

# FLASH<sup>®</sup> LITE<sup>™</sup> 2.x ACTIONSCRIPT<sup>™</sup> 소개

© 2007 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

## Flash® Lite™ 2.x ActionScript™ 소개

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 방문하는 동안 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.nelly-moser.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 등록된 Microsoft Corporation의 등록 상표 또는 상표입니다.

업데이트 정보/추가된 타사 코드 정보는 [http://www.adobe.com/go/thirdparty\\_kr](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
교육용 미디어 안내 .....	8
추가 리소스 .....	8
인쇄 규칙.....	8
<b>제1장: 지원되지 않거나 부분적으로 지원되는 ActionScript 요소.....</b>	<b>9</b>
fsCommand 및 fsCommand2를 통해 실행되는 명령 .....	9
전역 속성.....	12
<b>제2장: 지원되지 않거나 부분적으로 지원되는 클래스 .....</b>	<b>13</b>
Button 클래스 .....	13
Date 클래스 .....	15
Key 클래스.....	16
Mouse 클래스 .....	17
MovieClip 클래스 .....	18
Selection 클래스.....	22
SharedObject 클래스.....	22
System 클래스.....	23
capabilities(System.capabilities) 클래스 .....	24
Sound 클래스 .....	27
Stage 클래스 .....	29
TextField 클래스.....	30
TextFormat 클래스.....	31
Video 클래스 .....	33



# 소개

Macromedia® Flash® Lite™ 1.0 및 Adobe의 Macromedia® Flash® Lite™ 1.1 소프트웨어, Flash Lite의 초기 버전은 Adobe의 Macromedia® Flash® Player 4를 기반으로 합니다. Macromedia® Flash® Lite™ 2.0 및 Adobe의 Macromedia® Flash® Lite™ 2.1 소프트웨어는 Adobe의 Macromedia® Flash® Player 7을 기반으로 하지만 다음과 같은 차이점이 있습니다.

- Flash Lite는 일부 기능만 부분적으로 지원합니다.
- Flash Lite에는 휴대 장치용으로 사용할 수 있는 일부 기능이 특별히 추가되었습니다.

이 설명서에서는 Flash Lite 2.0 및 2.1(통칭 2.x)을 지원하는 ActionScript와 Flash Player 7을 지원하는 ActionScript의 차이점을 설명합니다. 또한 다음과 같은 설명서에 대한 상호 참조가 포함되어 있는데, 이러한 설명서에서는 다양한 클래스의 종류와 이러한 클래스를 사용하여 Flash Lite 2.x 응용 프로그램을 작성하는 방법에 대해 자세히 설명되어 있습니다.

- Flash Lite 2.x ActionScript 언어 참조 설명서
- Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발
- Flash에서 ActionScript 2.0 학습

# 교육용 미디어 안내

Flash Lite 문서 패키지는 Flash Lite 응용 프로그램을 만드는 방법을 학습하는 데 도움이 되는 다음과 같은 미디어를 포함합니다.

- Flash Lite 2.x 시작 Flash Lite 기술과 휴대 장치용 Flash Lite 2.0 및 2.1 내용을 개발하는 데 대한 개요를 설명합니다. 또한 Flash Lite 2.x 응용 프로그램을 만드는 단계별 자습 과정도 제공합니다.
- Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발 Flash Lite 내용 제작을 위한 종합적인 안내서이며, 통합 Flash Lite 에뮬레이터에서 응용 프로그램을 테스트하기 위한 지침을 포함합니다.
- Flash Lite 2.x ActionScript 언어 참조 설명서에서는 Flash Lite 개발자가 사용할 수 있는 모든 ActionScript 언어 기능에 대한 설명과 예제 코드를 제공합니다.
- Flash에서 ActionScript 2.0 학습에서는 Flash Player 7용 ActionScript를 작성하는 방법을 설명합니다.
- Flash Lite 예제 응용 프로그램([www.adobe.com/go/learn\\_ftl\\_samples\\_and\\_tutorials\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_ftl_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](http://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](http://www.adobe.com/go/support_flashlite_kr))를 참조하십시오.

## 인쇄 규칙

이 설명서는 다음과 같은 인쇄 규칙을 따릅니다.

- 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.
- 코드 예제의 큰따옴표(" ")는 구분된 문자열을 나타냅니다. 그러나 작은따옴표('')도 사용할 수 있습니다.

# 지원되지 않거나 부분적으로 지원되는 ActionScript 요소

이 장에서는 Adobe Macromedia® Flash® Lite™ 2.x용 ActionScript에서 지원되지 않거나 부분적으로 지원되는 전역 함수 및 속성, 상수, 연산자, 명령문, 확장명 및 키워드에 대해 설명합니다.

fsCommand 및 fsCommand2 를 통해 실행되는 명령.....	9
전역 속성.....	12

## fsCommand 및 fsCommand2를 통해 실행되는 명령

fsCommand() 및 fsCommand2() 전역 함수를 사용하면 SWF 파일이 Flash Player나 웹 브라우저 같이 Flash Player를 호스팅하는 프로그램과 통신할 수 있습니다.

Flash Lite 2.x는 표준 Macromedia Flash Player 7 명령을 수정하고 포함된 장치에 맞는 명령을 추가합니다. Flash Lite 2.x는 프레임 호출이 처리될 때까지 지연되지 않고 명령이 바로 실행되는 점을 제외하고 fsCommand()와 비슷한 기능을 제공하는 fsCommand2() 함수도 지원합니다.

fsCommand2() 함수에 대한 자세한 내용은 Flash Lite 2.x ActionScript 언어 참조 설명서를 참조하십시오.

## 지원되지 않는 명령

다음 표는 ActionScript 2.0을 사용하여 Flash Lite 내용을 작성할 때 fsCommand()에서 지원되지 않는 명령 목록입니다.

명령	설명
quit	프로젝터를 닫습니다.
fullscreen	true로 지정하면 Flash Player가 전체 화면 모드로 설정됩니다. false로 지정하면 Player가 일반 메뉴 보기로 설정됩니다.
allowscale	false로 지정하면 Player에서 SWF가 항상 원래 크기로 그려지고 크기를 조절할 수 없도록 설정되며, true로 지정하면 SWF 크기가 화면의 100%로 조절됩니다.
showmenu	true로 지정하면 컨텍스트 메뉴의 전체 항목을 사용할 수 있습니다. false로 지정하면 설정 및 Flash Player 정보를 제외한 모든 컨텍스트 메뉴 항목이 숨겨집니다.
exec	프로젝터에서 응용 프로그램을 실행합니다.
trapallkeys	true로 지정하면 액셀러레이터 키를 포함한 모든 키 이벤트를 Flash Player의 onClipEvent(keyDown/keyUp) 핸들러로 보냅니다.

## 명령 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x에서 부분적으로 지원되거나 지원되지 않는 ActionScript 명령, 함수 및 키워드 목록입니다.

명령, 함수 또는 키워드	설명	지원
asfunction	HTML 텍스트 필드에 있는 URL에 대한 프로토콜입니다.	지원되지 않음
fscommand()	SWF 파일이 Flash Player나 웹 브라우저 같이 Flash Player를 호스팅하는 프로그램과 통신할 수 있도록 하는 함수입니다.	부분적으로 지원
on	이벤트가 발생할 때 실행하기 위한 이벤트용 접두어입니다. <b>제한 사항:</b> 지원되는 이벤트는 rollout, rollover 및 keyPress입니다.	부분적으로 지원

명령, 함수 또는 키워드	설명	지원
onClipEvent	이벤트 핸들러로 특정 무비 클립 인스턴스에 대해 정의된 액션을 트리거합니다. <b>제한 사항:</b> 지원되는 이벤트는 press, load, unload, enterFrame, keyDown, keyup 및 data입니다. System.capabilities.hasMouse 또는 System.capabilities.hasStylus가 true로 설정되어 있는 경우 mouseDown, mouseUp 및 mouseMove 이벤트가 지원됩니다.	부분적으로 지원
onUpdate	onUpdate 이벤트 핸들러는 구성 요소와 함께 사용되는 실시간 미리 보기에 대해 정의됩니다.	지원되지 않음
print()	print() 함수는 매개 변수에 지정된 경계에 따라 무비 클립을 대상으로 합니다.	지원되지 않음
printAsBitmap()	대상 무비 클립을 비트맵으로 인쇄하는 함수입니다.	지원되지 않음
printAsBitmapNum()	매개 변수(bmovie, bmax 또는 bframe)에 지정된 경계에 따라 Flash Player의 레벨을 비트맵으로 인쇄하는 함수입니다.	지원되지 않음
printNum()	boundingBox 매개 변수(bmovie, bmax 또는 bframe)에 지정된 경계에 따라 Flash Player의 레벨을 인쇄하는 함수입니다.	지원되지 않음
startDrag()	SWF를 재생하는 동안 대상 무비 클립을 드래그할 수 있도록 하는 함수입니다. 무비 클립은 한 번에 하나씩만 드래그할 수 있습니다. <b>제한 사항:</b> 마우스 또는 스타일러스 인터페이스가 지원되는 경우 지원됩니다.	부분적으로 지원
stopDrag()	현재 드래그 작업을 중단하는 함수입니다. <b>제한 사항:</b> 마우스 또는 스타일러스 인터페이스가 지원되는 경우 지원됩니다.	부분적으로 지원
updateAfterEvent()	onClipEvent() 핸들러 내에서 또는 setInterval()로 전달한 함수나 메서드의 일부로 호출할 때 SWE 파일에 설정된 초당 프레임 수와 상관없이 화면 표시를 업데이트하는 함수입니다.	지원되지 않음

# 전역 속성

다음 표는 Flash Lite 2.x에서 부분적으로 지원되거나 지원되지 않는 ActionScript 전역 속성 목록입니다.

속성	설명	지원
<code>_droptarget</code>	<code>draggableInstanceName(startDrag()</code> 함수의 대상이었던 무비 클립 인스턴스의 이름)을 끌어다 놓았던 무비 클립 인스턴스의 위치가 슬래시(/) 구문으로 표시된 절대 경로로 반환되는 읽기 전용 속성입니다. 이 속성에서는 언제나 슬래시(/)로 시작하는 경로를 반환합니다.	지원되지 않음
<code>_highquality</code>	현재 SWF 파일에 적용되는 안티앨리어싱의 레벨을 지정하는 전역 속성입니다. 이 속성으로 비트맵 다듬기도 제어할 수 있습니다. <b>제한 사항:</b> Flash Lite에서는 비트맵 다듬기를 지원하지 않습니다.	부분적으로 지원
<code>_url</code>	무비 클립이 다운로드되었던 SWF 파일의 URL을 추적하는 읽기 전용 속성입니다.	지원되지 않음

# 지원되지 않거나 부분적으로 지원되는 클래스

이 장에서는 Adobe Macromedia Flash Lite 2.0에서 지원되지 않거나 부분적으로 지원되는 ActionScript 2.0 클래스에 대해 설명합니다. 또한 Flash Lite 2.x용 ActionScript의 확장 기능에 대해서도 설명합니다.

Button 클래스 .....	13
Date 클래스 .....	15
Key 클래스 .....	16
Mouse 클래스 .....	17
MovieClip 클래스 .....	18
Selection 클래스 .....	22
SharedObject 클래스 .....	22
System 클래스 .....	23
capabilities(System.capabilities) 클래스 .....	24
Sound 클래스 .....	27
Stage 클래스 .....	29
TextField 클래스 .....	30
속성 요약 .....	31
Video 클래스 .....	33

## Button 클래스

SWF 파일의 모든 버튼 심볼은 Button 객체의 인스턴스입니다. Button 클래스는 버튼에 사용할 수 있는 메서드, 속성 및 이벤트 핸들러를 제공합니다.

Button 클래스에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발
- Flash에서 ActionScript 2.0 학습의 10장 “이벤트 처리”
- Flash Lite 2.x ActionScript 언어 참조 설명서의 2장 “ActionScript 클래스”

## 속성 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 Button 클래스에서 지원되지 않거나 부분적으로 지원되는 속성 목록입니다.

속성	설명	지원
menu	버튼과 ContextMenu 객체를 연결하는 객체입니다.	지원되지 않습니다
trackAsMenu	다른 버튼에서 마우스 놓기 이벤트를 받을 수 있는지 여부를 나타내는 부울 값입니다. System.capabilities.hasMouse 또는 System.capabilities.hasStylus가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.	부분적으로 지원
useHandCursor	마우스가 버튼 위를 지날 때 포인터가 나타날지 여부를 나타내는 부울 값입니다.	지원되지 않습니다
_xmouse	읽기 전용이며 버튼 인스턴스를 기준으로 한 포인터의 x 좌표입니다. System.capabilities.hasMouse 또는 System.capabilities.hasStylus가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.	부분적으로 지원
_ymouse	읽기 전용이며 버튼 인스턴스를 기준으로 한 포인터의 y 좌표입니다. System.capabilities.hasMouse 또는 System.capabilities.hasStylus가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.	부분적으로 지원

## 이벤트 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 Button 클래스에서 부분적으로 지원되는 이벤트 핸들러 목록입니다.

이벤트	설명
onDragOut	버튼 위에서 마우스 버튼을 누른 상태에서 포인터를 버튼 밖으로 드래그할 때 호출됩니다. <b>제한 사항:</b> System.capabilities.hasMouse 또는 System.capabilities.hasStylus가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.

이벤트	설명
onDragOver	포인터가 버튼 위로 드래그될 때 호출됩니다. System.capabilities.hasMouse 또는 System.capabilities.hasStylus가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.
onReleaseOutside	포인터가 버튼 안에 있는 동안 버튼을 누른 후 포인터가 버튼 밖에 있는 동안 마우스를 놓을 때 호출됩니다. <b>제한 사항:</b> System.capabilities.hasMouse 또는 System.capabilities.hasStylus가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.

## Date 클래스

Date 클래스는 ActionScript에 날짜와 시간을 나타내는 방식을 보여 주며 날짜와 시간을 처리하는 작업을 지원합니다. 또한 Date 클래스는 운영 체제에서 현재 날짜와 시간을 가져올 수 있습니다.

Date 클래스에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발
- Flash에서 ActionScript 2.0 학습의 4장“데이터 및 데이터 유형”
- Flash Lite 2.x ActionScript 언어 참조 설명서의 2장 “ActionScript 클래스”

## 메서드 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 Date 클래스에 추가된 메서드(함수) 목록입니다.

메서드	설명
getLocaleLongDate()	이 함수는 현재 정의된 지역에 따라 긴 형식으로 현재 날짜를 나타내는 문자열로 매개 변수를 설정합니다. 매개 변수는 이름으로 전달됩니다. 반환되는 값은 멀티문자로 가변 길이 문자열입니다. 실제 서식은 장치 및 지역에 따라 달라집니다.
getLocaleShortDate()	이 함수는 현재 정의된 지역에 따라 짧은 형식으로 현재 날짜를 나타내는 문자열로 매개 변수를 설정합니다. 매개 변수는 이름으로 전달됩니다. 반환되는 값은 멀티문자로 가변 길이 문자열입니다. 실제 서식은 장치 및 지역에 따라 달라집니다.
getLocaleTime()	이 함수는 현재 정의된 지역에 따라 현재 시간을 나타내는 문자열로 매개 변수를 설정합니다. 매개 변수는 이름으로 전달됩니다. 반환되는 값은 멀티문자로 가변 길이 문자열입니다. 실제 서식은 장치 및 지역에 따라 달라집니다.

# Key 클래스

Key 클래스는 키보드 정보 및 키 누르기 입력 정보를 얻는 데 필요한 메서드 및 속성을 제공합니다.

Key 클래스에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발
- Flash에서 ActionScript 2.0 학습의 14장 “ActionScript를 사용한 상호 작용 만들기”
- Flash Lite 2.x ActionScript 언어 참조 설명서의 2장 “ActionScript 클래스”

## Flash Lite 속성 확장

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 Key 클래스에 추가된 속성 목록입니다.

속성	설명	지원
<code>isToggled</code>	Num Lock 또는 Caps Lock 키가 활성화되어 있는 지원되지 않습니다. <code>true</code> 를 반환합니다.	

## Flash Lite 메서드 확장

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 Key 클래스에 추가된 메서드 확장 목록입니다.

메서드	설명
<code>getCode()</code>	가장 최근에 누른 키의 가상 키 코드를 반환합니다.

Flash Lite 2.x에서 구현되는 `getCode()` 메서드는 전달된 플랫폼에 따라 문자열 또는 숫자를 반환합니다. 유효한 키 코드는 이 클래스에서 허용하는 표준 키 코드와 `ExtendedKey` 클래스 속성으로 나열되는 “특수” 키 코드뿐입니다. 이 제한 사항은 플레이어에 의해 강제 적용됩니다. 유효한 키 코드 값에 대해서는 Flash Lite 2.x ActionScript 언어 참조 설명서의 Key 클래스를 참조하십시오. 이 참조 설명서는 문자, 숫자, 숫자 키패드, 기능 키, 특수 상수 키 및 다른 키에 대한 코드에 키를 매핑하는 표를 제공합니다.

# Mouse 클래스

Mouse 클래스를 사용하면 SWF 파일에서 마우스를 제어할 수 있습니다. 예를 들어, 마우스 포인터를 숨기거나 표시할 수 있습니다.

Mouse 클래스에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발
- Flash에서 ActionScript 2.0 학습의 14장 “ActionScript를 사용한 상호 작용 만들기”
- Flash Lite 2.x ActionScript 언어 참조 설명서의 2장 “ActionScript 클래스”

## 메서드 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 Mouse 클래스에서 지원되지 않거나 부분적으로 지원되는 메서드 목록입니다.

메서드	설명	지원
<code>addListener()</code>	<code>onMouseDown</code> , <code>onMouseMove</code> , <code>onMouseUp</code> 및 <code>onMouseWheel</code> 리스너의 알림을 수신할 객체를 등록합니다. <b>제한 사항:</b> <code>System.capabilities.hasMouse</code> 또는 <code>System.capabilities.hasStylus</code> 가 <code>true</code> 로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.	부분적으로 지원
<code>hide()</code>	SWF 파일에서 포인터를 숨깁니다.	지원되지 않습니다
<code>removeListener()</code>	이전에 <code>addListener()</code> 로 등록된 객체를 제거합니다. <b>제한 사항:</b> <code>System.capabilities.hasMouse</code> 또는 <code>System.capabilities.hasStylus</code> 가 <code>true</code> 로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.	부분적으로 지원
<code>show()</code>	SWF 파일에서 포인터를 표시합니다.	지원되지 않습니다

## 이벤트 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 Mouse 클래스에서 지원되지 않거나 부분적으로 지원되는 이벤트 목록입니다.

이벤트	설명	지원
onMouseDown	마우스를 누를 때 알려 줍니다. <b>제한 사항:</b> System.capabilities.hasMouse 또는 System.capabilities.hasStylus가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.	부분적으로 지원
onMouseMove	마우스를 움직일 때 알려 줍니다. <b>제한 사항:</b> System.capabilities.hasMouse가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.	부분적으로 지원
onMouseUp	마우스 버튼을 놓을 때 알려 줍니다. <b>제한 사항:</b> System.capabilities.hasMouse 또는 System.capabilities.hasStylus가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.	부분적으로 지원
onMouseWheel	사용자가 마우스 휠을 굴릴 때 알려 줍니다.	지원되지 않습니다

## MovieClip 클래스

MovieClip 클래스를 사용하면 SWF 또는 JPEG 파일이 무비 클립으로 로드(다운로드)되는 동안 상태 정보를 제공하는 리스너 콜백 함수를 사용할 수 있습니다. MovieClip 기능을 사용하려면 loadMovie() 또는 MovieClip.loadMovie() 대신 MovieClipLoader.loadClip()을 사용하여 SWF 파일을 로드합니다.

MovieClip 클래스에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발
- Flash에서 ActionScript 2.0 학습의 11장 “무비 클립을 사용한 작업”
- Flash Lite 2.x ActionScript 언어 참조 설명서의 2장 “ActionScript 클래스”

## 메서드 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 MovieClip 클래스에서 지원되지 않거나 부분적으로 지원되는 메서드 목록입니다.

메서드	설명	지원
attachAudio()	장치 마이크 하드웨어에서 로컬 오디오를 인식하고 재	지원되지 않습니다
getTextSnapshot()	지정된 무비 클립에 있는 정적 텍스트 필드의 텍스트	지원되지 않습니다
startDrag()	드래그할 수 있는 무비 클립을 지정하고 드래그를 시	부분적으로 지원
	작합니다. <b>제한 사항:</b> System.capabilities.hasMouse 또는 System.capabilities.hasStylus가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.	
stopDrag()	MovieClip.startDrag() 메서드를 중지합니다.	부분적으로 지원
	startDrag() 메서드로 드래그 가능해진 무비 클립은 stopDrag() 메서드가 추가되거나 다른 무비 클립이 드래그 가능한 상태가 될 때까지 드래그 가능 상태로 있게 됩니다. 한 번에 하나의 무비 클립만 드래그할 수 있습니다. <b>제한 사항:</b> System.capabilities.hasMouse 또는 System.capabilities.hasStylus가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.	

## 속성 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 MovieClip 클래스에서 지원되지 않거나 부분적으로 지원되는 속성 목록입니다.

속성	설명	지원
_droptarget	이 무비 클립을 끌어다 놓았던 무비 클립 인스턴스의 위	부분적으로 지원
	치가 슬래시 구문으로 표시된 절대 경로를 반환합니다. _droptarget 속성에서는 언제나 슬래시(/)로 시작하는 경로를 반환합니다. 인스턴스의 _droptarget 속성을 참조와 비교하려면 eval() 함수를 사용하여 반환값을 슬래시 구문에서 도트 구문 참조로 변환합니다. <b>제한 사항:</b> System.capabilities.hasMouse 또는 System.capabilities.hasStylus가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.	
menu	지정된 ContextMenu 객체를 무비 클립과 연결합니다.	지원되지 않습니다

속성	설명	지원
<code>_quality</code>	SWF 파일에 사용되는 렌더링 품질을 설정하거나 검색합니다. 장치 글꼴은 항상 앨리어싱되므로 <code>_quality</code> 속성의 영향을 받지 않습니다.	부분적으로 지원
<code>trackAsMenu</code>	다른 버튼 또는 무비 클립에서 마우스 놓기 이벤트를 받을 수 있는지 여부를 나타내는 부울 값입니다. <code>trackAsMenu</code> 속성을 사용하면 메뉴를 만들 수 있습니다. 임의의 버튼 또는 무비 클립 객체에 <code>trackAsMenu</code> 속성을 설정할 수 있습니다. <code>trackAsMenu</code> 속성이 존재하지 않는 경우 기본 비헤이비어는 <code>false</code> 입니다. <b>제한 사항:</b> <code>System.capabilities.hasMouse</code> 또는 <code>System.capabilities.hasStylus</code> 가 <code>true</code> 로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.	부분적으로 지원
<code>useHandCursor</code>	마우스가 무비 클립 위를 움직일 때 손 모양의 아이콘을 표시할지 여부를 결정하는 부울 값입니다.	지원되지 않습니다
<code>_xmouse</code>	마우스 위치의 x 좌표를 반환합니다. <b>제한 사항:</b> <code>System.capabilities.hasMouse=true</code> 또는 <code>System.capabilities.hasStylus=true</code> 인 경우 지원됩니다.	부분적으로 지원
<code>_ymouse</code>	마우스 위치의 y 좌표를 반환합니다. <b>제한 사항:</b> <code>System.capabilities.hasMouse</code> 또는 <code>System.capabilities.hasStylus</code> 가 <code>true</code> 로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.	부분적으로 지원

## 이벤트 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 MovieClip 클래스에서 부분적으로 지원되는 이벤트 핸들러 목록입니다.

이벤트 핸들러	설명
onDragOut	마우스 버튼을 누른 상태에서 포인터가 객체 바깥으로 벗어날 때 호출됩니다. 해당 이벤트 핸들러가 호출될 때 실행할 함수를 정의해야 합니다. MovieClip 클래스를 확장하거나 라이브러리의 심볼에 링크되는 함수를 타임라인이나 클래스 파일에서 정의할 수 있습니다. <b>제한 사항:</b> System.capabilities.hasMouse 또는 System.capabilities.hasStylus가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.
onDragOver	포인터가 무비 클립 외부로 드래그되어 벗어 났다가 다시 무비 클립 내부로 들어올 때 호출됩니다. 해당 이벤트 핸들러가 호출될 때 실행할 함수를 정의해야 합니다. MovieClip 클래스를 확장하거나 라이브러리의 심볼에 링크되는 함수를 타임라인이나 클래스 파일에서 정의할 수 있습니다. <b>제한 사항:</b> System.capabilities.hasMouse 또는 System.capabilities.hasStylus가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.
onMouseDown	왼쪽 마우스 버튼을 누를 때 호출됩니다. <b>제한 사항:</b> System.capabilities.hasMouse 또는 System.capabilities.hasStylus가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.
onMouseMove	마우스가 움직일 때마다 호출됩니다. <b>제한 사항:</b> System.capabilities.hasMouse가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.
onMouseUp	왼쪽 마우스 버튼을 누를 때마다 호출됩니다. <b>제한 사항:</b> System.capabilities.hasMouse 또는 System.capabilities.hasStylus가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.
onReleaseOutside	무비 클립 위에서 마우스 버튼을 눌렀다가 포인터가 무비 클립 영역 밖에 있는 동안 버튼을 놓으면 호출됩니다. <b>제한 사항:</b> System.capabilities.hasMouse 또는 System.capabilities.hasStylus가 true로 설정되어 있는 경우 지원됩니다.

# Selection 클래스

Selection 클래스를 사용하면 삽입점이 있는, 즉 포커스를 가진 텍스트 필드를 설정하고 제어할 수 있습니다.

Flash Lite 2.1에서 인라인 텍스트 입력을 지원하기 위해 Selection 클래스에 대한 부분적인 지원이 추가되었습니다. Flash Lite의 경우 Selection 객체는 장치에서 인라인 텍스트 입력을 지원하는 경우에만 유효합니다. 장치에서 인라인 텍스트 입력을 지원하지 않고 텍스트를 입력하기 위해 대신 FEP(front-end processor)에 의존하는 경우 Selection 객체에 대한 모든 호출은 무시됩니다.

Selection 클래스에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발
- Flash Lite 2.x ActionScript 언어 참조 설명서의 2장 “ActionScript 클래스”

## 메서드 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 Selection 클래스에서 지원되지 않는 메서드 목록입니다.

메서드	설명
<code>getBeginIndex()</code>	현재 포커스가 있는 선택 범위의 시작 부분에 있는 인덱스를 반환합니다.
<code>getCaretIndex()</code>	깜빡이는 삽입점(캐럿) 위치의 인덱스를 반환합니다.
<code>getEndIndex</code>	현재 포커스가 있는 선택 범위의 끝 인덱스를 반환합니다.

# SharedObject 클래스

ActionScript SharedObject 클래스에서 구현된 Flash Lite 공유 객체를 사용하면 Flash Lite 내에서 응용 프로그램이 닫혀 있을 때 장치에 데이터를 저장할 수 있고 응용 프로그램이 다시 생성될 때 장치에서 데이터를 로드할 수 있습니다.

SharedObject 클래스에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발
- Flash에서 ActionScript 2.0 학습의 14장 “ActionScript를 사용한 상호 작용 만들기”
- Flash Lite 2.x ActionScript 언어 참조 설명서의 2장 “ActionScript 클래스”

## 메서드 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 SharedObject 클래스에서 부분적으로 지원되는 메서드 목록입니다.

메서드	설명
flush()	로컬 영구 공유 객체를 로컬 파일에 즉시 기록합니다. <b>제한 사항:</b> 쓰기 동작은 비동기적이며 결과가 즉시 나타나지 않습니다.
getLocal()	현재 클라이언트에만 사용 가능한 로컬 영구 공유 객체에 대한 참조를 반환합니다. <b>제한 사항:</b> Flash Lite에서는 두 SWF 파일 간에 공유 객체를 공유할 수 없습니다.

## Flash Lite 메서드 확장

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 SharedObject 클래스에 추가된 확장 메서드 목록입니다.

메서드	설명
GetMaxSize()	Flash Lite 2.x에서 SWF 파일의 영구 저장에 할당된 최대 크기를 반환합니다.

## System 클래스

System 클래스는 공유 객체 작업, 카메라 및 마이크에 대한 로컬 설정, 클립보드의 사용 등의 경우와 같이 사용자 컴퓨터의 특정 작업과 관련된 속성을 포함합니다. 다음 기타 속성 및 메서드는 Capabilities 클래스, Security 클래스, IME 클래스 등 System 패키지 내 특정 클래스에 들어 있습니다.

System 클래스에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발
- Flash Lite 2.x ActionScript 언어 참조 설명서
- Flash에서 ActionScript 2.0 학습의 7장 “클래스”

## 메서드 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 System 클래스에서 지원되지 않는 메서드 목록입니다.

메서드	설명	지원
setClipboard()	클립보드의 내용을 지정된 텍스트 문자열로 바꿉니다.	지원되지 않습니다.
showSettings()	지정된 Flash Player 설정 패널을 표시합니다.	지원되지 않습니다.

## 속성 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript에 사용하는 System 클래스에서 지원되지 않는 속성 목록입니다.

속성	설명	지원
exactSettings	로컬 설정에 액세스할 때 수퍼 도메인 또는 정확한 도메인 일치 규칙 중 어느 것을 사용할지 지정합니다.	지원되지 않습니다.

## 이벤트 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript에 사용하는 System 클래스에서 부분적으로 지원되는 이벤트 핸들러 목록입니다.

이벤트 핸들러	설명	지원
onStatus	특정 객체에 대해 수퍼 이벤트 핸들러를 제공합니다. SharedObject 속성이 지원됩니다. LocalConnection 및 NetStream 속성은 지원되지 않습니다.	부분적으로 지원

## capabilities(System.capabilities) 클래스

System.capabilities 클래스는 다양한 형식에 내용을 맞춰 조정할 수 있도록 SWF 파일을 호스팅하는 시스템과 플레이어의 성능을 결정합니다. 예를 들어, 휴대폰 화면(흑백, 100제곱 픽셀)은 1000제곱 픽셀 컬러 PC 화면과 다릅니다. 가능한 한 많은 사용자에게 적절한 내용을 제공하기 위해 System.capabilities 객체를 사용하여 사용자가 가지고 있는 장치의 유형을 파악할 수 있습니다. 그런 다음, 서버에서 장치 기능에 따라 다양한 SWF 파일을 보내도록 지정할 수도 있고, 장치의 성능에 따라 프리젠테이션을 변경하도록 SWF 파일에 지시할 수도 있습니다.

## 속성 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 System.capabilites 클래스에서 지원되지 않는 속성 목록입니다.

속성	설명
hasIME	시스템에 IME(Input Method Editor)가 설치되어 있는지 여부를 나타냅니다.
manufacturer	Flash Player의 제조 업체를 “Adobe OSName” 형식으로 나타내는 문자열입니다. 여기서 OSName은 “Windows”, “Macintosh”, “Linux” 또는 “Other OS Name”일 수 있습니다.
pixelAspectRatio	화면의 픽셀纵横비를 나타냅니다
playerType	독립 실행형, 외부, 플러그인, ActiveX 등 플레이어의 유형을 나타냅니다.
screenColor	화면의 컬러, 회색 음영 또는 흑백 여부를 나타냅니다.
screenDPI	dpi와 같은 픽셀로 화면 해상도를 나타냅니다.
serverString	각 System.capabilities 속성에 대한 값을 지정하는 URL 인코딩 문자열입니다.

## Flash Lite 속성 확장

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript에 사용하는 System.capabilites 클래스의 확장된 속성 목록입니다.

속성	설명
hasCompoundSound	플레이어가 복합 사운드 데이터를 처리할 수 있는 경우 true, 그렇지 않은 경우 false인 읽기 전용 부울 값입니다.
hasEmail	플레이어가 GetURL ActionScript 명령을 사용하여 전자 메일 메시지를 보낼 수 있는 경우 true, 그렇지 않은 경우 false인 읽기 전용 부울 값입니다.
hasMMS	플레이어가 GetURL ActionScript 명령을 사용하여 MMS(Multimedia Message Service) 메시지를 보낼 수 있는 경우 true, 그렇지 않은 경우 false인 부울 값입니다.
hasSMS	Flash Lite가 GetURL ActionScript 명령을 사용하여 SMS(Short Message Service)를 보낼 수 있는지를 나타내는 <code>_capSMS</code> 변수를 포함하는 읽기 전용 값입니다. Flash Lite에서 SMS 메시지를 보낼 수 있으면 이 변수가 정의되어 값이 1로 설정되고, 그렇지 않으면 변수가 정의되지 않습니다.
hasMFI	플레이어가 MFI(Melody Format for i-mode) 오디오 포맷에서 사운드 데이터를 재생할 수 있는 경우 true, 그렇지 않은 경우 false인 읽기 전용 부울 값입니다.

속성	설명
hasMIDI	플레이어가 MIDI 오디오 포맷에서 사운드 데이터를 재생할 수 있는 경우 true, 그렇지 않은 경우 false인 읽기 전용 부울 값입니다.
hasSMAF	플레이어가 SMAF(Synthetic music Mobile Application Format)에서 사운드 데이터를 재생할 수 있는 경우 true, 그렇지 않은 경우 false인 읽기 전용 부울 값입니다.
hasDataLoading	플레이어가 loadMovie(), loadMovieNum(), loadVariables(), loadVariablesNum(), XML.parseXML(), Sound.loadSound(), MovieClip.loadVariables(), MovieClip.loadMovie(), MovieClipLoader.loadClip(), LoadVars.load() 및 LoadVars.sendAndLoad() 함수 호출을 통해 추가 데이터를 동적으로 로드할 수 있는 경우 true, 그렇지 않은 경우 false인 읽기 전용 부울 값입니다.
has4WayKeyAS	플레이어가 왼쪽, 오른쪽, 위쪽, 아래쪽 화살표 키와 관련된 keyEvent 핸들러에 첨부된 ActionScript를 실행할 수 있는 경우 true, 그렇지 않은 경우 false인 읽기 전용 부울 값입니다. 이 변수의 값이 true인 경우 4방향 키 중 하나를 누르면 플레이어에서는 먼저 해당 키에 대한 핸들러를 찾습니다. 아무 것도 찾을 수 없는 경우 Flash 제어 탐색이 수행됩니다. 그러나 이벤트 핸들러를 찾으면 해당 키에 대한 탐색 액션이 발생하지 않습니다. 즉, 아래쪽 화살표 키에 대한 keypress 핸들러가 있으면 아래쪽 탐색 기능을 사용할 수 없습니다.
hasMouse	플레이어가 마우스 관련 이벤트를 보낼 수 있는 경우 true, 플랫폼에서 마우스를 지원하지 않는 경우 false인 읽기 전용 부울 값입니다.
hasMappableSoftKeys	사용자가 소프트 키 값을 설정하고 해당 소프트 키의 이벤트를 처리할 수 있도록 합니다.
hasStylus	플레이어가 스타일러스 관련 이벤트를 보낼 수 있는 경우 true, 플랫폼에서 스타일러스를 지원하지 않는 경우 false인 읽기 전용 부울 값입니다. onMouseMove 이벤트는 스타일러스에서 지원되지 않습니다. 이 플래그를 통해 해당 이벤트가 지원되는지 내용에서 확인할 수 있습니다.
hasCMIDI	플랫폼에서 CMIDI 사운드를 지원하는 경우 true, 지원하지 않는 경우 false인 읽기 전용 부울 값입니다.
hasXMLSocket	(Flash Lite 2.1에 추가) 호스트 응용 프로그램이 XML 소켓을 지원하는지 여부를 나타냅니다.
softKeyCount	플랫폼이 지원하는 소프트 키의 수를 지정하는 숫자입니다.
hasSharedObjects	이 응용 프로그램에서 재생되는 Flash 내용이 Flash Lite 공유 객체에 액세스할 수 있는 경우 true, 그렇지 않은 경우 false인 읽기 전용 부울 값입니다.
hasQWERTYKeyboard	표준 QWERTY 키보드에서 찾을 수 있는 모든 키와 백스페이스 키에 ActionScript를 연결할 수 있는 경우 true, 그렇지 않은 경우 false인 읽기 전용 부울 값입니다.

속성	설명
audioMIMETypes	장치의 오디오 코덱에서 지원되고 ActionScript의 Sound 객체에서 사용될 수 있는 MIME 유형의 배열을 포함한 읽기 전용 속성입니다.
imageMIMETypes	장치의 이미지 코덱에서 지원되고 loadMovie ActionScript 함수에서 사용될 수 있는 MIME 유형의 배열을 포함한 읽기 전용 속성입니다.
videoMIMETypes	장치의 비디오 코덱에서 지원되고 ActionScript 비디오 객체에서 사용될 수 있는 MIME 유형의 배열을 포함한 읽기 전용 속성입니다.
MIMETypes	Sound 및 Video 객체에서 지원하는 모든 MIME 유형과 loadMovie() ActionScript 함수의 배열을 포함하는 읽기 전용 속성입니다.

## Sound 클래스

Flash Lite 2.x용 ActionScript는 Sound 클래스 및 System.capabilities 값을 통해 장치 사운드를 지원합니다. Sound 클래스는 Flash Player 7에서 지원되는 네이티브 사운드에 대해 완벽하게 지원되지만 장치 사운드에 대해서는 부분적으로 지원됩니다.

Flash Lite 2.x에는 장치 사운드 재생을 렌더링 애니메이션과 동기화할 수 있는 지원이 추가되었습니다.

<b>애프로</b>	Flash Lite 2.x에서는 사운드 녹음을 지원하지 않습니다.
------------	--------------------------------------

## 메서드 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 Sound 클래스에서 부분적으로 지원되는 메서드 목록입니다.

메서드	설명	지원
getPan()	마지막 setPan() 호출에 설정한 팬 수준을 -100(왼쪽)부터 +100(오른쪽)까지의 정수로 반환합니다. 0은 왼쪽과 오른쪽 채널을 똑같이 설정합니다. 팬 설정은 SWF 파일에서 현재 및 향후 사운드의 왼쪽-오른쪽 균형을 조절합니다. <b>제한 사항:</b> 네이티브 Flash 사운드와 사용하는 것은 지원되며 장치 사운드와 사용하는 것은 지원되지 않습니다.	부분적으로 지원
getTransform()	마지막 Sound.setTransform() 호출에서 설정된 Sound 객체의 사운드 변형 정보를 반환합니다. <b>제한 사항:</b> 네이티브 Flash 사운드와 사용하는 것은 지원되며 장치 사운드와 사용하는 것은 지원되지 않습니다.	부분적으로 지원

메서드	설명	지원
loadSound()	MP3 파일을 Sound 객체에 로드합니다. isStreaming 매개 변수를 사용하여 사운드가 이벤트 사운드인지 아니면 스트리밍 사운드인지 나타낼 수 있습니다. 이벤트 사운드는 완전히 로드된 후 재생됩니다. 이 사운드는 ActionScript Sound 클래스에 의해 관리되며 이 클래스의 모든 메서드와 속성에 응답합니다. <b>제한 사항:</b> Flash Lite 2.x와 사용될 때 스트리밍 매개 변수는 무시됩니다.	부분적으로 지원
setPan()	왼쪽과 오른쪽 채널(스피커)에서 사운드가 재생되는 방식을 결정합니다. 모노 사운드의 경우 pan은 사운드가 재생되는 스피커(왼쪽 또는 오른쪽)를 판별합니다. <b>제한 사항:</b> 네이티브 Flash 사운드와 사용하는 것은 지원되며 장치 사운드와 사용하는 것은 지원되지 않습니다.	부분적으로 지원
setTransform()	Sound 객체에 대해 사운드 변형 또는 균형 정보를 설정합니다. soundTransformObject 매개 변수는 사운드가 왼쪽 및 오른쪽 채널(스피커)에 분산되는 방식을 지정하는 매개 변수와 함께 일반 Object 클래스의 생성자 메서드를 사용하여 만드는 객체입니다. <b>제한 사항:</b> 네이티브 Flash 사운드와 사용하는 것은 지원되며 장치 사운드와 사용하는 것은 지원되지 않습니다.	부분적으로 지원
setVolume()	Sound 객체의 볼륨을 설정합니다. <b>제한 사항:</b> 네이티브 Flash 사운드와 사용하는 것은 지원되며 장치 사운드와 사용하는 것은 지원되지 않습니다.	부분적으로 지원

## 속성 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 Sound 클래스에서 부분적으로 지원되는 속성 목록입니다.

속성	설명
duration	밀리초 단위의 사운드 지속 시간입니다. <b>제한 사항:</b> 네이티브 Flash 사운드와 사용하는 것은 지원되며 장치 사운드와 사용하는 것은 지원되지 않습니다.
position	사운드가 재생된 밀리초 수를 반환합니다. <b>제한 사항:</b> 네이티브 Flash 사운드와 사용하는 것은 지원되며 장치 사운드와 사용하는 것은 지원되지 않습니다.

## Flash Lite 메서드 확장

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript에 있는 Sound 클래스의 새 메서드 목록입니다.

메서드	설명
<code>getPan()</code>	이전 <code>setPan()</code> 호출의 값을 반환합니다. 이 메서드는 장치 사운드에 대해 지원되지 않습니다.
<code>getTransform()</code>	이전 <code>setTransform()</code> 호출의 값을 반환합니다. 이 메서드는 장치 사운드에 대해 지원되지 않습니다.
<code>loadSound()</code>	모든 포맷의 사운드 데이터를 Flash Player로 로드합니다. 이 메서드를 사용하여 로드되는 사운드 데이터는 항상 이벤트 사운드로 취급되기 때문에 이 메서드는 Flash Player 7 구현과 다릅니다. 따라서 이 메서드의 두 번째 매개 변수는 항상 무시됩니다. 다음 예제에서 <code>true</code> 값은 무시됩니다. <code>my_sound.loadSound("mysnd.mp3", true);</code>

## Stage 클래스

Stage 클래스는 생성자를 사용하지 않고 클래스의 메서드, 속성 및 핸들러에 액세스할 수 있는 최상위 수준 클래스입니다. 이 클래스의 메서드와 속성을 사용하여 SWF 파일의 경계에 관한 정보를 액세스하고 조작합니다.

자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발
- Flash Lite 2.x ActionScript 언어 참조 설명서

## Flash Lite 속성 확장

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript에 있는 Stage 클래스의 새 속성 목록입니다.

속성	설명
<code>showMenu</code>	Flash Player 컨텍스트 메뉴에서 기본 항목을 표시하거나 숨깁니다.
<code>getTransform()</code>	이전 <code>setTransform()</code> 호출의 값을 반환합니다. 이 메서드는 장치 사운드에 대해 지원되지 않습니다.
<code>loadSound()</code>	모든 포맷의 사운드 데이터를 Flash Player로 로드합니다. 이 메서드를 사용하여 로드되는 사운드 데이터는 항상 이벤트 사운드로 취급되기 때문에 이 메서드는 Flash Player 7 버전과 다르며 이 메서드의 두 번째 매개 변수는 항상 무시됩니다. 예를 들어 다음 호출에서 <code>true</code> 값은 무시됩니다. <code>my_sound.loadSound("mysnd.mp3", true);</code>

# TextField 클래스

텍스트 필드는 텍스트를 사용자에게 보여 줄 수 있는 스테이지의 시각적 요소입니다. HTML의 텍스트 영역 양식 컨트롤이나 입력 텍스트 필드와 유사합니다. Flash에서는 텍스트 필드에 대해 편집 가능하게(읽기 전용) 설정, HTML 서식 허용, 복수 행 지원 등이 가능합니다.

TextField 클래스를 사용하여 텍스트 필드를 만듭니다. SWF 파일의 모든 동적 및 입력 텍스트 필드는 TextField 클래스의 인스턴스입니다. 속성 관리자에서 텍스트 필드에 인스턴스 이름을 지정하면 TextField 클래스의 메서드와 속성을 사용하여 ActionScript로 조정할 수 있습니다. TextField 인스턴스 이름은 무비 탐색기와 액션 패널의 대상 경로 삽입 대화 상자에 표시됩니다.

동적으로 텍스트 필드를 만들려면 NEW 연산자 대신 MovieClip.createTextField()를 사용합니다.

TextField 클래스의 메서드를 사용하면 제작 시나 런타임에 만든 동적 또는 입력 텍스트 필드의 텍스트를 설정, 선택 및 조작할 수 있습니다.

TextField 클래스의 모든 속성은 Flash Lite 2.x에서 지원되지만 텍스트 필드는 장치 글꼴을 표시하는 데만 사용할 수 있습니다. 장치 글꼴은 SWF 파일에 포함되지 않은 Flash의 특수 글꼴입니다. Flash Lite에서는 장치 글꼴과 가장 비슷한 휴대 장치의 글꼴이 사용됩니다. 글꼴 외곽선이 포함되어 있지 않으므로 SWF 파일 크기는 포함된 글꼴 외곽선을 사용하는 경우보다 작습니다. 그러나 장치 글꼴이 포함되어 있지 않으므로 이러한 글꼴로 만든 텍스트는 해당 장치 글꼴에 상응하는 글꼴이 설치되어 있지 않은 장치에서 다르게 표시될 수 있습니다. Flash에는 `_sans`(Helvetica 및 Arial과 비슷), `_serif`(Times Roman과 비슷), `_typewriter`(Courier와 비슷) 등의 3가지 장치 글꼴이 포함되어 있습니다.

TextField 클래스에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발
- Flash에서 ActionScript 2.0 학습의 12장 “텍스트 및 문자열을 사용한 작업”
- Flash Lite 2.x ActionScript 언어 참조 설명서의 2장 “ActionScript 클래스”

## 속성 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 지원되지 않는 TextField 클래스의 속성 목록입니다.

속성	설명
antialiasType	이 TextField 인스턴스에 사용되는 안티앨리어싱 유형을 나타냅니다.
menu	ContextMenu 객체를 텍스트 필드와 연결합니다.
mouseWheelEnabled	마우스 포인터로 텍스트 필드를 클릭하고 마우스 휠을 굴릴 때 Flash Player가 여러 줄 텍스트 필드를 자동으로 스크롤할지 여부를 나타내는 부울 값입니다.
restrict	사용자가 텍스트 필드에 입력할 수 있는 문자 세트를 나타냅니다.
sharpness	이 TextField 인스턴스의 글리프 가장자리 선명도입니다.
styleSheet	텍스트 필드에 스타일 시트를 첨부합니다.
thickness	이 TextField 인스턴스의 글리프 가장자리 두께를 나타냅니다.

## 메서드 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 지원되지 않는 TextField 클래스의 메서드 목록입니다.

메서드	설명
getFontList	플레이어의 호스트 시스템에 설치된 글꼴의 이름을 배열로 반환합니다.

# TextFormat 클래스

TextFormat 클래스는 문자 서식 정보를 나타냅니다. TextFormat 클래스를 사용하면 텍스트 필드에 특정 텍스트 서식을 만들 수 있습니다. 텍스트 서식은 정적 텍스트 필드와 동적 텍스트 필드 모두에 적용할 수 있습니다. TextFormat 클래스의 일부 속성은 포함된 글꼴 및 장치 글꼴에 사용할 수 없습니다.

TextFormat 클래스를 사용하면 텍스트 필드나 텍스트 필드 내의 특정 문자에 서식을 지정할 수 있습니다. 텍스트에 적용될 수 있는 기본 서식 옵션에는 정렬, 들여쓰기, 텍스트 굵게, 색상, 글꼴 크기, 여백 너비, 기울임체 및 자간 간격 등이 있습니다. 텍스트 서식은 정적 텍스트 필드와 동적 텍스트 필드 모두에 적용할 수 있습니다. TextFormat 클래스의 일부 속성은 포함된 글꼴 및 장치 글꼴에 사용할 수 없습니다.

메서드를 호출하기 전에 `TextFormat` 객체를 만들려면 `TextFormat()` 생성자를 사용해야 합니다.

**예외** Flash Lite 2.x에서는 `TextFormat` 클래스에서 사용할 수 있는 서식 기능에 대해 부분적인 지원을 제공합니다. 장치 글꼴을 사용하는 경우 서식 기능을 사용할 수 없습니다.

Flash Lite 2.x에서는 `TextFormat` 클래스에 대한 부분적인 지원을 제공합니다. 예를 들어 장치 글꼴을 사용하는 경우 `TextFormat.font`, `TextFormat.bold` 및 `TextFormat.tabstop`은 지원되지 않습니다.

`TextFormat` 클래스 사용에 대한 자세한 내용은 다음 항목을 참조하십시오.

- Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발
- Flash에서 ActionScript 2.0 학습의 12장 “텍스트 및 문자열을 사용한 작업”
- Flash Lite 2.x ActionScript 언어 참조 설명서의 2장 “ActionScript 클래스”

## 속성 요약

다음 표는 ActionScript 2.0을 사용하여 Flash 내용을 만들 때 부분적으로 지원되는 속성 목록입니다.

속성	설명
<code>bold</code>	텍스트가 굵은체로 표시되는지 여부를 지정하는 부울 값입니다. <b>제한 사항:</b> 단락 수준 서식에만 사용하는 경우 개별 문자에 굵은체를 적용할 수 없습니다.
<code>bullet</code>	텍스트가 볼릿 목록의 일부임을 나타내는 부울 값입니다. <b>제한 사항:</b> 포함된 글꼴에만 사용할 수 있습니다.
<code>color</code>	텍스트의 색상을 나타냅니다. <b>제한 사항:</b> 단락 수준 서식에만 사용하는 경우 개별 문자에 색상을 적용할 수 없습니다.
<code>font</code>	이 텍스트 서식의 텍스트 글꼴 이름으로, 문자열로 표시됩니다. <b>제한 사항:</b> Flash Lite의 경우 이 속성은 포함된 글꼴에만 사용할 수 있습니다. 아랍어, 히브리어 및 태국어에는 이 속성이 지원되지 않습니다.
<code>italic</code>	이 텍스트 서식의 텍스트가 기울임체로 표시되는지 여부를 나타내는 부울 값입니다. <b>제한 사항:</b> 단락 수준 서식에만 사용하는 경우 개별 문자에 기울임체를 적용할 수 없습니다.
<code>size</code>	이 텍스트 서식에서 텍스트의 포인트 크기입니다. <b>제한 사항:</b> 단락 수준 서식에만 사용하는 경우 개별 문자에 다른 글꼴 크기를 적용할 수 없습니다.

속성	설명
tabStops	사용자 정의 탭 중지지를 음이 아닌 정수의 배열로 지정합니다. <b>제한 사항:</b> 포함된 글꼴에만 사용할 수 있습니다.
underline	이 텍스트 서식을 사용하는 텍스트에 밑줄을 표시할지(true) 또는 표시하지 않을지(false) 여부를 나타내는 부울 값입니다. <b>제한 사항:</b> 단락 수준 서식에만 사용할 수 있습니다.

## Video 클래스

Flash Lite 2.x에서는 장치별 비디오 포맷으로 작업할 수 있으며 다음 유형의 비디오 재생이 지원됩니다.

- SWF 파일에 포함된 비디오
- 장치에서 별도의 파일로 사용할 수 있는 비디오
- 네트워크를 통해 실시간으로 스트리밍되는 비디오

Flash Lite 2.x에서는 장치 비디오를 지원합니다. 장치 비디오는 장치의 네이티브 비디오 포맷으로 제작된 SWF 파일 안에 저장됩니다. Flash Lite는 장치 비디오를 재생하기 위해 비디오 데이터를 장치로 전송한 후 비디오를 디코딩하여 재생합니다.

**예외**

Flash Lite 2.x ActionScript에서는 NetConnection 또는 NetStream 클래스를 지원하지 않습니다.

Video 클래스에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발
- Flash에서 ActionScript 2.0 학습의 15장 “이미지, 사운드 및 비디오를 사용한 작업”
- Flash Lite 2.x ActionScript 언어 참조 설명서의 2장 “ActionScript 클래스”

## 메서드 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 Video 클래스에서 지원되지 않는 메서드 목록입니다.

메서드	설명	지원
attachVideo	스테이지의 Video 객체 경계 내에 표시될 비디오 스트림(소스)을 지정합니다.	지원되지 않습니다.
clear	비디오 객체에 현재 표시된 이미지를 지웁니다. 예를 들어, Video 객체를 숨기지 않고 대기 정보를 표시할 때 이 메서드를 사용할 수 있습니다.	지원되지 않습니다.

## 속성 요약

다음 표는 Flash Lite 2.x용 ActionScript를 사용할 때 Video 클래스에서 지원되지 않는 속성 목록입니다.

속성	설명
deblocking	사후 처리의 일부로 디코딩된 비디오에 적용되는 디블로킹 필터의 유형을 나타냅니다. Sorenson 코덱 및 On2 VP6 코덱에 하나씩 있는 두 개의 디블로킹 필터를 사용할 수 있습니다.
height	비디오 스트림의 높이를 픽셀 단위로 지정하는 정수입니다.
smoothing	비디오의 크기를 조절할 때 매끄럽게 할 것인지 여부를 지정합니다. 매끄럽게 하는 기능이 동작하려면 Flash Player가 고품질 모드에 있어야 합니다.
width	비디오 스트림의 너비를 픽셀 단위로 지정하는 정수입니다.

## Flash Lite 메서드 확장

Flash Lite 2.x용 Video 클래스에 다음 새 메서드가 추가되었습니다.

메서드	설명
play()	비디오 소스를 열고 비디오 재생을 시작합니다.
close()	비디오 재생을 중단하고 후 해당 Video 객체와 관련된 메모리를 비운 다음 화면 위의 Video 영역을 지웁니다.
stop()	비디오 재생을 중단하고 화면에 표시된 현재 프레임을 계속 렌더링합니다. 이후에 Video.resume()을 호출하면 비디오의 첫 번째 프레임에서 재생이 다시 시작됩니다.
pause()	비디오 재생을 중단하고 화면에 표시된 현재 프레임을 계속 렌더링합니다. 이후에 Video.resume()을 호출하면 현재 위치에서 재생이 다시 시작됩니다.
resume()	비디오 재생을 다시 시작합니다.

# 색 인

## 자

전역 속성  
부분적으로 지원 12

## A

ActionScript 2.x 및 1.x  
차이점 7

## B

Button 클래스  
지원되지 않거나 부분적으로 지원되는 속성 13  
지원되지 않거나 부분적으로 지원되는 이벤트  
핸들러 14

## D

Date 클래스  
지원되지 않거나 부분적으로 지원되는 메서드 15

## F

Flash Player 4 및 Flash Player 7  
차이점 7  
fsCommand() 및 fsCommand2() 9  
부분적으로 지원되는 명령 10  
지원되지 않는 명령 10

## K

Key 클래스  
새 메서드 16  
새 속성 16

## M

Mouse 클래스  
지원되지 않거나 부분적으로 지원되는 메서드 17  
지원되지 않거나 부분적으로 지원되는 이벤트 18  
MovieClip 클래스  
부분적으로 지원되는 이벤트 핸들러 21  
지원되지 않거나 부분적으로 지원되는 메서드 19

## S

Selection 클래스 22  
지원되지 않는 메서드 22  
SharedObject 클래스  
부분적으로 지원되는 메서드 23  
새 메서드 23  
Sound 클래스  
부분적으로 지원되는 메서드 27  
부분적으로 지원되는 속성 28  
새 메서드 29  
Stage 클래스  
새 속성 29  
System 클래스  
부분적으로 지원되는 이벤트 24  
지원되지 않는 메서드 24  
지원되지 않는 속성 24  
System.capabilities 클래스  
새 속성 25  
지원되지 않는 속성 25

## T

TextField 클래스  
지원되지 않는 메서드 31  
지원되지 않는 속성 31  
TextFormat 클래스  
부분적으로 지원되는 속성 32

## V

Video 클래스

새 메서드 34

지원되지 않는 메서드 33

지원되지 않는 속성 34