발의 제2장, “텍스트 및 글꼴 작업”을 참조하십시오.

사운드 Flash Lite 1.0 및 Flash Lite 1.1 모두 장치의 오디오 포맷(예: MIDI 또는 MFi)을 지원합니다. 또한 Flash Lite 1.1은 표준 Flash 오디오를 지원합니다. Flash Lite에서 사운드를 사용하는 작업에 대한 자세한 내용은 Flash Lite 1.x 응용 프로그램 개발의 제3장, “사운드를 사용한 작업”을 참조하십시오.

네트워크 연결 Flash Lite 1.1은 외부 데이터 및 SWF 파일을 로드하는 기능을 지원하며 네트워크에 연결하고 HTTP 요청 상태 정보를 확인하는 명령 및 속성을 제공합니다.

장치 및 플랫폼 통합 Flash Lite에서는 전화 걸기, SMS 메시지 전송, 플랫폼 기능 정보 가져오기, 해당 장치의 표준 입력 대화 상자를 사용하여 사용자 입력 가져오기 등의 다양한 시스템 기능 및 명령에 액세스할 수 있습니다.

Flash Lite 1.x 지원 환경

전 세계 여러 지역 및 시장에서 사용되고 있는 다양한 휴대 장치에서 Flash Lite 1.0 및 Flash Lite 1.1을 사용할 수 있습니다. 휴대 장치는 전 세계 공용 제품과 특정 지역에서만 사용되거나 특정 이동통신사에서만 사용되는 제품으로 분류할 수 있습니다. 일부 장치의 경우 장치 제조 업체 또는 이동통신사에서 미리 설치한 Flash Lite가 제공되며, 기타 장치의 경우 사용자가 Flash Lite를 구입하여 장치에 설치할 수 있습니다.

Flash Lite를 지원하는 최신 장치 목록을 보려면

www.adobe.com/go/mobile_supported_devices_kr에서 **지원되는 디바이스** 페이지를 참조하십시오.

전 세계 공용 장치 Flash Lite를 지원하고 전 세계에서 사용 가능한 장치에는 Nokia, Sendo 및 Siemens의 Symbian Series 60 기반 장치, Sony-Ericsson의 Symbian UIQ 기반 장치 등이 포함됩니다. 이 글을 쓰고 있는 현 시점에서 전 세계 모든 장치는 독립 실행형 Flash Lite 플레이어만을 지원하고 있습니다. 독립 실행형 플레이어는 사용자가 장치의 응용 프로그램 메뉴에서 시작(텍스트 메시지 전송 프로그램 또는 모바일 웹 브라우저를 실행하듯이)할 수 있도록 “최상위 레벨” 응용 프로그램으로 설치됩니다. 독립 실행형 Flash Lite 플레이어에 대한 자세한 내용은 [17페이지의 “독립 실행형 Flash Lite 플레이어”](#)를 참조하십시오.

이 글을 쓰는 현 시점에서 전 세계 공용 장치 중 Flash Lite 독립 실행형 플레이어 사전 설치한 장치는 없습니다. Adobe 온라인 스토어 (www.adobe.com/go/store_kr)에서 개발용 독립 실행형 플레이어를 구입할 수 있습니다.

특정 지역에서만 사용 가능한 장치 Flash Lite를 지원하고 특정 지역에서만 사용할 수 있는 장치는 전 세계 공용 장치보다 훨씬 많습니다. 이 글을 쓰는 현 시점에서 이러한 장치는 대부분 일본 지역에서 사용할 수 있으며 Flash Lite를 사전 설치하여 제공합니다. 이러한 장치에서는 Flash Lite에서 Flash 화면 보호기 또는 애니메이션 링톤과 같은 몇 가지 특별한 유형의 내용을 사용할 수 있습니다. Flash Lite 내용 유형에 대한 자세한 내용은 [11페이지](#)의 “Flash Lite 내용 유형”을 참조하십시오.

Flash Lite 내용 유형

Flash Lite 응용 프로그램을 개발하기 전에 다음 사항을 알고 있어야 합니다.

- 제작한 내용을 실행할 장치 또는 **대상 장치**. Flash Lite 플레이어는 다양한 장치에 설치될 수 있습니다. Flash Lite가 설치된 장치 목록 전체를 보려면 Adobe 웹 사이트 (www.adobe.com/go/mobile_supported_devices_kr)에서 **지원되는 디바이스** 페이지를 참조하십시오.
- 대상 장치에서 지원하는 Flash Lite 내용 유형. Flash Lite가 설치된 장치마다 하나 이상의 응용 프로그램 모드 또는 내용 유형을 지원합니다. 예를 들어, 일부 장치에서는 Flash Lite를 Flash 기반 화면보호기나 애니메이션 링톤을 활성화하는 데 사용할 수 있습니다. 일부 장치는 Flash Lite를 사용하여 모바일 웹 페이지에 포함된 Flash 내용을 렌더링합니다. 모든 내용 유형에서 모든 Flash Lite 기능을 지원하는 것은 아닙니다.

특정 장치에 따른 각 Flash Lite 내용 유형이 응용 프로그램에서 사용할 수 있는 Flash Lite 기능을 정의합니다. 예를 들어, 화면 보호기로 실행되는 Flash 응용 프로그램은 일반적으로 네트워크에 연결하거나 데이터를 다운로드하는 기능이 없습니다.

Flash의 Flash Lite 테스트 기능을 통해 여러 장치 및 다양한 Flash Lite 내용 유형을 테스트해 볼 수 있습니다. 이 기능을 통해 사용자가 개발하는 내용 유형에 사용할 수 없는 기능을 응용 프로그램에서 사용하고 있는지 확인할 수 있습니다. 대상 장치 및 내용 유형을 선택하는 방법에 대한 자세한 내용은 Flash Lite 1.x 응용 프로그램 개발의 제5장, “Flash Lite 내용 테스트”를 참조하십시오.

Flash Lite 응용 프로그램 제작 과정

Flash Lite 내용을 제작하는 과정은 일련의 반복되는 작업으로 다음과 같은 단계를 거칩니다.

대상 장치 및 Flash Lite 내용 유형 확인 장치마다 특성이 다른데 그 중에서도 화면 크기, 지원하는 오디오 포맷, 스크린 색상 심도 등에 차이가 있습니다. 이러한 요인들이 응용 프로그램의 설계 또는 구현에 영향을 줍니다.

또한 화면 보호기, 독립 실행형 응용 프로그램 또는 애니메이션 링톤과 같이 장치마다 지원하는 Flash Lite 내용 유형이 다릅니다. 사용자가 개발하는 내용 유형에 따라 응용 프로그램에서 사용할 수 있는 기능이 결정됩니다. Flash Lite 내용 유형에 대한 자세한 내용은 11페이지의 “Flash Lite 내용 유형”을 참조하십시오.

Flash에서 응용 프로그램 제작 및 테스트 Adobe Flash CS3 Professional에는 Adobe Device Central CS3에서 사용 가능한 에뮬레이터가 포함되어 있으며, 이를 통해 응용 프로그램을 장치로 직접 전송하지 않고도 테스트할 수 있습니다. 휴대 장치에서 직접 테스트하기 전에 에뮬레이터를 사용하여 응용 프로그램 설계를 세부 조정하고 문제를 수정합니다.

대상 장치에서 응용 프로그램 테스트 에뮬레이터에서 대상 장치에 대한 모든 상황을 에뮬레이션할 수 없으므로 이 단계가 중요합니다. 예를 들어, 에뮬레이터에서는 자연스러운 색상 그래디언트가 실제 장치에서는 띠 모양으로 나타날 수도 있습니다. 실제 장치에서 응용 프로그램을 테스트하면 Flash 제작 도구에서 응용 프로그램을 세부 조정해야 할 사항들이 발견될 수 있습니다.

다음 그림은 앞에서 설명한 반복적인 일련의 개발 및 테스트 과정을 보여줍니다.



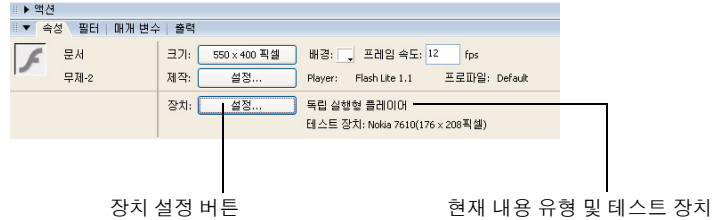
Flash Lite 제작 기능

이 단원에서는 Flash Lite 개발자를 위해 특별히 설계된 Flash 기능에 대해 설명합니다. 장치 템플릿 기능을 제외하고 다음 기능은 모두 해당 문서에 대해 **제작 설정** 대화 상자의 **Flash** 탭에서 **버전**을 **Flash Lite 1.0** 또는 **Flash Lite 1.1**로 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다. 문서를 SWF 버전으로 지정하는 방법에 대한 자세한 내용은 Flash 사용 설명서의 “Flash SWF 파일 포맷에 대한 제작 옵션 설정”을 참조하십시오.

Adobe Device Central에서는 실제 장치에서 내용을 실행하고 표시하는 것처럼 테스트할 수 있습니다. 또한 다른 테스트 장치를 선택한 다음 응용 프로그램 정보를 보고 에뮬레이터 디버그 출력 옵션을 설정할 수 있습니다. 장치마다 지원하는 미디어 유형이 다르며(예: 다양한 장치 사운드 포맷) 독립 실행형 플레이어, 화면 보호기 또는 브라우저와 같이 Flash Lite 내용 유형이 다릅니다. 응용 프로그램을 미리 볼 때 에뮬레이터는 선택한 내용 유형으로 실행되는 선택한 테스트 장치에서 사용 가능한 기능을 모방합니다.

Flash Lite 내용 유형에 대한 자세한 내용은 [11페이지](#)의 “Flash Lite 내용 유형”을 참조하십시오.

속성 관리자는 현재 장치 설정에 대한 정보를 제공하는 부분과 **장치 설정** 대화 상자를 여는 버튼을 갖고 있습니다. 이 버튼은 해당 문서에 대해 **제작 설정** 대화 상자의 **Flash** 탭에 있는 **버전**을 **Flash Lite 1.0** 또는 **Flash Lite 1.1**로 설정한 경우에만 활성화됩니다.



문서 템플릿은 장치 종류에 따라 다른 유형의 Flash Lite 내용을 만드는 시작 포인트를 제공합니다. 자세한 내용은 [14페이지의 “Flash Lite 문서 템플릿 사용”](#)을 참조하십시오.

Flash Lite 문서 템플릿 사용

Flash에 포함된 여러 가지 템플릿에서는 다양한 장치 및 내용 유형에 맞춰 Flash Lite 내용을 만드는 시작 포인트가 제공됩니다. Flash Lite 템플릿 중 하나를 선택하여 새 문서를 만들면 지정된 장치 유형에 맞는 스테이지 크기, 제작 설정 및 장치 설정이 문서에 미리 구성되어 있습니다. 경우에 따라 대상 장치에 지정된 기본 스테이지 크기를 조절해야 할 수도 있습니다. 이 설명서에서 설명하는 대부분의 예제 및 샘플 응용 프로그램의 첫 번째 단계가 바로 Flash Lite 문서 템플릿 중 하나를 선택하여 새 문서를 만드는 것입니다.

아래 그림은 Flash Lite 문서 템플릿을 일반적인 핸드셋과 일본어 핸드셋 등 몇 가지 그룹으로 정리한 것입니다. 각 그룹의 템플릿 이름에는 대상 장치의 이름과 화면 크기가 포함되어 있습니다.



일반적인 핸드셋 범주에는 Series 60 및 UIQ 플랫폼에서 독립 실행형 Flash Lite 1.1 플레이어용 전체 화면 응용 프로그램을 만드는 템플릿이 포함되어 있습니다. 일본어 핸드셋 범주에는 일본 시장에서 사용할 수 있는 장치를 위한 내용을 만드는 템플릿이 포함되어 있습니다. 전 세계 및 지역별 시장에서 Flash Lite의 사용 환경에 대한 자세한 내용은 [10페이지의 “Flash Lite 1.x 지원 환경”](#)을 참조하십시오.

Flash Lite 템플릿을 사용하여 새 문서를 만들려면:

1. Flash에서 **파일 > 새로 만들기**를 선택합니다.
2. **새 문서** 대화 상자에서 **템플릿** 탭을 선택합니다.
3. **범주** 목록에서 원하는 범주를 선택합니다.
 - 전 세계 공용 전화기에 사용할 Flash Lite 응용 프로그램을 개발한다면 **전 세계 전화**를 선택합니다.
 - 일본 시장에서만 사용할 수 있는 전화기용 응용 프로그램을 개발한다면 **일본 전화**를 선택합니다.
4. **템플릿** 목록에서 원하는 템플릿을 선택합니다.
5. **확인**을 클릭하여 **새 문서** 대화 상자를 닫습니다.

Hello World Flash Lite 응용 프로그램

이 단원에서는 간단한 Flash Lite 응용 프로그램을 만들어 보고 Adobe Device Central 에뮬레이터로 테스트해 봅니다. 이 자습 과정의 목적은 Adobe Flash CS3 Professional의 모바일 제작 기능과 테스트 기능을 사용해 보고, Flash Lite 내용을 만드는 일반적인 작업 과정에 친숙해지기 위한 것입니다. 보다 완전한 샘플 응용 프로그램을 보려면 [19페이지의 제2장, “Flash Lite 응용 프로그램 만들기”](#)를 참조하십시오.

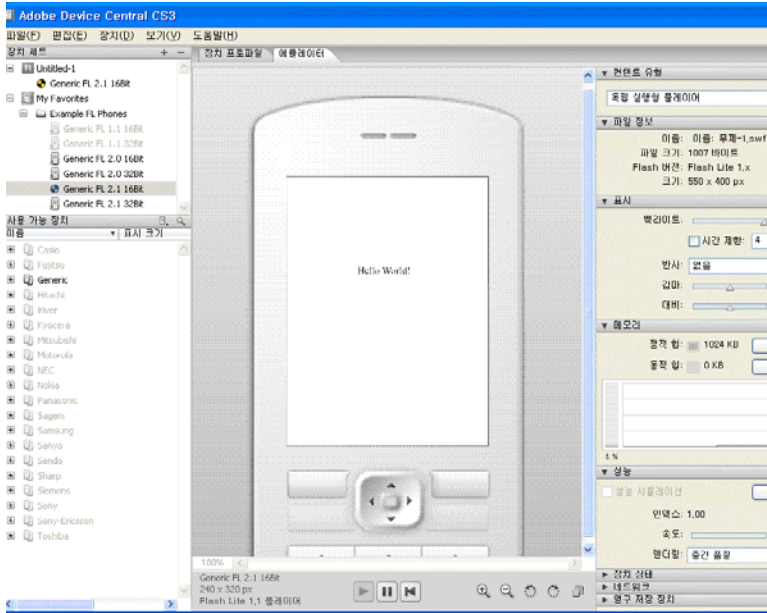
우선, 대상 장치 및 Flash Lite 내용 유형을 결정해야 합니다. 이 자습 과정을 통해 학습하려는 목적을 위해 Nokia의 Series 60 장치에서 실행하는 Flash Lite 1.1 독립 실행형 플레이어용 내용을 개발한다고 가정하겠습니다. 지원되는 모든 Nokia Series 60 장치는 동일한 스테이지 크기(176 x 208 픽셀)를 갖고 있으므로 이론적으로는 지원되는 모든 Nokia Series 60 장치에서 동일한 응용 프로그램(SWF 파일)을 실행할 수 있습니다.

개발 작업을 시작하기에 앞서 대상 장치 및 내용 유형에 맞춰 해당 Flash 문서의 제작 설정, 문서 설정 및 장치 설정을 구성해야 합니다. 빈 새 문서를 사용하여 직접 구성할 수도 있으며, Flash Lite 템플릿(14페이지의 “Flash Lite 문서 템플릿 사용” 참조)을 사용하면 대상 장치 및 내용 유형에 따라 설정이 미리 구성된 새 문서를 만들 수 있습니다. 다음 절차는 간단한 Hello World 응용 프로그램을 만드는 방법입니다.

간단한 Flash Lite 응용 프로그램을 구성하고 만들려면

1. Flash를 시작합니다.
2. 기본 Flash 화면에서 **새로 만들기 > Flash 모바일 문서**를 선택합니다. Adobe Device Central이 열리고 **새 문서** 탭이 표시됩니다.
3. Device Central에서, **플레이어 버전** 상자의 FlashLite 1.1, **ActionScript 버전** 상자의 ActionScript 2.0, **컨텐츠 유형** 상자의 독립 실행형 플레이어를 선택합니다.
4. 화면 아래쪽에서 **모든 선택된 장치에 대한 사용자 정의 크기**를 클릭합니다. 이렇게 하면 독립 실행형 Flash Lite 플레이어용 내용을 만들 수 있습니다.
5. **만들기**를 클릭합니다. Flash로 되돌아가면 미리 설정된 제작 설정으로 새 문서가 만들어지며, 이때 장치를 지정한 경우에는 선택한 장치에 대해 올바른 크기로 문서가 만들어집니다.
6. **도구 패널**에서 **텍스트 도구**를 선택하고 드래그하여 스테이지에 텍스트 상자를 만듭니다.
텍스트 상자에 **Hello, world!** 또는 다른 텍스트를 입력합니다.
7. **컨트롤 > 무비 테스트**를 선택하여 응용 프로그램을 Adobe Device Central로 내보내고 Adobe Device Central 에뮬레이터에서 응용 프로그램을 봅니다.

중요: Device Central에서 테스트하는 동안 장치 및 내용 유형을 변경하여 다른 플랫폼에서 응용 프로그램을 볼 수 있습니다. 이렇게 하려면 **사용 가능 장치** 패널에서 장치를 두 번 클릭하고 **컨텐츠 유형**에서 새 내용 유형을 선택합니다. Flash로 되돌아가는 경우, Flash에서는 에뮬레이터에서 마지막으로 사용한 설정을 기억합니다.



8. Flash로 되돌아가려면, **파일 > Flash로 돌아가기**를 선택합니다. **컨트롤 > 무비 테스트**를 선택하여 Adobe Device Central 에뮬레이터에서 응용 프로그램을 봅니다.

독립 실행형 Flash Lite 플레이어

독립 실행형 Flash Lite 1.1 플레이어는 사용자가 장치의 메모리 카드에 있는 SWF 파일을 열어서 보거나 장치의 모바일 웹 브라우저를 탐색하거나 Bluetooth® 무선 기술 또는 적외선 연결을 통해 장치의 메시지 보관함에 수신하는 등의 작업을 수행할 수 있는 응용 프로그램입니다.

이 글을 쓰는 현 시점에서 독립 실행형 플레이어는 다음과 같은 플랫폼 및 장치에서 전 세계적으로 사용할 수 있습니다.

Series 60 플랫폼:

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

UIQ 플랫폼:

- Sony Ericsson P900, P910

개발자들은 Adobe 온라인 스토어(www.adobe.com/go/store_kr)에서 이러한 지원되는 장치에 사용할 수 있는 독립 실행형 Flash Lite 1.1 플레이어를 구입할 수 있습니다. 독립 실행형 플레이어 구입에 대한 FAQ는 www.adobe.com/go/bb660cc2/_kr에서 Flash Lite 1.1 FAQ를 참조하십시오. 플레이어 설치에 대한 도움이 필요하면 기술노트 4632f5aa(www.adobe.com/go/4632f5aa_kr)를 참조하십시오.

Flash Lite 응용 프로그램 만들기

이 단원에서는 Café Townsend라는 가상의 레스토랑을 홍보하는 Adobe Flash Lite 응용 프로그램을 개발하는 방법에 대해 설명합니다. 이 응용 프로그램을 통해 사용자는 레스토랑의 스페셜을 보고 레스토랑에 전화를 걸어 예약할 수 있습니다.

이 장에서 설명하는 항목은 다음과 같습니다.

Café 응용 프로그램 개요.....	19
완성된 응용 프로그램 보기.....	20
응용 프로그램 만들기.....	21

Café 응용 프로그램 개요

Café 응용 프로그램의 초기 화면은 레스토랑에 대한 간단한 소개글과 두 가지 옵션(Specials 및 Reservations)의 메뉴 목록으로 구성됩니다. 메뉴 항목을 선택하려면 장치에서 위/아래 화살표를 눌러서 포커스를 설정한 다음 선택 키를 누릅니다.



Café 응용 프로그램의 기본 화면

사용자가 **Specials** 메뉴 옵션을 선택하면 오늘의 스페셜 목록을 둘러볼 수 있는 화면이 나타납니다. 장치의 오른쪽 소프트 키(**Next** 키)를 눌러서 스페셜 메뉴의 이미지와 설명을 차례로 살펴볼 수 있습니다. 기본 화면으로 돌아가려면 왼쪽 소프트 키(**Home** 키)를 누릅니다.



Café 응용 프로그램의 스페셜 메뉴 화면

기본 화면에서 **Reservations** 옵션을 선택하면 응용 프로그램에서 레스토랑으로 전화를 겁니다. 요청한 번호로 Flash Lite에서 전화를 걸기 전에 사용자에게 전화를 걸 것인지 항상 물어봅니다.

완성된 응용 프로그램 보기

완성된 버전의 Café 응용 프로그램은 Flash와 함께 설치됩니다. 완성된 응용 프로그램을 Device Central에서 보거나 휴대 장치에 Flash Lite 1.1의 독립 실행형 버전이 설치되어 있다면 해당 SWF 파일을 장치로 전송하여 장치에서 볼 수 있습니다.

Adobe Device Central에서 완성된 응용 프로그램을 보려면

1. www.adobe.com/go/learn_ft_samples_and_tutorials_kr의 `cafe_tutorial_complete fla` 파일을 Flash에서 엽니다. 샘플 및 자습서 페이지에서 해당하는 Flash Lite 버전의 .zip 파일을 찾아 다운로드 및 압축 해제한 다음 Tutorial Assets 폴더로 이동하여 파일에 액세스합니다.
2. **컨트롤 > 무비 테스트**를 선택하여 에뮬레이터에서 이 응용 프로그램을 시작합니다.
3. 이 응용 프로그램은 다음과 같이 사용합니다.
 - 기본 화면에서 에뮬레이터 키패드의 아래쪽 화살표 키를 클릭하여 **Specials** 메뉴 항목을 선택합니다. 그런 다음, 에뮬레이터에서 선택 키를 클릭하여 스페셜 화면을 봅니다.

- 스페셜 화면에서 에뮬레이터의 오른쪽 소프트 키(Next)를 클릭하여 각 스페셜 메뉴의 이미지와 설명을 살펴 봅니다. 왼쪽 소프트 키(Home)를 클릭하여 기본 화면으로 돌아갑니다.
- 기본 화면으로 돌아와서 **Reservations** 메뉴 항목을 선택하여 레스토랑으로 전화 걸기를 시작합니다.

응용 프로그램 만들기

이 단원에서는 Café 응용 프로그램을 다시 만드는 방법을 단계별로 보여줍니다. 이 자습 과정은 세 가지 부분으로 나누어져 있습니다.

- 테스트 장치 및 내용 형식 선택. 이 단원에서는 Flash 문서의 제작 설정, 문서 설정 및 장치 설정을 구성합니다.
- 응용 프로그램의 기본 화면 메뉴 만들기. 이 화면에서 사용자는 간단한 메뉴를 통해 오늘의 스페셜 요리 이미지와 설명을 보거나 레스토랑으로 전화를 걸어 자리를 예약할 수 있습니다.
- 스페셜 화면 만들기. 이 화면에서 사용자는 장치의 오른쪽 소프트 키를 눌러 레스토랑에서 즐길 수 있는 각 런치 스페셜의 이미지와 설명을 차례로 살펴볼 수 있으며, 왼쪽 소프트 키를 누르면 기본 화면으로 돌아갈 수 있습니다.

이 단원에서 설명하는 항목은 다음과 같습니다.

테스트 장치 및 내용 형식 선택	21
기본 화면 메뉴 만들기	22
스페셜 화면 만들기.....	24

테스트 장치 및 내용 형식 선택

Device Central을 사용하여 사용자가 대상으로 하는 장치 및 내용 형식을 선택할 수 있습니다. Adobe Device Central 에뮬레이터에서 응용 프로그램을 테스트할 때 지정한 대상 장치 및 내용 형식의 플레이어 구성과 동일하게 에뮬레이터가 자동으로 구성됩니다.

Flash 모바일 문서를 처음 만들 때 이러한 설정을 지정합니다. 새 설명서를 기초부터 만드는 방법은 9페이지의 “Hello World Flash Lite 응용 프로그램”을 참조하십시오.

기본 화면 메뉴 만들기

이 단원에서는 응용 프로그램의 기본 화면에 메뉴를 만듭니다. 메뉴는 **Specials**와 **Reservations**의 두 가지 옵션으로 구성됩니다. **Specials** 옵션은 레스토랑의 스페셜 요리 이미지와 설명을 볼 수 있는 화면을 제공하고, **Reservations** 옵션은 레스토랑으로 전화를 걸어 사용자가 예약할 수 있도록 합니다.

이 메뉴는 업, 오버 및 다운 상태를 정의하는 두 개의 표준 Flash 버튼으로 구성됩니다. 장치에서 위쪽 또는 아래쪽 화살표 키를 눌러 포커스를 해당 버튼으로 이동할 수 있습니다. 버튼에 포커스가 놓이면 오버 상태를 표시합니다. 포커스를 받은 버튼은 사용자가 장치에서 선택 키를 누를 때 버튼 press 이벤트를 발생시킵니다. 이러한 기본적인 탭 탐색 방식은 Flash Lite 응용 프로그램에 간단한 사용자 인터페이스를 제작하는 간편한 방법을 제공합니다. 탭 탐색 사용에 대한 자세한 내용은 Flash Lite 1.x 응용 프로그램 개발의 “Flash Lite에서 탭 탐색 기능 사용”을 참조하십시오.

기본 화면의 메뉴를 만들려면

1. 이전 단원(21페이지의 “테스트 장치 및 내용 형식 선택” 참조)에서 저장한 파일을 Flash에서 엽니다.
2. 타임라인 윈도우(윈도우 > 타임라인)의 메뉴 레이어에서 프레임 1을 선택합니다.
3. 메뉴를 만들기 위해 라이브러리 패널(윈도우 > 라이브러리)를 열고 **Specials** 버튼 심볼을 스테이지로 드래그합니다.
레스토랑을 소개하는 텍스트 필드(이미 만들어져 있음) 아래에 버튼을 배치합니다.
4. **Reservations**라는 버튼 심볼의 인스턴스를 스테이지로 드래그하여 다음 그림과 같이 **Specials** 버튼 아래에 배치합니다.



5. **Specials** 버튼을 선택하고 **액션 패널(윈도우 > 액션)**을 엽니다.

6. **액션 패널**에 다음 코드를 추가합니다.

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

이 이벤트 핸들러 코드는 사용자가 이 버튼을 선택할 때 재생 헤드를 `specials`라는 레이블이 지정된 프레임으로 보냅니다. 다음 단원(24페이지의 “스페셜 화면 만들기” 참조)에서 이 프레임에 대한 내용을 만들 것입니다.

7. **스태이지**에서 **Reservations** 버튼을 선택하고 **액션 패널**을 다시 엽니다.

8. **액션 패널**에 다음 코드를 입력합니다.

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

사용자가 **Reservations** 메뉴 항목을 선택하면 Flash Lite는 지정된 번호로 전화 걸기를 시작합니다. Flash Lite는 SWF 파일의 전화 걸기 요청을 승인할 것인지 또는 거부할 것인지 묻는 메시지를 사용자에게 항상 표시합니다. 자세한 내용은 Learning Flash Lite 1.x ActionScript 학습의 “전화 걸기”를 참조하십시오.

9. 타임라인에서 **Actions** 레이어의 프레임 1을 선택합니다.

10. **액션 패널**을 열고 다음 코드를 입력합니다.

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

이 코드는 다음과 같은 작업을 수행합니다.

- 이 프레임에서 재생 헤드를 중단합니다.
- Flash Lite에서 기본적으로 노랑 포커스를 갖고 있는 버튼 또는 입력 텍스트 필드 주위에 표시하는 노랑 포커스 사각형이 나타나지 않도록 합니다(Flash Lite 1.x 응용 프로그램 개발의 “포커스 사각형” 참조).
- 소프트 키를 기본 상태로 재설정합니다. 이 자습 과정의 뒷부분에서 응용 프로그램에 사용할 소프트 키를 등록하는 코드를 추가할 것입니다.
- 플레이어의 렌더링 품질을 높게 설정합니다. 기본적으로 Flash Lite는 그래픽 내용을 보통 품질로 렌더링합니다.
- 플레이어에서 응용 프로그램을 전체 화면으로 표시하도록 합니다.

11. 지금까지 만든 작업을 테스트하려면 **컨트롤 > 무비 테스트**를 선택합니다.
12. 에뮬레이터에서 마우스로 키패드의 위쪽 또는 아래쪽 화살표를 클릭하여(또는 컴퓨터 키보드에서 위쪽 또는 아래쪽 화살표 키를 눌러서) **Specials** 버튼으로 포커스를 이동합니다.
Specials 버튼에 포커스가 놓이면 버튼이 오버 상태로 바뀝니다.
13. 에뮬레이터 키패드에서 선택 키를 클릭하여(또는 키보드에서 Enter 키를 눌러서) 이 메뉴 항목을 선택합니다.
 아직 스페셜 화면에는 아무런 기능이 들어 있지 않습니다. 다음 단원(24페이지의 “스페셜 화면 만들기”) 참조)에서 스페셜 화면에 대화형 기능과 애니메이션을 추가할 것입니다.

스페셜 화면 만들기

이 단원에서는 사용자가 각 스페셜 요리의 이미지와 설명을 탐색할 수 있는 사용자 인터페이스 요소를 만듭니다. 스페셜 화면은 다음과 같은 내용으로 구성됩니다.

- 각 스페셜 요리 이미지 사이를 전환하는 애니메이션
- 각 스페셜 요리의 이름과 설명을 표시하는 동적 텍스트 필드
- 스페셜 요리 사이를 탐색하고 기본 화면으로 이동하는 사용자 인터페이스 요소

이 단원은 두 개의 소단원으로 나누어집니다. 첫 번째 소단원에서는 각 스페셜 요리 이미지 사이를 전환하는 애니메이션을 만듭니다. 두 번째 소단원에서는 사용자가 요리 이미지를 탐색하는 기능과 각 스페셜 요리의 이름과 설명을 표시하는 사용자 인터페이스 요소 및 **ActionScript**를 추가합니다.

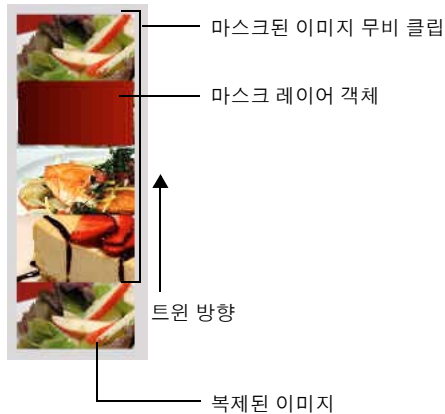
이 단원에서 설명하는 항목은 다음과 같습니다.

이미지 애니메이션 만들기	24
스페셜 화면에 탐색 및 텍스트 추가	28

이미지 애니메이션 만들기

이 단원에서는 각 스페셜 요리 사이를 전환하는 트위닝된 애니메이션을 만듭니다. 이 단원을 마친 상태에서 응용 프로그램을 실행하면 애니메이션이 중단 없이 재생되는 형태를 갖게 됩니다. 이 자습 과정의 뒷부분에서 사용자가 장치의 오른쪽 소프트 키를 사용하여 애니메이션을 제어할 수 있는 탐색 기능 및 **ActionScript**를 추가할 것입니다.

애니메이션을 만들기 위해 미리 구성된 무비 클립(모든 스페셜 요리 이미지를 세로로 정렬해 놓은 무비 클립)을 사용합니다. 마스크 레이어를 사용하여 여러 이미지 중 하나만 보이도록 합니다. 그런 다음, 무비 클립을 위로 이동하는 일련의 트윈을 만들어 차례로 다른 이미지가 보이도록 합니다. 무비 클립의 마지막 이미지에는 첫 번째 이미지의 복제본을 지정하여 사용자가 마지막 이미지를 본 후 애니메이션 시퀀스가 초기 상태로 돌아갈 수 있도록 합니다. 다음 그림은 이 애니메이션의 동작 개념을 보여줍니다.

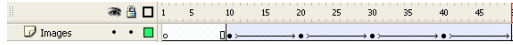


이 자습 과정의 마지막 단원에서 사용자가 애니메이션 시퀀스를 제어할 수 있는 ActionScript 및 사용자 인터페이스를 추가할 것입니다.

이미지 애니메이션을 만들려면

1. 이전 단원(22페이지의 “기본 화면 메뉴 만들기” 참조)에서 저장한 파일을 엽니다.
2. 타임라인에서 **Images**라는 레이어의 프레임 10에서 키프레임을 선택합니다.
3. 라이브러리 패널을 열고 **Specials Images 무비 클립** 심볼을 스테이지로 드래그합니다.
지금부터 이 무비 클립을 간단히 이미지 무비 클립이라고 부르겠습니다.
4. 새 무비 클립 인스턴스를 선택하고 속성 관리자에서 무비 클립의 x 및 y 좌표를 모두 **0**으로 설정합니다.
이렇게 설정하면 이미지 무비 클립의 왼쪽 모서리가 스테이지의 왼쪽 상단 모서리에 맞춰 정렬됩니다.

5. **Images** 레이어에서 아래 그림과 같이 프레임 20, 30, 40, 50에 키프레임을 삽입합니다.



6. 타임라인에서 프레임 20에 있는 키프레임을 선택합니다.
7. 스테이지에서 이미지 무비 클립을 선택하고 속성 관리자에서 y 좌표를 **-100**으로 설정합니다.
이렇게 설정하면 무비 클립이 스테이지에서 위로 100픽셀만큼 이동합니다.
8. 타임라인에서 프레임 30의 키프레임을 선택하고 이미지 무비 클립을 선택한 다음 속성 관리자에서 y 좌표를 **-200**으로 설정합니다.
9. 프레임 40에서 키프레임을 선택하고 이미지 무비 클립을 선택한 다음 속성 관리자에서 y 좌표를 **-300**으로 설정합니다.
10. 프레임 50에서 키프레임을 선택하고 이미지 무비 클립을 선택한 다음 속성 관리자에서 y 좌표를 **-400**으로 설정합니다.
11. 프레임 10에서 키프레임을 선택하고 속성 관리자에서 **트윈** 팝업 메뉴에서 **모션**을 선택합니다.
이 트윈은 프레임 10과 20의 키프레임 사이에서 이미지 무비 클립의 위치를 지정합니다.



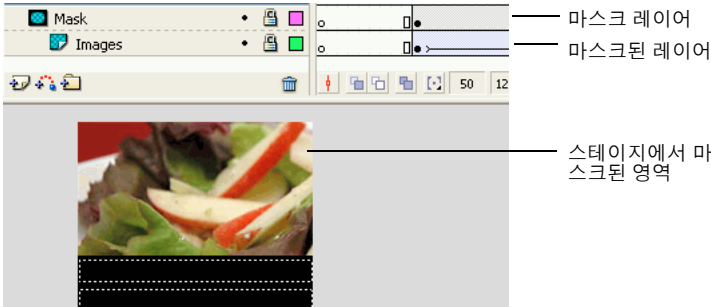
12. 다른 이미지 간 전환을 만들려면 프레임 20, 30 및 40에 있는 키프레임에 대해 11단계를 반복합니다.
13. 마스크 레이어를 만들려면 **타임라인**에서 **Images** 레이어를 선택하고 **삽입 > 타임라인 > 레이어**를 선택하거나 **타임라인**에서 **레이어 삽입** 버튼을 클릭합니다.
14. 새로 만든 마스크 레이어의 프레임 10에 키프레임을 삽입합니다.
15. 도구 패널에서 **사각형 도구**를 사용하여 이미지 무비 클립의 첫 번째 이미지(맨 위에 있는 이미지) 위에 사각형을 만듭니다.

사각형에 어떤 채움 색상을 사용하든지 상관없지만 완전히 불투명한 색상이어야 합니다.



16. 사각형이 이미지 영역을 완전히 가리도록 하기 위해 사각형을 두 번 클릭하여 선택한 다음 속성 관리자에서 x 및 y 좌표를 모두 **0**으로 설정하고 폭을 **176**, 높이를 **100**으로 설정합니다.
17. 타임라인에서 **이미지 마스크** 레이어를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭 (Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭 (Macintosh)하고 컨텍스트 메뉴에서 **마스크**를 선택합니다.

레이어는 마스크 레이어로 변환되며 마스크 레이어 아이콘으로 표시됩니다. 마스크 레이어 바로 아래에 있는 레이어는 마스크 레이어에 링크되어 그 내용이 마스크의 칠이 된 영역을 통해 보입니다. Flash에서 마스크 레이어를 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 Flash 사용 설명서의 “마스크 레이어 사용”을 참조하십시오.



18. 변경 사항을 저장합니다(파일 > 저장).

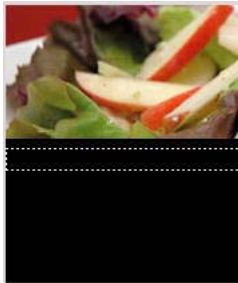
지금 시점에서 응용 프로그램을 에뮬레이터에서 테스트하면 애니메이션이 완료될 때까지 중단 없이 재생됩니다. 다음 단원(28페이지의 “스페셜 화면에 탐색 및 텍스트 추가” 참조)에서 애니메이션을 각 키프레임에서 중단하는 ActionScript와 사용자가 이미지를 탐색할 수 있는 사용자 인터페이스를 추가할 것입니다.

스페셜 화면에 탐색 및 텍스트 추가

이 단원에서는 스페셜 화면에 대화형 기능을 추가하여 각 애니메이션 간 전환을 제어할 수 있도록 합니다. 또한 각 이미지의 이름과 설명을 표시하는 동적 텍스트 필드를 추가합니다.

스페셜 요리의 이름과 설명을 표시하는 텍스트를 추가하려면

1. 이전 단원(22페이지의 “기본 화면 메뉴 만들기” 참조)에서 완성한 파일을 Flash에서 엽니다.
2. 타임라인에서 **Text** 레이어의 프레임 10을 선택합니다.
3. 도구 패널에서 **텍스트 도구**를 선택한 다음 첫 번째 마스크된 스페셜 요리 이미지 아래에 텍스트 필드를 만듭니다.
이 텍스트 필드에는 현재 표시된 스페셜 요리 이미지의 이름이 표시될 것입니다.



스페셜 요리 이름을 표시할 텍스트 필드

4. 스테이지에서 이 텍스트 필드를 선택하고 속성 관리자에서 다음과 같이 설정합니다.
 - **텍스트 유형** 팝업 메뉴에서 **동적 텍스트**를 선택합니다.
 - **글꼴** 팝업 메뉴에서 **Verdana**를 선택합니다.
 - **기울임체 스타일** 옵션을 선택합니다.
 - **글꼴 크기**를 10으로 설정합니다.
 - **글꼴 렌더링 방법** 팝업 메뉴에서 **비트맵 텍스트(엔티앨리어싱 없음)**을 선택합니다.
 - **변수** 텍스트 상자에 **title**이라고 입력합니다. 이 이름은 동적 텍스트 필드에 지정된 변수 이름입니다.
5. 사용자가 보고 있는 스페셜 요리에 대한 간단한 설명을 표시하는 텍스트 필드를 첫 번째 텍스트 필드 아래에 만듭니다.

6. 선택 도구를 사용하여 텍스트 필드의 세로 길이를 스페셜 요리 이름 텍스트 필드보다 세 배 정도 크게 조절합니다.



스페셜 요리 설명을 표시할 텍스트 필드

7. 스테이지에서 이 텍스트 필드를 선택하고 속성 관리자에서 다음과 같이 설정합니다.
 - **텍스트 유형** 팝업 메뉴에서 **동적 텍스트**를 선택합니다.
 - **행 유형** 팝업 메뉴에서 **여러 행**을 선택합니다.
 - **글꼴** 팝업 메뉴에서 **Verdana**를 선택합니다.
 - 글꼴 크기를 **10**으로 설정합니다.
 - **글꼴 렌더링 방법** 팝업 메뉴에서 **비트맵 텍스트(엔티앨리어싱 없음)**을 선택합니다.
 - **변수** 텍스트 상자에 **description**이라고 입력합니다.

8. 타임라인에서 **Actions** 레이어의 프레임 10에서 키프레임을 선택합니다.

9. **액션** 패널을 열고 다음 코드를 추가합니다.

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

이 코드는 사용자가 현재 보고 있는 스페셜 요리의 이름과 설명을 표시하고 재생 헤드를 중단합니다. SetSoftKeys 명령은 사용자가 기본 화면으로 돌아가거나 스페셜 요리를 탐색하는 데 사용할 장치의 소프트 키를 등록합니다.

10. **Actions** 레이어에서 프레임 20의 키프레임을 선택하고 **액션** 패널에 다음 코드를 입력합니다.

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

11. **Actions** 레이어에서 프레임 30의 키프레임을 선택하고 **액션** 패널에 다음 코드를 입력합니다.

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

12. **Actions** 레이어에서 프레임 40의 키프레임을 선택하고 **액션** 패널에 다음 코드를 입력합니다.

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

13. **Actions** 레이어에서 프레임 50의 키프레임을 선택하고 **액션** 패널에 다음 코드를 입력합니다.

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

이 코드는 재생 헤드를 애니메이션 시퀀스의 처음으로 되돌립니다. 애니메이션 시퀀스에서 처음과 마지막 이미지가 동일하기 때문에 계속 반복되는 애니메이션인 것처럼 보입니다.

14. 변경 내용을 저장합니다.

다음으로, 사용자가 각 스페셜 요리의 이미지와 설명을 탐색할 수 있는 탐색 기능을 스페셜 화면에 추가합니다.

스페셜 화면에 탐색 기능을 추가하려면:

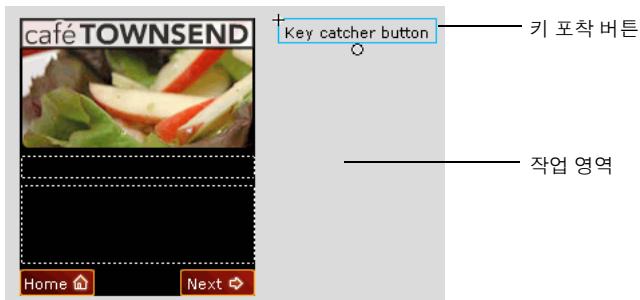
1. 이전 단원에서 완성한 파일을 엽니다.
2. 라이브러리 패널(윈도우 > 라이브러리)에서 **Home** 심볼을 찾아서 스테이지의 왼쪽 하단 모서리로 드래그합니다.
3. 속성 관리자에서 이 그래픽의 x 좌표를 **0**으로 설정하고, y 좌표는 **188**로 설정합니다.
4. 라이브러리에서 **Next** 심볼을 스테이지의 오른쪽 하단 모서리로 드래그합니다.
5. 속성 관리자에서 이 그래픽의 x 좌표를 **120**로 설정하고, y 좌표는 **188**로 설정합니다.

응용 프로그램의 스테이지가 다음 스크린샷과 같은 모습이어야 합니다.



6. 타임라인에서 **Key Catcher**라는 레이어의 프레임 10에서 키프레임을 선택합니다.
7. 라이브러리에서 **Key Catcher 버튼** 심볼을 드래그하여 스테이지 밖의 작업 영역에 배치합니다.

예 10	작업 영역을 보려면 Flash에서 보기 > 작업 영역을 선택합니다.
---------	---------------------------------------



사용자가 키를 누를 때 발생하는 ActionScript keypress 이벤트를 “포착”하여 적절한 액션을 취하기 위한 목적으로 이 버튼을 사용합니다. 키 포착 버튼 사용에 대한 자세한 내용은 Flash Lite 1.x 응용 프로그램 개발의 “키 포착 버튼 만들기”를 참조하십시오.

8. 키 포착 버튼을 선택하고 액션 패널에 다음 코드를 입력합니다.

```
// 오른쪽 소프트 키 이벤트 ("Next" 버튼)를 처리합니다.
on(keyPress "<PageDown>") {
    play();
}
// 왼쪽 소프트 키 이벤트 ("Home" 버튼)를 처리합니다.
on(keyPress "<PageUp>") {
    gotoAndStop("main");
}
```

첫 번째 on(keyPress) 핸들러는 이미지 애니메이션을 시퀀스의 다음 이미지로 이동시키고, 두 번째 핸들러는 재생 헤드를 기본 응용 프로그램 화면으로 보냅니다.

9. 컨트롤 > 무비 테스트를 선택하여 완성된 응용 프로그램을 에뮬레이터에서 테스트합니다.

색 인

나

내용 유형 11
내용 제작 작업 과정 12

다

대상 장치 11
동적 텍스트 필드 28

마

마스크 레이어, 사용 24
문서 템플릿
 사용 14
 일본 전화 14
 전 세계 전화 14
 정보 14

사

사용 가능한 스테이지 크기 15
소프트 키, 사용 28
속성 관리자, 장치 설정 버튼 14

타

탐색 만들기
 버튼 사용 22
 소프트 키 사용 28
 키 포착 버튼 만들기 28
테스트 장치 11
텍스트 필드
 동적 28
 속성 설정 28
트위닝된 애니메이션 24

A

Adobe Device Central 에뮬레이터 13

C

CafÉ Townsend 응용 프로그램
 기본 화면 만들기 22
 스페셜 애니메이션 만들기 24
 스페셜 화면 만들기 24
 정보 19
 탐색 만들기 28

F

Flash Lite
 기술 개요 9
 내용 유형 11
 독립 실행형 플레이어 10
 제작 개요 12
 지원 환경 10
 Flash의 제작 기능 13
Flash Lite 내용 유형 11
Flash Lite 제작 기능
 에뮬레이터 13
 장치 설정 13
Flash Lite 지원 환경 10

H

Hello World 응용 프로그램 15

