

FLASH LITE 2.X 시작

Flash® Lite™ 2.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 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 받았습니니다.

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 Microsoft Corporation의 등록 상표 또는 상표입니다.

업데이트 정보/추가된 타사 코드 정보는 http://www.adobe.com/go/thirdparty_kr를 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	7
추가 리소스	8
인쇄 규칙.....	8
제1장: Flash Lite 개요	9
Hello World Flash Lite 응용 프로그램	9
Adobe Device Central 에뮬레이터 및 장치 데이터베이스	11
Flash Lite 응용 프로그램 제작 과정.....	11
Flash Lite 내용 유형	12
Flash Lite 문서 만들기 템플릿.....	13
제2장: 자습서: Flash Lite 응용 프로그램 만들기	15
Cafe 응용 프로그램 개요	15
완성된 응용 프로그램 보기	18
응용 프로그램 만들기	19
색 인	37

소개

이 설명서에서는 Flash Lite 2.x(Adobe Macromedia® Flash® Lite™ 2.0 및 2.1)용 응용 프로그램을 개발하는 방법과 Adobe® Flash® CS3 Professional의 부분인 Adobe® Device Central CS3 에뮬레이터를 사용하여 내용을 테스트하는 방법에 대해 설명합니다. Flash CS3에서 Flash Lite를 사용하는 경우와 이전 버전의 Flash에서 Flash Lite를 사용하는 경우의 가장 큰 차이점은 Flash Lite 에뮬레이터가 이제는 Device Central의 일부라는 점입니다. 자세한 내용은 Device Central 설명서를 참조하십시오.

이 장에서 설명하는 항목은 다음과 같습니다.

교육용 미디어 안내	7
추가 리소스	8
인쇄 규칙	8

교육용 미디어 안내

Flash Lite 문서 패키지에는 Flash Lite 응용 프로그램을 만드는 방법을 학습하는 데 도움이 되는 다음과 같은 미디어가 포함되어 있습니다.

- Flash Lite 2.x 시작. Flash Lite 기술과 휴대 장치용 Flash Lite 내용 개발에 대한 개요를 설명합니다. 또한 Flash Lite 응용 프로그램을 만드는 단계별 자습 과정도 제공합니다.
- Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발. Flash Lite 내용 제작을 위한 종합적인 안내서로서, Adobe Device Central 에뮬레이터에서 응용 프로그램을 테스트하기 위한 지침을 포함합니다.
- Flash Lite 2.x ActionScript 언어 참조 설명서. Flash Lite 개발자가 사용할 수 있는 ActionScript 언어 기능을 설명하고 예제 코드를 제공합니다.
- **Flash Lite 2.x ActionScript 소개** 언어 참조 설명서의 내용을 보완하고 Flash Lite 2.0용 ActionScript와 Flash Lite 2.0 및 2.1의 기반이 되는 Flash Player 7 ActionScript 버전 간의 차이점에 대해 설명합니다.

- www.adobe.com/go/learn_ftl_samples_and_tutorials_kr의 Flash Lite 예제 응용 프로그램에서는 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 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.

이 장에서 설명하는 항목은 다음과 같습니다.

Hello World Flash Lite 응용 프로그램.....	9
Adobe Device Central 에뮬레이터 및 장치 데이터베이스.....	11
Flash Lite 응용 프로그램 제작 과정.....	11
Flash Lite 내용 유형.....	12
Flash Lite 문서 만들기 템플릿.....	13

Hello World Flash Lite 응용 프로그램

이 간단한 자습 과정에서는 Adobe® Flash® CS3 Professional에서 모바일 제작 및 테스트 기능과 Adobe Macromedia Flash Lite 2.x를 사용한 내용 제작을 위한 일반적인 작업 과정을 설명합니다. 이 단원에서는 간단한 Flash Lite 응용 프로그램을 만들어 보고 Adobe Device Central CS3 에뮬레이터에서 테스트해 봅니다. 보다 완전한 샘플 응용 프로그램을 보려면 [15페이지의 제2장](#), “자습서: Flash Lite 응용 프로그램 만들기”를 참조하십시오.

이 자습 과정에서는 학습을 위해 Flash Lite 독립 실행형 플레이어용 내용을 개발한다고 가정하겠습니다. 이 절차는 일반적인 장치를 대상으로 합니다.

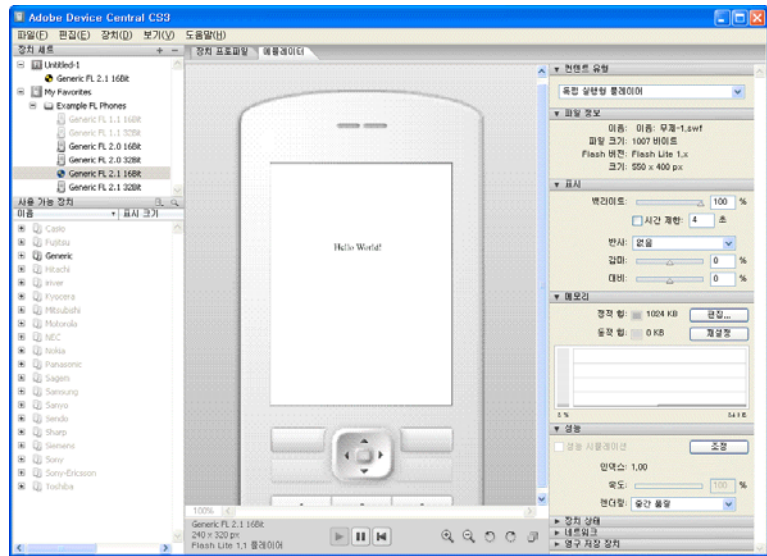
우선, 대상 장치 및 Flash Lite 내용 유형을 결정합니다.

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 나타납니다.
3. Device Central의 **플레이어 버전** 상자에서 **FlashLite 2.0**, **ActionScript 버전** 상자에서 **ActionScript 2.0** 및 **컨텐츠 유형** 상자에서 **독립 실행형 플레이어**를 선택합니다.

4. 화면 아래에서 모든 선택된 장치에 대한 사용자 정의 크기를 클릭합니다. 이렇게 하면 독립 실행형 Flash Lite 플레이어에 맞는 내용을 만들 수 있습니다.
5. 만들기를 클릭합니다. Flash로 돌아가면 사전 제작 설정 및 선택한 장치 (지정된 경우)의 크기에 맞는 새 문서가 만들어집니다.
6. 도구 패널에서 텍스트 도구를 선택하고 드래그하여 스테이지에 텍스트 상자를 만듭니다.
텍스트 상자에 **Hello, world!** 또는 다른 텍스트를 입력합니다.
7. 컨트롤 > 무비 테스트를 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 클릭한 다음 **컨텐츠 유형**에서 새 내용 유형을 선택합니다. Flash로 돌아가면 에뮬레이터에서 마지막으로 사용된 설정이 적용되어 있습니다.



8. Flash로 돌아가려면 파일 > Flash로 돌아가기를 선택합니다.

Adobe Device Central 에뮬레이터 및 장치 데이터베이스

Adobe Device Central에서는 실제 장치에서 실행하고 표시하는 것과 같이 내용을 테스트할 수 있습니다. 다른 테스트 장치 또는 내용 유형을 선택하여 응용 프로그램에 대한 자세한 내용을 볼 수 있습니다.

Device Central에는 사용자 고유의 테스트 환경을 만들기 위해 선택할 수 있는 포괄적인 휴대 장치 데이터베이스가 포함되어 있습니다. 자세한 내용은 Device Central 설명서를 참조하십시오.

Flash Lite 응용 프로그램 제작 과정

Flash Lite 내용 제작은 일련의 반복되는 과정으로 다음과 같은 단계를 거칩니다.

대상 장치 및 Flash Lite 내용 유형 확인 장치마다 특성이 다른데 그 중에서도 스크린 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. 자세한 내용은 [12페이지의 “Flash Lite 내용 유형”](#)을 참조하십시오.

Flash에서 응용 프로그램 제작 및 Adobe Device Central에서 테스트

트 Adobe Flash CS3 Professional에는 Adobe Device Central 에뮬레이터가 포함되어 있으며 이를 통해 응용 프로그램을 장치로 직접 전송하지 않고도 테스트할 수 있습니다. 에뮬레이터를 사용하여 휴대 장치에서 직접 테스트하기 전에 응용 프로그램 설계를 세부 조정하고 문제를 수정합니다.

대상 장치에서 응용 프로그램 테스트 Adobe Device Central 에뮬레이터에서 대상 장치의 프로세서 속도, 색상 심도, 네트워크 지연 등의 모든 상황을 에뮬레이션하지는 못하기 때문에 이러한 단계는 중요한 과정입니다. 예를 들어, 에뮬레이터에서는 자연스럽게 동작하는 애니메이션이 실제 장치에서는 프로세서 속도가 낮아 느리게 동작하거나, 에뮬레이터에서는 자연스러운 색상 그라디언트가 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 이러한 반복적인 일련의 개발 및 테스트 과정을 보여줍니다.



Flash Lite 내용 유형

Flash Lite 응용 프로그램을 개발하기 전에 다음과 같은 사항을 알고 있어야 합니다.

- 제작한 내용을 실행할 장치(대상 장치). Flash Lite Player는 다양한 장치에 설치할 수 있습니다. Flash Lite가 설치된 장치 목록을 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(내용 유형)를 지원합니다. 예를 들어, 일부 장치에서는 Flash Lite를 Flash 기반 화면 보호기나 애니메이션 링톤을 활성화하는 데 사용할 수 있습니다. 다른 장치에서는 모바일 웹 페이지에 포함된 Flash 내용을 렌더링하는 데 Flash Lite를 사용합니다. 모든 내용 유형에서 모든 Flash Lite 기능을 지원하는 것은 아닙니다.

특정 장치에 따른 각 Flash Lite 내용 유형에 따라 응용 프로그램에서 사용할 수 있는 Flash Lite 기능이 달라집니다. 예를 들어, 화면 보호기로 실행되는 Flash 응용 프로그램에는 일반적으로 네트워크에 연결하거나 데이터를 다운로드하는 기능이 없습니다.

Adobe Device Central에 탑재된 Flash Lite 테스트 기능을 통해 여러 장치 및 다양한 Flash Lite 내용 유형을 대상으로 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 데 대한 자세한 내용은 Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발의 “Flash Lite 내용 테스트”를 참조하십시오.

Flash Lite 문서 만들기 템플릿

Flash Lite 내용을 개발할 때 동일한 장치 및 Flash Lite 내용 유형을 대상으로 하는 경우가 많습니다. 예를 들어, Nokia의 Series 60 장치에서 실행되는 독립 실행형 Flash Lite 플레이어용 내용을 개발한다고 하는 경우 응용 프로그램에 적절한 스테이지 크기, 제작 설정, 테스트 장치 및 Flash Lite 내용 유형이 미리 구성된 템플릿을 만들면 제작 과정을 훨씬 쉽게 처리할 수 있습니다.

이 단원에서는 스테이지 크기가 176 x 208이고 독립 실행형 Flash Lite 2.0 플레이어를 대상 장치로 사용하는 문서 템플릿을 만듭니다. 이 템플릿을 사용하여 새 문서를 만들 수 있습니다.

새 Flash Lite 문서 템플릿을 만들려면:

1. Flash에서 **파일 > 새로 만들기**를 선택합니다.
2. 새 문서 대화 상자의 **일반** 탭에서 **Flash 모바일 문서**를 선택하고 **확인**을 클릭합니다.
3. **파일 > 제작 설정**을 선택하여 **제작 설정** 대화 상자를 엽니다.
4. **제작 설정** 대화 상자에서 **Flash** 탭을 클릭하고 **버전** 팝업 메뉴에서 **Flash Lite 2.0**을 선택한 다음 **ActionScript 버전** 팝업 메뉴에서 **ActionScript 2.0**을 선택합니다. **확인**을 클릭합니다.
5. **수정 > 문서**를 선택하여 **문서 속성** 대화 상자를 엽니다.
6. **폭** 텍스트 상자에 **176**을 입력하고 **높이** 텍스트 상자에 **208**을 입력합니다. **확인**을 클릭합니다.
7. 원할 경우 대상 장치에 일반적으로 포함할 코드 및 내용 유형을 입력합니다. 예를 들어, 다음은 ActionScript를 추가하여 내용을 전체 화면으로 설정하는 단계입니다.
 - a. 타임라인의 아래쪽에서 **레이어 삽입** 버튼을 클릭하거나 **삽입 > 타임라인 > 레이어**를 선택하여 새 레이어를 만듭니다..
 - b. 레이어 이름을 선택하고 **ActionScript**를 입력합니다.
 - c. **액션 패널(윈도우 > 액션)**을 열고 다음 코드를 입력합니다.

```
fscommand2("FullScreen", true);
```

8. 컨트롤 > 무비 테스트를 선택하여 Device Central을 엽니다.
9. 장치 프로파일 탭을 클릭합니다.
10. 사용 가능 장치 목록에서 폴더를 확장하여 원하는 장치를 선택합니다.
11. 원하는 장치를 선택한 다음 장치 세트 패널에서 원하는 장치 설정으로 드래그합니다.
12. 파일 > Flash로 돌아가기를 선택하여 Device Central을 닫고 Flash 파일로 돌아갑니다.
13. 파일 > 템플릿으로 저장을 선택하여 문서를 템플릿으로 저장합니다.
14. 템플릿으로 저장 대화 상자의 이름 텍스트 상자에 **Flash Lite 2-0 - Symbian Series 60**을 입력합니다.
15. 범주 목록에서 전 세계 전화를 선택합니다.
16. 원할 경우 설명 텍스트 상자에 템플릿 설명을 입력합니다(최대 255자). 설명은 새 문서 대화 상자에서 템플릿을 선택할 때 표시됩니다.
17. 저장을 클릭합니다.

템플릿을 만들어 저장해 두면 이 템플릿을 사용하여 동일한 제작 설정, 장치 설정 및 스테이지 크기를 적용하여 새 문서를 빠르게 만들 수 있습니다.

방금 만든 템플릿을 사용하여 새 문서를 만들려면:

1. Flash에서 파일 > 새로 만들기를 선택합니다.
2. 새 문서 대화 상자에서 템플릿 탭을 선택합니다.
3. 왼쪽의 사용 가능한 템플릿 범주 목록에서 전 세계 전화(템플릿을 만들 때 지정했던 범주의 이름)를 선택합니다.
4. 오른쪽의 범주 목록에서 **Flash Lite 2-0 - Symbian Series 60**(템플릿을 만들 때 지정했던 이름)을 선택합니다.
5. 확인을 클릭하여 새 문서를 만듭니다.
템플릿과 동일한 제작 설정, 장치 설정 및 스테이지 크기가 적용된 새 문서가 표시됩니다.

자습서 : Flash Lite 응용 프 로그램 만들기

이 자습 과정에서는 Café Townsend라는 가상의 레스토랑을 홍보하는 Adobe Flash Lite 응용 프로그램을 개발합니다. 이 응용 프로그램을 통해 사용자는 레스토랑의 스페셜 메뉴를 보거나, 주방장에 관한 비디오를 보거나, 레스토랑에 전화를 걸어 자리를 예약할 수 있습니다. 또한 사용자는 응용 프로그램 세션의 환경 설정을 저장하는 공유 객체를 사용하여 예약하려는 레스토랑의 위치를 지정할 수 있습니다.

이 장에서 설명하는 항목은 다음과 같습니다.

Cafe 응용 프로그램 개요.....	15
완성된 응용 프로그램 보기.....	18
응용 프로그램 만들기.....	19

Cafe 응용 프로그램 개요

본 응용 프로그램은 세 개의 화면으로 구성되어 있습니다. 응용 프로그램을 시작할 때 나타나는 기본 화면은 레스토랑에 대한 간단한 소개글과 Specials, View Video 및 Reservations의 세 가지 옵션으로 구성되어 있습니다.

메뉴 항목을 선택하려면 장치의 위/아래 탐색 키를 눌러서 원하는 메뉴 항목으로 포커스를 이동한 다음, 선택 키를 눌러 선택한 메뉴를 실행합니다. 또한 사용자는 이 화면에서 오른쪽 소프트 키를 눌러 응용 프로그램을 종료하거나 왼쪽 소프트 키를 눌러 예약하려는 레스토랑 위치를 지정할 수 있습니다.



기본 화면

스페셜 화면에서는 오늘의 런치 스페셜의 이미지와 설명을 살펴 볼 수 있습니다. 스페셜 메뉴를 살펴 보려면 장치의 오른쪽 소프트 키(Next 키)를 누르고 기본 화면으로 돌아가려면 왼쪽 소프트 키(Home 키)를 누릅니다.



스페셜 화면

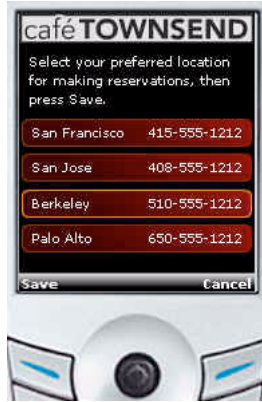
카페에 대한 짧은 비디오를 보려면 기본 화면에서 View Video 메뉴 옵션을 선택합니다. 비디오를 정지 및 재생하거나 재생이 끝난 후 비디오를 다시 시작할 때는 왼쪽 소프트 키를 사용합니다.



비디오 화면

기본 화면에서 Reservations 메뉴 옵션을 선택하면 응용 프로그램에서 레스토랑으로 전화를 겁니다. 기본적으로는 샌프란시스코에 있는 주요 레스토랑으로 전화를 걸지만 응용 프로그램의 기본 화면에서 왼쪽 소프트 키 (Set Location)를 눌러 다른 레스토랑 위치를 지정할 수도 있습니다.

위치 설정 화면에서 예약 시 기본 위치로 설정하려는 레스토랑을 선택할 수 있습니다. 위치 정보는 공유 객체에 저장되며 응용 프로그램 세션에서 유지됩니다. 새 위치 설정을 저장하려면 왼쪽 소프트 키(Save)를 누르고, 저장하지 않으려면 오른쪽 소프트 키(Cancel)를 누릅니다.



위치 환경 설정 화면

완성된 응용 프로그램 보기

완성된 버전의 Cafe 응용 프로그램은 Flash와 함께 설치됩니다. 완성된 응용 프로그램을 Adobe Device Central 에뮬레이터에서 보거나, 휴대 장치에 독립 실행형 Flash Lite 플레이어가 설치되어 있는 경우 해당 SWF 파일을 장치로 전송하여 장치에서 볼 수도 있습니다.

1. www.adobe.com/go/learn_ftl_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 테스트를 선택하여 응용 프로그램을 Device Central로 내보내고 Device Central 에뮬레이터에서 실행합니다.
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.

- View Video 메뉴 항목을 선택하여 비디오를 봅니다. 왼쪽 소프트 키(Home)를 클릭하여 기본 화면으로 돌아갑니다. 비디오를 다시 보려면 오른쪽 소프트 키(Replay)를 클릭합니다.
- 기본 화면에서 왼쪽 소프트 키(Set Location)를 클릭하여 위치를 지정한 화면으로 이동합니다. 예약하려는 레스토랑 위치를 선택한 다음 왼쪽 소프트 키(Save)를 클릭하여 위치를 설정하고 기본 화면으로 돌아갑니다. 선택한 위치로 설정하지 않으려면 Cancel을 클릭합니다.
- 기본 화면에서 Reservations 메뉴 항목을 선택하여 레스토랑으로 전화 걸기를 시작합니다. 에플레이터에 표시되는 전화 번호가 위치 설정 화면에서 설정한 위치와 일치하는지 확인합니다.

응용 프로그램 만들기

이 단원에서는 Cafe 응용 프로그램을 다시 만드는 방법을 단계별로 보여줍니다. 이 자습 과정은 다음과 같은 내용으로 구성되어 있습니다.

- 응용 프로그램의 기본 화면 메뉴 만들기. 이 화면에서 사용자는 간단한 메뉴를 통해 오늘의 스페셜 요리 이미지와 설명을 보거나, 비디오를 보거나, 레스토랑으로 전화를 걸어 자리를 예약할 수 있습니다. 또한 장치의 왼쪽 소프트 키를 눌러 옵션 화면으로 이동하여 원하는 레스토랑 위치를 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 [20페이지의 “기본 화면에서 메뉴 만들기”](#)를 참조하십시오.
- 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. 자세한 내용은 [24페이지의 “스페셜 화면 만들기”](#)를 참조하십시오.
- 비디오 화면 만들기. 이 화면이 로드될 때 비디오가 재생됩니다. 사용자는 장치의 왼쪽 소프트 키를 눌러 기본 화면으로 돌아가거나 오른쪽 소프트 키를 눌러 비디오를 다시 시작할 수 있습니다. 자세한 내용은 [31페이지의 “비디오 화면 만들기”](#)를 참조하십시오.
- 위치 설정 화면 만들기. 이 화면에서 사용자는 예약 전화를 걸 레스토랑의 위치를 선택할 수 있습니다. 장치의 왼쪽 소프트 키를 누르면 선택 사항이 저장된 후 기본 화면으로 돌아가고, 오른쪽 소프트 키를 누르면 위치 설정이 저장되지 않고 기본 화면으로 돌아갑니다. 자세한 내용은 [34페이지의 “위치 설정 화면 만들기”](#)를 참조하십시오.

테스트 장치 및 내용 형식 선택

Device Central을 사용하여 대상 장치와 내용 형식을 선택합니다. Adobe Device Central 에뮬레이터에서 응용 프로그램을 테스트할 때 지정한 대상 장치 및 내용 형식의 플레이어 구성과 동일하게 에뮬레이터가 자동으로 구성됩니다.

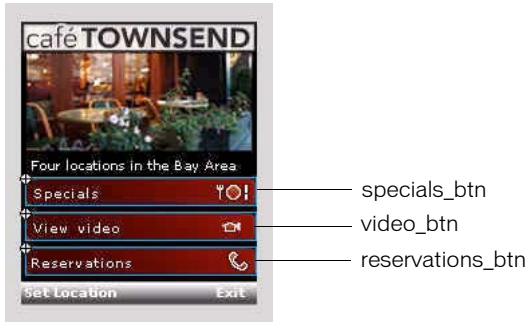
이러한 설정은 Flash 모바일 문서를 처음 만들 때 지정됩니다. 처음부터 문서를 새로 만드는 방법에 대한 자세한 내용은 [9페이지의 “Hello World Flash Lite 응용 프로그램”](#)을 참조하십시오.

기본 화면에서 메뉴 만들기

이 단원에서는 응용 프로그램의 기본 화면에 메뉴를 만듭니다. 메뉴는 Specials, View Video 및 Reservations의 세 가지 옵션으로 구성되어 있습니다.

1. www.adobe.com/go/learn_ftl_samples_and_tutorials_kr에서 부분적으로 완성된 소스 파일인 `cafe_tutorial_start fla`를 엽니다. 샘플 및 자습서 페이지에서 해당하는 Flash Lite 버전의 .zip 파일을 찾아 다운로드 및 압축 해제한 다음 Tutorial Assets 폴더로 이동하여 파일에 액세스합니다.
2. 타임라인 윈도우(윈도우 > 타임라인)의 메뉴 레이어에서 프레임 1을 선택합니다.
3. 메뉴를 만들기 위해 라이브러리 패널(윈도우 > 라이브러리)을 열고 **specials button** 심볼을 스테이지로 드래그합니다. 레스토랑을 소개하는 텍스트 필드(이미 만들어져 있음) 아래에 버튼을 배치합니다.
4. **specials button**을 선택한 상태로 속성 관리자에서 인스턴스 이름 텍스트 상자에 **specials_btn**을 입력합니다.
5. **video button** 심볼의 인스턴스를 스테이지로 드래그하여 **specials button** 아래에 배치합니다.
6. **video button**을 선택한 상태로 속성 관리자에서 인스턴스 이름 텍스트 상자에 **video_btn**을 입력합니다.
7. **reservations button** 심볼의 인스턴스를 스테이지로 드래그하여 **video button** 아래에 배치합니다.
8. **reservations button**을 선택한 상태로 속성 관리자에서 인스턴스 이름 텍스트 상자에 **reservations_btn**을 입력합니다.

응용 프로그램의 스테이지가 다음 예제와 같은 모습이어야 합니다.



9. 타임라인의 **ActionScript** 레이어에서 프레임 1을 선택합니다.

10. 액션 패널(윈도우 > 액션)을 열고 다음 코드를 입력합니다.

```
stop();
_focusrect = false;
fscommand2("SetSoftKeys", "Set Location", "Exit");
fscommand2("SetQuality", "high");
fscommand2("Fullscreen", "true");
```

이 코드는 다음과 같은 작업을 수행합니다.

- 이 프레임에서 재생 헤드를 중단합니다.
- Flash Lite에서 기본적으로 현재 포커스를 갖고 있는 버튼 또는 입력 텍스트 필드 주위에 표시되는 포커스 사각형이 나타나지 않도록 합니다(Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발의 “초점 사각형” 참조).
- 응용 프로그램에서 사용할 소프트 키를 등록합니다.
- 플레이어의 렌더링 품질을 높게 설정합니다. 기본적으로 Flash Lite는 그래픽 내용을 보통 품질로 렌더링합니다.
- 플레이어에서 응용 프로그램을 전체 화면으로 표시하도록 합니다.

Flash Lite가 전체 화면 모드일 때는 SetSoftKeys 명령에서 지정한 레이블이 표시되지 않습니다. 따라서 스테이지에 사용자 정의 소프트 키 레이블을 추가해야 합니다.

11. 다음 코드를 추가하여 메뉴 버튼과 선택 포커스에 대한 버튼 이벤트를 처리합니다.

```
// 응용 프로그램이 시작될 때 그리고 다른
// 화면에서 기본 화면으로 돌아갈 때 초기
// 포커스를 설정합니다.
if (selectedItem == null) {
    Selection.setFocus (specials_btn);
} else {
    Selection.setFocus (selectedItem);
}
// 각 메뉴 버튼에 onPress 이벤트를 핸들러를 지정하고
```

```

// selectedItem 변수를 선택된 버튼으로 설정합니다.
// 객체 :
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) {
        // 사용자가 위치를 지정하지 않았으므로
        // "위치 설정" 화면으로 이동합니다.
        gotoAndStop ("options");
    }
    else {
        // 공유 객체의 번호로 전화를 겁니다.
        var phoneNum = location_so.data.phoneNumber;
        getURL ("tel:" + phoneNum);
    }
    selectedItem = this;
};

```

specials_btn 및 video_btn이라는 버튼에 할당된 onPress 이벤트 핸들러가 각각 “specials” 및 “video” 프레임으로 재생 헤드를 보냅니다. 위의 단원에 대한 내용은 이 자습 과정의 뒷부분에서 만들 것입니다 (24페이지의 “스페셜 화면 만들기” 및 31페이지의 “비디오 화면 만들기” 참조).

사용자가 Reservations 옵션을 선택하면 onPress 핸들러가 location_so 공유 객체에 지정된 전화 번호로 전화를 겁니다. (이 과정의 뒷부분에서 공유 객체를 만들기 위한 코드를 만들 것입니다.) 사용자가 예약 전화를 할 레스토랑 위치를 아직 지정하지 않은 경우에는 응용 프로그램에서 재생 헤드를 “options” 프레임으로 보내어 거기서 사용자가 예약하려는 레스토랑 위치를 선택하도록 합니다.

12. 이제 다음 코드를 추가하여 왼쪽 및 오른쪽 소프트 키에 대한 키 리스너를 만듭니다.

```
Key.removeListener(myListener);
var myListener:Object = new Object();
myListener.onKeyDown = function() {
    var keyCode = Key.getCode();
    if (keyCode == ExtendedKey.SOFT1) {
        // 왼쪽 소프트 키 이벤트를 처리합니다.
        gotoAndStop("options");
    } else if (keyCode == ExtendedKey.SOFT2) {
        // 오른쪽 소프트 키 이벤트를 처리합니다.
        fscommand2("Quit");
    }
};
Key.addListener(myListener);
```

이 코드는 키 리스너 객체를 사용하여 왼쪽 및 오른쪽 소프트 키 이벤트를 처리합니다. 사용자가 왼쪽 소프트 키를 누르면 재생 헤드가 “options” 프레임으로 보내지고 오른쪽 소프트 키를 누르면 응용 프로그램이 종료됩니다.

이벤트 리스너에 대한 자세한 내용은 Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발의 “키 리스너를 사용하여 키 누르기 이벤트 처리”를 참조하십시오.

13. 마지막으로 코드를 추가하여 예약하려는 레스토랑의 위치를 저장하는 공유 객체를 초기화합니다.

```
// Shared Object 리스너 함수를 정의합니다.
function so_listener (the_so:SharedObject) {
    if (the_so.getSize () == 0) {
        // 공유 객체가 없으므로 사용자가 아직 환경
        // 설정을 지정하지 않았습니다.
    }
    SharedObject.removeListener ("location");
}
// 공유 객체를 만듭니다.
location_so = SharedObject.getLocal ("location");
// SharedObject 리스너 객체를 추가합니다.
SharedObject.addListener ("location", this,
    "so_listener");
```

14. 지금까지 만든 작업을 테스트하려면 **컨트롤 > 무비 테스트**를 선택합니다.

이때 사용자가 해당 버튼에 포커스를 두고 에뮬레이터의 선택 키 또는 컴퓨터 키보드의 Enter 키를 눌러 메뉴 항목을 선택할 수 있어야 합니다. 다음 단원에서는 스페셜 화면, 비디오 화면 및 기본 위치를 지정하는 화면을 만듭니다.

스페셜 화면 만들기

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

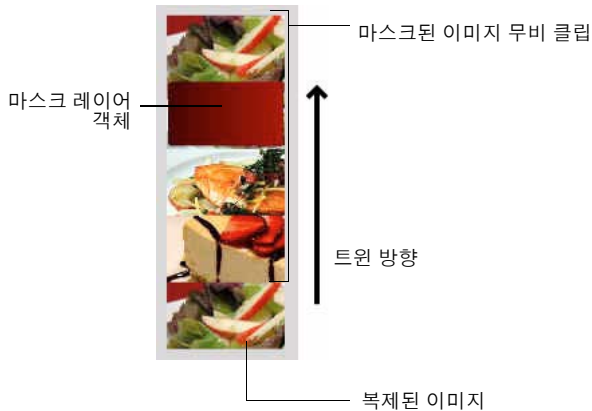
- 각 스페셜 요리 이미지 사이를 전환하는 애니메이션. 자세한 내용은 [24페이지의 “이미지 애니메이션을 만들기”](#)를 참조하십시오.
- 각 스페셜 요리의 이름과 설명을 표시하는 동적 텍스트 필드. 자세한 내용은 [27페이지의 “탐색 및 텍스트를 스페셜 화면에 추가”](#)를 참조하십시오.
- 스페셜 요리 사이를 탐색하고 기본 화면으로 이동하는 사용자 인터페이스 요소. 자세한 내용은 [27페이지의 “탐색 및 텍스트를 스페셜 화면에 추가”](#)를 참조하십시오.

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.

이미지 애니메이션을 만들기

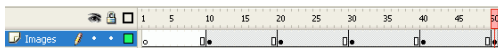
이 단원에서는 각 스페셜 요리 사이를 전환하는 트위닝된 애니메이션을 만듭니다. 이 단원을 마친 상태에서 응용 프로그램을 실행하면 애니메이션이 중단 없이 재생되는 형태를 갖게 됩니다. 이 자습 과정의 뒷부분에서 장치의 오른쪽 소프트 키를 사용하여 애니메이션을 제어할 수 있는 탐색 기능 및 `ActionScript`를 추가할 것입니다.

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. 이러한 개념은 다음 예에 나와 있습니다.

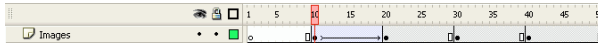


이 자습 과정의 마지막 단원에서는 사용자가 애니메이션 시퀀스를 제어할 수 있는 ActionScript 및 사용자 인터페이스를 추가합니다.

1. 20페이지의 “기본 화면에서 메뉴 만들기”에 저장한 파일을 엽니다.
2. 타임라인에서 **Specials photos** 레이어의 프레임 10에서 키프레임을 선택합니다.
3. 라이브러리 패널을 열고 **Specials movie clip** 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 상단 모서리가 스테이지의 왼쪽 상단 모서리에 맞춰 정렬됩니다.
5. **Specials photos** 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 관리자의 **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 타임라인에서 **Specials photos** 레이어를 선택하고 **삽입 > 타임라인 > 레이어**를 선택(또는 타임라인에서 **레이어 삽입** 버튼을 클릭)합니다.
14. 새로 만든 마스크 레이어의 프레임 10에 키프레임을 삽입합니다.
15. 도구 팔레트에서 **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.

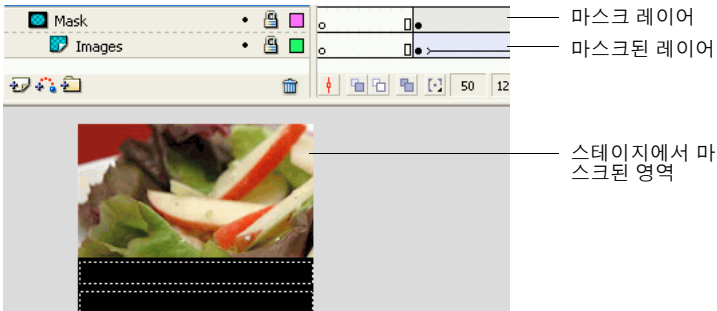


마스크 사각형

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 **Specials mask** 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 레이어로 작업하는 방법에 대한 자세한 내용은 *Flash 사용 설명서*의 마스크 레이어 단원을 참조하십시오.



18. 변경 사항을 저장합니다(파일 > 저장).

지금 시점에서 응용 프로그램을 에뮬레이터에서 테스트하면 애니메이션이 완료될 때까지 중단 없이 재생됩니다. 27페이지의 “탐색 및 텍스트를 스페셜 화면에 추가”에서 애니메이션을 각 키프레임에서 중단하는 ActionScript와 사용자가 이미지를 탐색할 수 있는 사용자 인터페이스를 추가합니다.

탐색 및 텍스트를 스페셜 화면에 추가

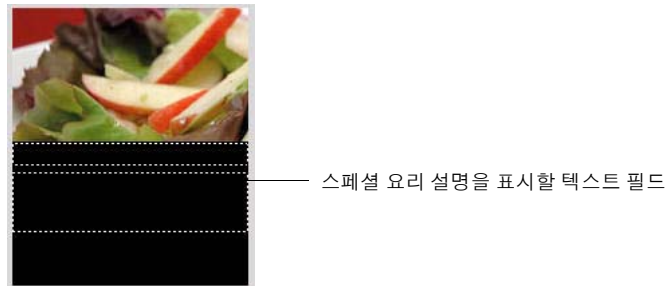
이 단원에서는 스페셜 화면에 상호 작용 기능을 추가하여 각 애니메이션 간 전환을 제어할 수 있도록 합니다. 또한 각 이미지의 이름과 설명을 표시하는 동적 텍스트 필드를 추가합니다.

1. 20페이지의 “기본 화면에서 메뉴 만들기”에서 완성한 파일을 Flash에서 엽니다.
2. 타임라인에서 **Text** 레이어의 프레임 10을 선택합니다.
3. 도구 팔레트에서 **텍스트 도구**를 선택한 다음 첫 번째 마스크된 스페셜 요리 이미지 아래에 텍스트 필드를 만듭니다.

이 텍스트 필드에는 화면에 표시된 스페셜 요리 이미지의 이름이 표시됩니다.



4. 스테이지에서 이 텍스트 필드를 선택하고 속성 관리자에서 다음과 같이 설정합니다.
 - **텍스트 유형** 팝업 메뉴에서 **동적 텍스트**를 선택합니다.
 - **인스턴스 이름** 텍스트 상자에 **title_txt**를 입력합니다.
 - 기울임체 스타일 옵션을 선택합니다.
 - 글꼴 크기를 10으로 설정합니다.
 - **글꼴 렌더링 방법** 팝업 메뉴에서 **장치 글꼴 사용**을 선택합니다.
5. 사용자가 보고 있는 스페셜 요리에 대한 간단한 설명을 표시하는 텍스트 필드를 첫 번째 텍스트 필드 아래에 만듭니다.
6. **선택 도구**를 사용하여 새로운 텍스트 필드의 세로 길이를 스페셜 요리 이름 텍스트 필드보다 세 배 정도 크게 조절합니다.



7. 스테이지에서 이 텍스트 필드를 선택하고 속성 관리자에서 다음과 같이 설정합니다.
 - **텍스트 유형** 팝업 메뉴에서 **동적 텍스트**를 선택합니다.
 - **인스턴스 이름** 텍스트 상자에 **description_txt**를 입력합니다.
 - **행 유형** 팝업 메뉴에서 **여러 행**을 선택합니다.
 - 글꼴 크기를 10으로 설정합니다.
 - **글꼴 렌더링 방법** 팝업 메뉴에서 **장치 글꼴 사용**을 선택합니다.
8. 타임라인에서 **ActionScript** 레이어의 프레임 10에서 키프레임을 선택합니다.
9. **액션** 패널을 열고 다음 코드를 추가합니다.

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

이 코드는 두 개의 동적 텍스트 필드에 있는 첫 번째 스페셜 요리에 대한 이름 설명을 표시합니다. 또한 이 코드는 현재 프레임의 재생 헤드를 중지하고 장치의 소프트 키를 등록합니다.

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

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

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

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

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

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

13. ActionScript 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.

1. 이전 절차에서 완성한 파일을 엽니다.
2. 타임라인의 **ActionScript** 레이어에서 프레임 10을 선택합니다.
3. **액션** 패널을 열고 다음 코드를 입력합니다.

```
Key.removeListener (myListener);  
var myListener:Object = new Object ();  
myListener.onKeyDown = function () {  
    var keyCode = Key.getCode ();  
    if (keyCode == ExtendedKey.SOFT1) {  
        // 왼쪽 소프트 키 이벤트를 처리합니다 .  
        gotoAndPlay ("home");  
    }  
    else if (keyCode == ExtendedKey.SOFT2) {  
        // 오른쪽 소프트 키 이벤트를 처리합니다 .  
        play ();  
        description_txt.text = "";  
        title_txt.text = "";  
    }  
};  
Key.addListener (myListener);
```

왼쪽 소프트 키는 재생 헤드를 기본 응용 프로그램 화면으로 보내고 오른쪽 소프트 키는 이미지 애니메이션을 시퀀스의 다음 이미지로 이동시킵니다.

이벤트 리스너 사용에 대한 자세한 내용은 Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발의 “키 리스너를 사용하여 키 누르기 이벤트 처리”를 참조하십시오.

4. **컨트롤 > 무비 테스트**를 선택하여 완성된 응용 프로그램을 에뮬레이터에서 테스트합니다.

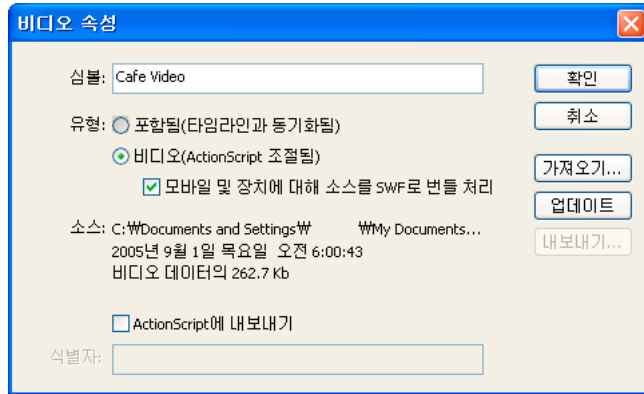
비디오 화면 만들기

이 단원에서는 응용 프로그램에 비디오 및 사용자가 오른쪽 소프트 키를 사용하여 재생(재생, 일시 중지, 다시 시작)을 제어할 수 있도록 ActionScript 코드를 추가합니다.

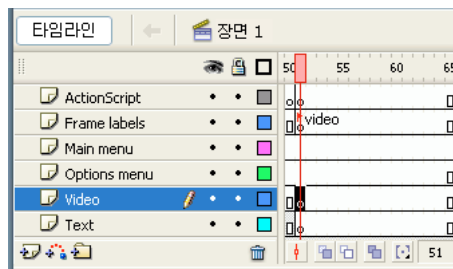
장치의 파일 시스템이나 네트워크 주소를 통해 외부 비디오 파일을 로드할 수도 있지만 이 자습 과정에서는 장치 비디오 파일을 SWF 파일의 라이브러리에 연결합니다.

1. 24페이지의 “스페셜 화면 만들기”에서 완성한 파일을 Flash에서 엽니다.
2. 라이브러리 패널(윈도우 > 라이브러리)이 아직 열려 있지 않으면 엽니다.
3. 라이브러리 패널의 오른쪽 위에 있는 라이브러리 옵션 메뉴를 열고 새 비디오를 선택합니다.
비디오 속성 대화 상자가 나타납니다.
4. 심볼 텍스트 상자에 비디오 심볼 이름을 입력합니다(예: **cafe Video**).
5. 비디오 속성 대화 상자에서 소스 비디오를 SWF 파일에 묶는 옵션을 선택한 다음 가져오기를 클릭합니다.
6. www.adobe.com/go/learn_ftt_samples_and_tutorials_kr에 있는 `cafe_townsend_chef.3gp` 파일을 엽니다. 샘플 및 자습서 페이지에서 해당하는 Flash Lite 버전의 .zip 파일을 찾아 다운로드 및 압축 해제한 다음 Tutorial Assets 폴더로 이동하여 파일에 액세스합니다.
열기 대화 상자에 비디오 파일이 나열되어 있지 않거나 나열되어 있지만 선택할 수 없는 경우, Windows에서는 파일 형식 팝업 메뉴에서 모든 형식을 선택하고 Macintosh에서는 Enable 팝업 메뉴에서 All Files를 선택합니다. Flash 제작 도구에서 대부분의 장치 비디오 포맷을 인식하지 못하기 때문에 이러한 절차가 필요한 경우가 있습니다.

확인을 클릭하기 전에 비디오 속성 대화 상자가 다음과 같이 표시되어야 합니다.

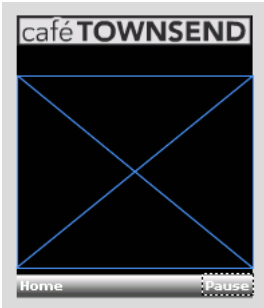


7. **확인**을 클릭하여 **비디오 속성** 대화 상자를 닫습니다.
새 비디오 심볼이 장치 비디오 파일과 관련된 문서의 라이브러리 패널에 나타납니다.
Flash Lite의 장치 비디오 작업에 대한 자세한 내용은 Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발의 “장치 비디오 사용”을 참조하십시오.
8. 스테이지에 비디오 객체를 추가하려면 다음 예와 같이 타임라인에서 **Video** 레이어의 프레임 51에서 키프레임을 선택합니다.



9. 라이브러리 패널에서 **cafe Video** 객체를 스테이지로 드래그합니다.

10. 속성 관리자의 인스턴스 이름 텍스트 상자에 **cafeVideo**를 입력하고 객체의 *x* 위치를 **0**, *y* 위치를 **45**, 폭을 **176**, 높이를 **144**로 설정합니다.



11. 타임라인에서 **ActionScript** 레이어의 프레임 51에서 키프레임을 선택합니다.
12. **액션 패널(윈도우 > 액션)**을 열고 다음 코드를 입력하거나 복사하여 붙여넣습니다.

```
// 타임라인을 중지하고 소프트 키를 등록하고 비디오를 시작합니다 .
stop ();
fscommand2 ("SetSoftKeys", "Home", "Pause");
caféVideo.play ();
var playing:Boolean = true;
// 소프트 키 이벤트 핸들러 코드 :
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) {
            // 비디오가 재생되고 있는 경우 해당 비디오를 일시 중지하고 ,
            // 상태 변수(playing)를 false로 설정하고 ,
            // 오른쪽 소프트 키 레이블을 Play로 설정합니다 .
            caféVideo.pause ();
            playing = false;
            rightSoftKeyLabel.text = "Play";
        }
        else {
            // 비디오가 일시 정지된 경우 재생을 다시 시작하고 ,
            // 상태 변수(playing)를 true로 설정하고 ,
            // 오른쪽 소프트 키 레이블을 Pause로 설정합니다 .
            caféVideo.resume ();
            playing = true;
            righttSoftKeyLabel.text = "Pause";
        }
    }
};
```

```

// 리스너 객체를 등록합니다.
Key.addListener (myListener);
//
// 비디오 상태 핸들러 코드.
//
caféVideo.onStatus = function (infoObject:Object) {
    var code = infoObject.code;
    if (code == "completed") {
        // 비디오 재생이 끝난 경우 playing=false로 설정하고,
        // 오른쪽 소프트 키 레이블을 "Replay"로 설정합니다.
        playing = false;
        rightSoftKeyLabel.text = "Replay";
    }
};

```

13. 작업을 저장한 다음 애플레이터에서 응용 프로그램을 테스트합니다.
14. 응용 프로그램의 기본 화면에서 View Video 옵션을 선택하여 비디오를 봅니다.
오른쪽 소프트 키를 눌러 비디오를 일시 중지해 보고 같은 키를 다시 눌러 다시 시작해 봅니다. 비디오 재생이 끝나면 오른쪽 소프트 키를 눌러 비디오를 다시 시작할 수 있습니다.

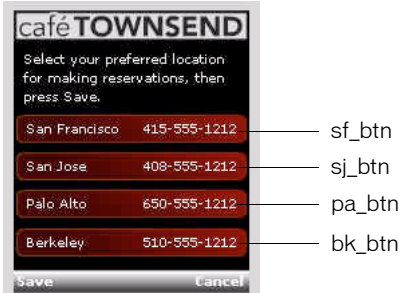
위치 설정 화면 만들기

이 단원에서는 네 개의 레스토랑 위치 중 예약 전화를 할 곳을 선택할 수 있는 새 화면을 만듭니다. 이 화면에서 사용자가 선택한 위치에 따라 응용 프로그램의 기본 화면에서 Reservations를 선택할 때 전화를 거는 번호가 결정됩니다.

사용자가 처음으로 응용 프로그램을 시작하여 기본 화면에서 Reservations를 선택할 때는 자동으로 위치 설정 화면으로 이동하게 됩니다. 그 후에 사용자가 Reservations를 선택하면 응용 프로그램에서 기본 레스토랑 위치의 번호로 바로 전화를 겁니다. 본 응용 프로그램에서는 사용자가 세션에서 선택한 위치를 저장하는 공유 객체를 사용합니다.

1. 31페이지의 “비디오 화면 만들기”에서 완성한 파일을 Flash에서 엽니다.
2. 타임라인에서 Options Menu라는 레이어의 프레임 66에서 키프레임을 선택합니다.
3. 라이브러리 패널(윈도우 > 라이브러리)을 열고 location_SF_button이라는 버튼을 라이브러리에서 스테이지로 드래그합니다.
버튼을 “Select your preferred location...”으로 시작하는 텍스트 아래에 배치합니다.
4. 속성 관리자의 인스턴스 이름 텍스트 상자에 sf_btn을 입력합니다.
5. location_SJ_button이라는 버튼을 라이브러리에서 스테이지로 드래그하여 location_SF 버튼 바로 아래에 배치합니다.

6. 속성 관리자의 인스턴스 이름 텍스트 상자에 **sj_btn**을 입력합니다.
7. 라이브러리에 있는 **location_PA**와 **location_BK**라는 두 버튼에 6단계를 반복하고 각각 **pa_btn** 및 **bk_btn**이라는 인스턴스 이름을 부여합니다. 응용 프로그램의 스테이지가 다음 예제와 같은 모습이어야 합니다.



8. 액션 패널(윈도우 > 액션)에 다음 코드를 입력합니다.

```
stop ();
fscommand2 ("SetSoftKeys", "Save", "Cancel");
showCurrentLocation();
//
// 소프트 키 이벤트 핸들러 코드
//
Key.removeListener (myListener);
var myListener:Object = new Object ();
myListener.onKeyDown = function () {
    var keyCode = Key.getCode ();
    if (keyCode == ExtendedKey.SOFT1) {
        // 위치를 저장합니다 .
        saveNewLocation ();
        gotoAndPlay ("home");
    }
    else if (keyCode == ExtendedKey.SOFT2) {
        // 작업을 취소하고 기본 화면으로 돌아갑니다 .
        gotoAndPlay ("home");
    }
};
Key.addListener (myListener);
//
// 함수 : saveNewLocation().
//
function saveNewLocation () {
    // 사용자가 선택한 버튼 (위치) 을 확인합니다 .
    var selectedButton = Selection.getFocus ();
    switch (selectedButton._name) {
        case "_level0.sf_btn" :
            // 사용자가 San Francisco 를 선택했습니다 .
            location_so.data.phoneNumber = "415-555-1212";
            break;
        case "_level0.sj_btn" :
```

```

        // 사용자가 San Jose 를 선택했습니다 .
        location_so.data.phoneNumber = "408-555-1212";
        break;
    case "_level0.bk_btn" :
        // 사용자가 Berkeley 를 선택했습니다 .
        location_so.data.phoneNumber = "510-555-1212";
        break;
    case "_level0.pa_btn" :
        // 사용자가 Palo Alto 를 선택했습니다 .
        location_so.data.phoneNumber = "650-555-1212";
        break;
    }
}
//
// Function: showCurrentLocation().
//
function showCurrentLocation() {
    // 공유 객체에 저장된 전화 번호를 검색합니다 .
    var phoneNumber:String = location_so.data.phoneNumber;
    // 전화 번호에서 지역 번호를 추출합니다 .
    var areaCode:String = phoneNumber.substring (0, 3);
    // 지역 코드에 따라 선택 포커스를
    // 해당 버튼 항목으로 설정합니다 .
    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;
    }
}
}

```

색 인

나

내용 유형 12
내용 제작 과정 11

다

대상 장치 12
동적 텍스트 필드 27

마

마스크 레이어 24

사

사용 가능한 스테이지 크기 9
소프트 키 27

타

탐색 만들기
 소프트 키 사용 27
 키 포착 버튼 만들기 27
테스트 장치 12
텍스트 필드
 동적 27
 속성 설정 27
트위닝된 애니메이션 24

C

Cafe Townsend 응용 프로그램
 스페셜 애니메이션 만들기 24
 스페셜 화면 만들기 24
 정보 16
 탐색 만들기 27

F

Flash Lite
 내용 유형 12
 제작 개요 11
 Adobe Device Central 에뮬레이터 11

H

Hello World 응용 프로그램 9

