

# FLASH<sup>®</sup> LITE<sup>™</sup> 2.x ファーストステップガイド

## Flash® Lite™ 2.x ファーストステップガイド

本マニュアルがエンドユーザー使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供される場合、本マニュアルおよびその中に記載されているソフトウェアは、エンドユーザー使用許諾契約にもとづいて提供されるものであり、当該エンドユーザー使用許諾契約の契約条件に従ってのみ使用または複製することが可能となるものです。当該エンドユーザー使用許諾契約により許可されている場合を除き、本マニュアルのいかなる部分といえども、Adobe Systems Incorporated (アドビ システムズ社) の書面による事前の許可なしに、電子的、機械的、録音、その他いかなる形式・手段であれ、複製、検索システムへの保存、または伝送を行うことはできません。本マニュアルの内容は、エンドユーザー使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供されていない場合であっても、著作権法により保護されていることに留意ください。

本マニュアルに記載される内容は、あくまでも参照用としてのみ使用されること、また、なんら予告なしに変更されることを条件として、提供されるものであり、従って、当該情報が、アドビ システムズ社による確約として解釈されてはなりません。アドビ システムズ社は、本マニュアルにおけるいかなる誤りまたは不正確な記述に対しても、いかなる義務や責任を負うものではありません。

新しいアートワークを創作するためにテンプレートとして取り込もうとする既存のアートワークまたは画像は、著作権法により保護されている可能性のあるものであることをご留意ください。保護されているアートワークまたは画像を新しいアートワークに許可なく取り込んだ場合、著作権者の権利を侵害することがあります。従って、著作権者から必要なすべての許可を必ず取得してください。

例として使用されている会社名は、実在の会社・組織を示すものではありません。

Adobe、Adobe ロゴ、Flash Lite および Flash は、アドビ システムズ社の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。

### サードパーティの情報

本マニュアルには、アドビ システムズ社が管理していない、サードパーティの Web サイトへのリンクが掲載されていますが、アドビ システムズ社はいかなるリンク先サイトの内容についても責任を持ちません。本マニュアルに記載されているサードパーティの Web サイトには、自己責任においてアクセスしてください。アドビ システムズ社はこれらのリンクを便宜上の目的においてのみ掲載しています。リンクを掲載することにより、アドビ システムズ社がこれらのサードパーティのサイトの内容について何らかの責任を持つことを示すものではありません。



Sorenson™ Spark™ ビデオ圧縮および圧縮解除テクノロジーは、Sorenson Media, Inc. のライセンス供与によって提供されます。

Fraunhofer IIS/Thomson Multimedia : MPEG レイヤー 3 音声圧縮テクノロジーは、Fraunhofer IIS および Thomson Multimedia (<http://www.iis.fhg.de/amm/>) によりライセンス供与されています。

Independent JPEG Group : 本ソフトウェアの一部は、Independent JPEG Group による著作物に基づきます。

Nellymoser, Inc. : 音声圧縮および圧縮解除テクノロジーは、Nellymoser, Inc. (<http://www.nellymoser.com>) のライセンス供与によって提供されます。

Opera® browser Copyright © 1995-2002 Opera Software ASA and its suppliers. All rights reserved.

Macromedia Flash 8 ビデオは、On2 TrueMotion ビデオテクノロジーを利用しています。© 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. <http://www.on2.com>.

Visual SourceSafe is a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

更新情報およびその他のサードパーティのコード情報は、[http://www.adobe.com/go/thirdparty\\_jp/](http://www.adobe.com/go/thirdparty_jp/) で入手できます。

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

Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.



# 目次

はじめに.....	7
ヘルプメディアについて.....	7
その他のリソース.....	8
表記規則.....	8
 第1章：Flash Lite の概要.....	9
Hello World Flash Lite アプリケーション.....	9
Adobe Device Central エミュレータとデバイスデータベース.....	11
Flash Lite アプリケーションのオーサリングワークフロー.....	12
Flash Lite コンテンツタイプについて.....	13
Flash Lite ドキュメントテンプレートの作成.....	14
 第2章：チュートリアル：Flash Lite アプリケーションの作成.....	17
カフェアプリケーションの概要.....	17
完成版アプリケーションの表示.....	20
アプリケーションの作成.....	21
 索引.....	41



# はじめに

本マニュアルでは、アドビ システムズ社の Macromedia® Flash® Lite™ 2.0 および 2.1(まとめて Flash Lite 2.x と呼びます)用のアプリケーションを作成する方法について説明します。また、Adobe® Flash® CS3 Professional の一部である Adobe® Device Central CS3 エミュレータを使用して、作成したコンテンツをテストする方法について説明します。Flash Lite の使用について Flash CS3 が以前のバージョンの Flash と主に異なっている点は、Flash Lite エミュレータが Device Central に組み込まれていることです。詳細については、Device Central のマニュアルを参照してください。

この章では、次のセクションについて説明します。

ヘルプメディアについて .....	7
その他のリソース .....	8
表記規則 .....	8

## ヘルプメディアについて

Flash Lite マニュアルパッケージには、Flash Lite アプリケーションの作成に役立つ次のメディアが含まれています。

- 『Flash Lite 2.x ファーストステップガイド』では、Flash Lite テクノロジーおよびモバイルデバイス用の Flash Lite コンテンツの開発の概要について説明します。Flash Lite アプリケーションの作成手順を示すチュートリアルも含まれています。
- 『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』は Flash Lite コンテンツ作成の総合ガイドであり、Adobe Device Central エミュレータでのアプリケーションテストに関する指示が含まれています。
- 『Flash Lite 2.x ActionScript リファレンスガイド』では、Flash Lite 開発者が使用できる ActionScript 言語のすべての機能について説明し、サンプルコードを示しています。

- 『Flash Lite 2.x ActionScript 入門』は、リファレンスガイドを補完し、Flash Lite 2.0 用の ActionScript と、Flash Lite 2.0 および 2.1 の基となる Flash Player 7 の ActionScript との違いについて一覧を示します。
- [www.adobe.com/go/learn\\_ftl\\_samples\\_and\\_tutorials\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_ftl_samples_and_tutorials_jp) にある Flash Lite サンプルアプリケーションでは、マニュアルに記載されている主な概念とベストプラクティスを実際に試すことができます。

## その他のリソース

Flash Lite アプリケーション開発の最新情報、アドバンスドユーザーからのアドバイス、高度なテクニック、サンプル、ヒント、その他の更新情報については、モバイル & デバイスデベロッパーセンター ([www.adobe.com/go/developer\\_flashlite\\_jp](http://www.adobe.com/go/developer_flashlite_jp)) を参照してください。

テクニカルノート、マニュアルの更新情報、および Flash Lite デベロッパーコミュニティ内の追加情報へのリンクについては、Adobe Flash Lite サポートセンター ([www.adobe.com/go/support\\_flashlite\\_jp](http://www.adobe.com/go/support_flashlite_jp)) を参照してください。

## 表記規則

本マニュアルでは、次の表記規則を使用しています。

- `Code font` (コードフォント) は ActionScript コードを示します。
- *Code font italic* (イタリック体のコードフォント) は ActionScript パラメータを示します。
- **Bold font** (ボールドフォント) はリテラルの入力を示します。
- サンプルコードの二重引用符 (") は区切られた文字列を示します。ただし、プログラマは一重引用符 (') も使用できます。



# Flash Lite の概要

この章では、次のトピックについて説明します。

Hello World Flash Lite アプリケーション.....	9
Adobe Device Central エミュレータとデバイスデータベース.....	11
Flash Lite アプリケーションのオーサリングワークフロー .....	12
Flash Lite コンテンツタイプについて.....	13
Flash Lite ドキュメントテンプレートの作成.....	14

## Hello World Flash Lite アプリケーション

この簡単なチュートリアルでは、Adobe® Flash® CS3 Professional のモバイルデバイス用のオーサリング機能やテスト機能、およびアドビ システムズ社の Macromedia Flash Lite 2.x を使用したコンテンツ作成の一般的なワークフローについて説明します。この項では、簡単な Flash Lite アプリケーションを作成し、Adobe Device Central CS3 エミュレータでテストします。さらに完成されたサンプルアプリケーションについては、[17 ページ](#)、[第 2 章の「チュートリアル：Flash Lite アプリケーションの作成」](#)を参照してください。

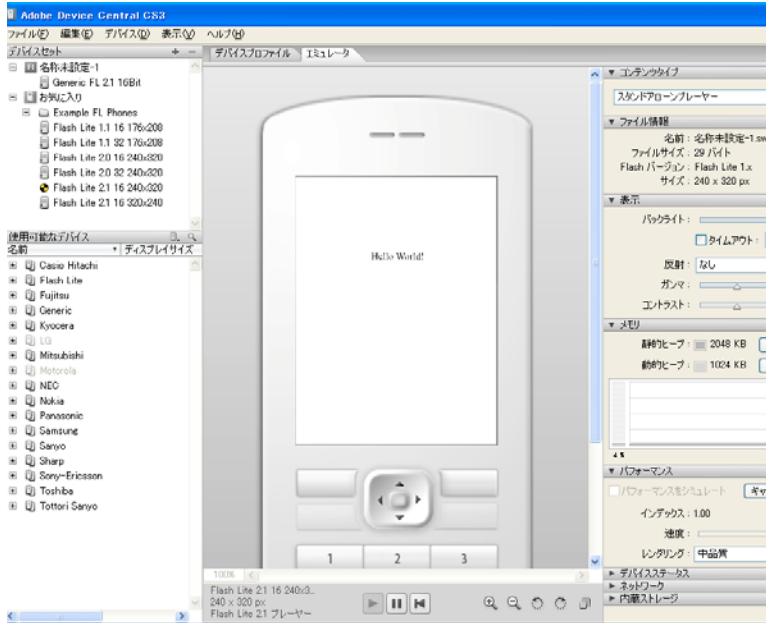
このチュートリアルでは、Flash Lite 2.0 スタンドアローンプレーヤー用のコンテンツを作成していると仮定します。また、一般的なデバイスを使用して操作するものとします。

最初に、ターゲットとするデバイスおよび Flash Lite コンテンツタイプを決定します。

### 簡単な Flash Lite アプリケーションを設定および作成するには：

1. Flash を起動します。
2. Flash のメイン画面で、[ 新規作成 ]-[Flash モバイルドキュメント] を選択します。Adobe Device Central が開き、[ 新規ドキュメント ] タブが表示されます。
3. Device Central で、[Player のバージョン ] ボックスから [FlashLite 2.0]、[ActionScript のバージョン ] ボックスから [ActionScript 2.0]、[ コンテンツタイプ ] ボックスから [ スタンドアローンプレーヤー ] を選択します。
4. 画面一番下の [選択されたすべてのデバイスのカスタムサイズ] をクリックします。これでスタンドアローン Flash Lite プレーヤーのコンテンツを作成できます。
5. [ 作成 ] をクリックします。これで Flash に戻り、パブリッシュ設定がプリセットされ、( デバイスを指定した場合は ) 選択したデバイスに合った正しいサイズの新規ドキュメントが作成されます。
6. ツールパネルでテキストツールを選択し、ステージ上をドラッグしてテキストボックスを作成します。  
「Hello, world!」( または他のテキスト ) をテキストボックスに入力します。
7. [ 制御 ]-[ムービープレビュー] を選択して Adobe Device Central 上にアプリケーションを書き出し、Adobe Device Central エミュレータを表示します。

**メモ：**Device Central でのテスト中に、デバイスとコンテンツタイプを変更して、さまざまなプラットフォームでのアプリケーションの動作を確認することができます。デバイスやコンテンツタイプを変更するには、[ 使用可能なデバイス ] パネルでデバイスをダブルクリックして、[ コンテンツタイプ ] から新しいコンテンツタイプを選択します。エミュレータで最後に使用した設定は、Flash に戻っても維持されます。



8. Flash に戻るには、[ ファイル ]-[Flashに戻る] を選択します。

## Adobe Device Central エミュレータとデバイスデータベース

Adobe Device Central エミュレータを使用して、コンテンツを実際のデバイスで実行および表示したときと同じようにテストすることができます。別のテストデバイスやコンテンツタイプを選択して、アプリケーションに関する詳細な情報を表示することが可能です。

Device Central には、モバイルデバイスの広範なデータベースが備わっているので、モバイルデバイスのテスト環境を独自に作成する際に利用できます。詳細については、Device Central のマニュアルを参照してください。

# Flash Lite アプリケーションのオーサリングワークフロー

Flash Lite コンテンツの作成は繰り返し行われるプロセスであり、次の手順が含まれます。

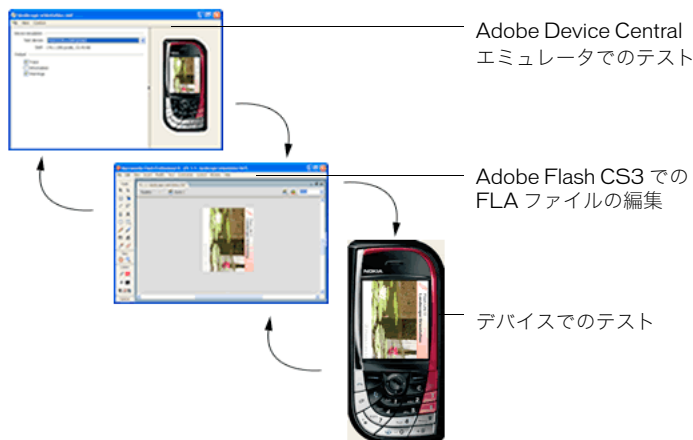
**ターゲットデバイスと Flash Lite コンテンツタイプの識別** デバイスが異なると、特に画面サイズやサポートするオーディオ形式、画面の色深度が異なります。これらの要素は、アプリケーションの設計や実装に影響する場合があります。

さらに、デバイスが異なると、スクリーンセーバー、スタンドアローンアプリケーションあるいはアニメーション化した着信音など、サポートする Flash Lite コンテンツタイプが異なります。作成するコンテンツタイプによって、アプリケーションで利用できる機能も決まります。詳細については、[13 ページの「Flash Lite コンテンツタイプについて」](#)を参照してください。

**アプリケーションの Flash での作成と Adobe Device Central でのテスト** Adobe Flash CS3 Professional には Adobe Device Central のエミュレータが含まれており、デバイスに転送しなくてもアプリケーションをテストできます。エミュレータを使用してアプリケーションの設計を微調整し、モバイルデバイスでテストする前に問題を解決できます。

**ターゲットデバイスでのアプリケーションのテスト** Adobe Device Central エミュレータでは、ターゲットデバイスのプロセッサの処理速度、色深度、ネットワークの待ち時間など、すべての側面をエミュレートできるわけではないので、この手順は重要です。たとえば、エミュレータではアニメーションが滑らかに表示されていても、デバイスのプロセッサの処理速度が遅いためにデバイスでは滑らかに表示されない場合があります。また、エミュレータでは滑らかに表示されたグラデーションカラーが、実際のデバイスでは帯状に表示される場合があります。デバイスでアプリケーションをテストした後、Flash オーサリングツールでアプリケーションの設計を調整しなければならない場合があります。

次の図は、繰り返し行われる開発とテストのプロセスを表します。



## Flash Lite コンテンツタイプについて

Flash Lite アプリケーションを開発する前に、次のことを理解しておく必要があります。

- コンテンツが実行されるデバイス、つまり " ターゲットデバイス "。Flash Lite プレーヤーはさまざまなデバイスにインストールされています。Flash Lite がインストールされているデバイスの一覧については、アドビ システムズ社の Web サイト ([www.adobe.com/jp/mobile/supported\\_devices/](http://www.adobe.com/jp/mobile/supported_devices/)) の「Flash サポート対象の携帯デバイス」を参照してください。
- ターゲットデバイスでサポートされている Flash Lite コンテンツタイプ。インストールされた Flash Lite はアプリケーションモード、つまり " コンテンツタイプ " をサポートします。たとえば、一部のデバイスでは Flash Lite を使用して、Flash ベースのスクリーンセーバーやアニメーション化されたリングトーンを有効にします。モバイル Web ページに埋め込まれた Flash コンテンツをレンダリングするデバイスもあります。すべてのコンテンツタイプが Flash Lite のすべての機能をサポートしているわけではありません。

Flash Lite コンテンツタイプと特定のデバイスとの組み合わせによって、アプリケーションで利用できる特定の Flash Lite の機能が定義されます。たとえば、スクリーンセーバーとして実行される Flash アプリケーションでは、通常、ネットワークへの接続や、データのダウンロードはできません。

Adobe Device Central の Flash Lite テスト機能によって、複数のデバイスおよび複数の Flash Lite コンテンツタイプでのテストを実行できます。これにより、開発しているアプリケーションが、コンテンツタイプで利用できない機能を使用しているかどうかを調べることができます。ターゲットデバイスやコンテンツタイプの選択については、『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』の「Flash Lite コンテンツのプレビュー」を参照してください。

## Flash Lite ドキュメントテンプレートの作成

Flash Lite コンテンツを開発する場合、通常、同じデバイスまたはデバイスグループ、および Flash Lite コンテンツタイプをターゲットにします。たとえば、Nokia 製の Series 60 デバイスで実行されるスタンドアローン Flash Lite プレーヤー用のコンテンツを開発しているとします。オーサリングプロセスを簡単にするために、アプリケーションに使用する適切なステージサイズ、パブリッシュ設定、テストデバイス、Flash Lite コンテンツタイプが設定済みのテンプレートを作成しておく便利です。

この節では、ステージサイズが 176 x 208 で、スタンドアローン Flash Lite 2.0 プレーヤーをターゲットとするドキュメントテンプレートを作成します。このテンプレートを使用して、新しいドキュメントを作成できます。

### Flash Lite ドキュメントテンプレートを新規作成するには：

1. Flash で [ ファイル ]-[ 新規 ] を選択します。
2. [ 新規ドキュメント ] ダイアログボックスの [ 一般 ] タブで、[ Flash モバイルドキュメント ] を選択して [ OK ] をクリックします。
3. [ ファイル ]-[ パブリッシュ設定 ] を選択して [ パブリッシュ設定 ] ダイアログボックスを開きます。
4. [ パブリッシュ設定 ] ダイアログボックスで [ Flash ] タブをクリックし、[ バージョン ] ポップアップメニューから [ Flash Lite 2.0 ] を選択して、[ ActionScript のバージョン ] ポップアップメニューから [ ActionScript 2.0 ] を選択します。[ OK ] をクリックします。
5. [ 修正 ]-[ ドキュメント ] を選択して、[ ドキュメントプロパティ ] ダイアログボックスを開きます。
6. サイズの [ 幅 ] テキストボックスに「176」、[ 高さ ] テキストボックスに「208」と入力します。[ OK ] をクリックします。

7. 必要に応じて、ターゲットデバイスやコンテンツタイプについてのコードを入力して含めることもできます。たとえば、次の手順は **ActionScript** を追加してコンテンツを全画面表示に設定します。
  - a. タイムラインの下にある [ レイヤーの追加 ] ボタンをクリックするか、[ 挿入 ]-[ タイムライン ]-[ レイヤー ] を選択して、新しいレイヤーを作成します。
  - b. レイヤー名を選択して、「**ActionScript**」と入力します。
  - c. [アクション] パネルを開き ([ ウィンドウ ]-[ アクション ])、次のコードを入力します。

```
fscommand2("FullScreen", true);
```
8. [ 制御 ]-[ ムービープレビュー ] を選択して **Device Central** を開きます。
9. [ デバイスプロファイル ] タブをクリックします。
10. 使用可能なデバイスの一覧で、フォルダを展開して目的のデバイスを選択します。
11. 目的のデバイスを選択して、[ デバイスセット ] パネルの目的のデバイスセットにドラッグします。
12. [ ファイル ]-[ Flash に戻る ] を選択して **Device Central** を終了し、Flash ファイルに戻ります。
13. [ ファイル ]-[ テンプレートとして保存 ] を選択して、ドキュメントをテンプレートとして保存します。
14. [ テンプレートとして保存 ] ダイアログボックスの [ 名前 ] テキストボックスに「**Flash Lite 2-0 - Symbian Series 60**」と入力します。
15. [ カテゴリ ] リストから [ **グローバル携帯電話** ] を選択します。
16. 必要に応じて、[ 説明 ] テキストボックスにテンプレートの説明を全角で 91 文字、半角で 128 文字以内で入力します。

ここで入力した説明は、[ 新規ドキュメント ] ダイアログボックスでそのテンプレートを選択すると表示されます。
17. [ 保存 ] をクリックします。

テンプレートを作成して保存した後は、このテンプレートを使用して、同じパブリッシュ設定、デバイス設定、ステージサイズの新しいドキュメントをすばやく作成することができます。

**作成したテンプレートを使用してドキュメントを新規作成するには：**

1. Flash で [ ファイル ]-[ 新規 ] を選択します。
2. [新規ドキュメント] ダイアログボックスで、[テンプレート] タブを選択します。
3. 左側にある使用可能なテンプレートのカテゴリー一覧から、[ グローバル携帯電話 ] を選択します。[ グローバル携帯電話 ] は、テンプレートを作成したときに指定したカテゴリ名です。
4. 右側のテンプレート一覧から、[Flash Lite 2-0 - Symbian Series 60] を選択します。[Flash Lite 2-0 - Symbian Series 60] は、テンプレートを作成したときに指定したテンプレート名です。
5. [OK] をクリックして新規ドキュメントを作成します。

テンプレートと同じパブリッシュ設定、デバイス設定、ステージサイズが設定された新規ドキュメントが表示されます。



# チュートリアル : Flash Lite アプリケーションの作成

このチュートリアルでは、Café Townsend という架空のレストランを想定したプロモーション用 Adobe Flash Lite アプリケーションの開発を説明します。ユーザーは、このレストランのおすすめ料理のリストを表示したり、シェフについてのビデオを再生したり、レストランに電話をかけて予約することができます。また、共有オブジェクトを使用して予約を希望する店舗（場所）を設定することもできます。共有オブジェクトには、アプリケーションセッション間でその環境設定を保存することができます。

この章では、次のトピックについて説明します。

カフェアプリケーションの概要 .....	17
完成版アプリケーションの表示 .....	20
アプリケーションの作成 .....	21

## カフェアプリケーションの概要

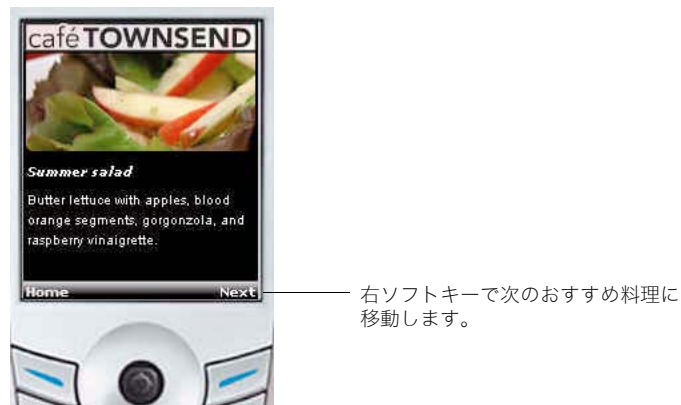
このアプリケーションは、3つの画面で構成されています。アプリケーションが開始されたときに表示されるホーム画面には、レストランやメニューについての紹介文と、[Specials]、[View Video]、[Reservations] の3つのアイテムがあります。

メニューアイテムを選択するには、デバイスの上矢印キーと下矢印キーを押して目的のメニューアイテムにフォーカスを移し、選択キーを押して選択内容を確定します。この画面では、右ソフトキーを押してアプリケーションを終了することも、また左ソフトキーで予約するレストランの場所を設定することもできます。



#### ホーム画面

おすすめ料理画面では、その日のおすすめランチのメニューの説明とイメージの一覧が表示されます。おすすめ料理の一覧表示内を移動するには、デバイスの右ソフトキー（ラベルは [Next]）を押します。メインアプリケーションに戻るには、左ソフトキー（ラベルは [Home]）を押します。



#### おすすめ料理画面

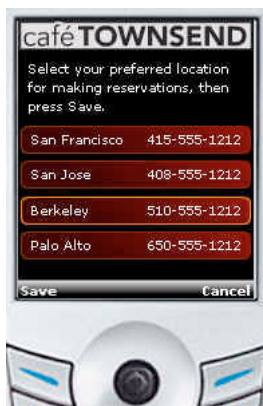
レストランについての短いビデオを表示するには、ホーム画面の [View Video] オプションを選択します。左ソフトキーを使用してビデオの一時停止と再生を行います。ビデオが終了した後でもう一度再生する場合も同様です。



ビデオ画面

ユーザーがメイン画面で [Reservations] メニューオプションを選択すると、アプリケーションからレストランに電話をかけることができます。デフォルトでは、サンフランシスコの旗艦店に電話をかけますが、別の場所の店舗を指定することもできます。別の場所を指定するには、アプリケーションのホーム画面で左ソフトキー ([Set Location]) を押します。

場所の設定画面では、予約の際のデフォルトの場所を選択することができます。この情報は、アプリケーションセッション間での共有オブジェクトに保存されます。左ソフトキー ([Save]) を押すと新しい場所の設定を保存することができます。右ソフトキー ([Cancel]) を押すとキャンセルできます。



場所の環境設定を行う画面

# 完成版アプリケーションの表示

カフェアプリケーションの完成版は Flash と共にインストールされます。完成版アプリケーションは Adobe Device Central エミュレータで表示できます。また、モバイルデバイスにスタンドアロンの Flash Lite プレーヤーをインストールしている場合は、SWF ファイルをデバイスに転送してデバイスで表示することもできます。

1. Flash で、[www.adobe.com/go/learn\\_flt\\_samples\\_and\\_tutorials\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_flt_samples_and_tutorials_jp) にある "cafe\_tutorial\_complete.flc" という名前のファイルを開きます。「サンプルとチュートリアル」ページで、Flash Lite バージョンの .zip ファイルを探してダウンロードおよび解凍し、"Tutorial Assets" フォルダを選択してファイルにアクセスします。
2. [制御]-[ムービープレビュー]を選択して、アプリケーションを Device Central に書き出し、Device Central エミュレータで実行します。
3. アプリケーションを操作するには、次の操作を行います。
  - ホーム画面で、エミュレータ上の下矢印キーをクリックして、[Specials] メニューアイテムを選択します。次に、エミュレータの選択キーをクリックして、おすすめ料理の画面を表示します。  
おすすめ料理の画面で、エミュレータの右ソフトキー ([Next]) をクリックして、各おすすめ料理のイメージと説明を表示します。左ソフトキー ([Home]) をクリックして、ホーム画面に戻ります。
  - ビデオを再生するには、[View Video] を選択します。左ソフトキー ([Home]) をクリックして、ホーム画面に戻ります。右ソフトキー ([Replay]) をクリックして、もう一度ビデオを再生することもできます。
  - ホーム画面で、左ソフトキー ([Set Location]) をクリックして場所の設定画面に移動することができます。予約したい場所を選択してから、左ソフトキー ([Save]) をクリックして場所を設定し、ホーム画面に戻ります (または [Cancel] をクリックします)。
  - ホーム画面で、[Reservations] メニューアイテムを選択すると、レストランに電話をかけることができます。エミュレータに表示される電話番号と場所の設定画面で設定した場所が一致するかどうか確認してください。

# アプリケーションの作成

このセクションでは、カフェアプリケーションの作成方法を示す手順について説明します。このチュートリアルは、次の3つの部分に分かれています。

- アプリケーションのホーム画面のメニューの作成。この画面で、簡単なメニューからその日のおすすめ料理のイメージと説明を表示したり、ビデオを再生したり、レストランに電話をかけて予約を取ったりすることができます。デバイスの左ソフトキーを押してオプション画面に移動し、希望のレストランの場所を設定することもできます。詳細については、[22 ページの「ホーム画面のメニューの作成」](#)を参照してください。
- おすすめ料理の画面の作成。この画面で、ユーザーはデバイスの右ソフトキーを押して各おすすめランチのイメージと説明を切り替えるか、左ソフトキーを押してホーム画面に戻ることができます。[25 ページの「おすすめ料理画面の作成」](#)を参照してください。
- ビデオ画面の作成。この画面がロードされるとビデオが再生されます。デバイスの左ソフトキーを押すとホーム画面に戻り、右ソフトキーを押すとビデオを再度再生することができます ( 詳細については、[33 ページの「ビデオ画面の作成」](#)を参照してください )。
- 場所の設定画面の作成。この画面では、予約の電話をかける希望のレストランの場所を選択します。デバイスの左ソフトキーを押すと選択内容を保存してホーム画面に戻ります。右ソフトキーを押すと場所の設定を保存せずにホーム画面に戻ります ( 詳細については、[36 ページの「場所の設定画面の作成」](#)を参照してください )。

## テストデバイスとコンテンツタイプの選択

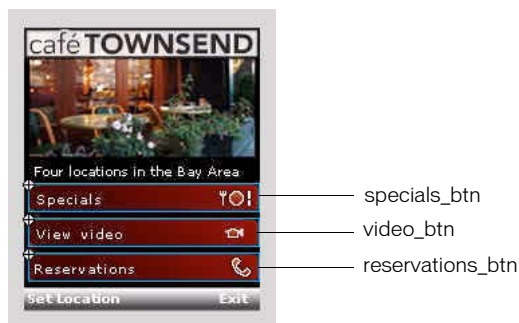
Device Central を使用して、ターゲットにするデバイスとコンテンツタイプを選択します。Adobe Device Central エミュレータでアプリケーションテストを実施する場合、ターゲットデバイス上の Player の設定およびコンテンツタイプに一致するようエミュレータが自動設定されます。

これらの設定は、Flash モバイルドキュメントを初めて作成するときに指定します。新しいドキュメントを最初から作成する方法については、[9 ページの「Hello World Flash Lite アプリケーション」](#)を参照してください。

## ホーム画面のメニューの作成

このセクションでは、アプリケーションのホーム画面に表示されるメニューを作成します。メニューには [Specials]、[View Video]、[Reservations] という 3 つのオプションが設定されます。

1. [www.adobe.com/go/learn\\_ftl\\_samples\\_and\\_tutorials\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_ftl_samples_and_tutorials_jp) にある "cafe\_tutorial\_start.fla" という名前のソースファイルを開きます。このファイルは一部完成しています。「サンプルとチュートリアル」ページで、Flash Lite バージョンの .zip ファイルを探してダウンロードおよび解凍し、"Tutorial Assets" フォルダを選択してファイルにアクセスします。
  2. タイムラインウィンドウで ([ ウィンドウ ]-[ タイムライン ]), Menu レイヤーのフレーム 1 を選択します。
  3. メニューを作成するには、[ ライブラリ ] パネルを開き ([ ウィンドウ ]-[ ライブラリ ]), specials button シンボルのインスタンスをステージにドラッグします。レストランを紹介している (既存の) テキストフィールドの下にボタンを配置します。
  4. [Specials] ボタンが選択されている状態で、プロパティインスペクタの [ インスタンス名 ] テキストボックスに 「specials\_btn」と入力します。
  5. video button という名前のボタンシンボルのインスタンスをステージにドラッグし、specials button の下に配置します。
  6. [video] ボタンが選択されている状態で、プロパティインスペクタの [ インスタンス名 ] テキストボックスに 「video\_btn」と入力します。
  7. reservations button という名前のボタンシンボルのインスタンスをステージにドラッグし、video button の下に配置します。
  8. reservations button が選択されている状態で、プロパティインスペクタの [ インスタンス名 ] テキストボックスに 「reservations\_btn」と入力します。
- アプリケーションのステージは、次のようになります。



9. タイムラインで、ActionScript レイヤーのフレーム 1 を選択します。

10. [アクション] パネルを開き ([ウィンドウ]-[アクション])、次のコードを入力します。

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

このコードは次の機能を果たします。

- 再生ヘッドをこのフレームで停止します。
- 現在フォーカスのあるボタンまたはテキスト入力フィールドの周囲に、デフォルト設定によって描かれるフォーカス矩形を無効にします (『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』の「フォーカス矩形について」を参照してください)。
- アプリケーションで使用するソフトキーを登録します。
- プレーヤーのレンダリング品質を高に設定します。デフォルトでは、Flash Lite は中品質でグラフィックコンテンツをレンダリングします。
- アプリケーションをフルスクリーンで表示するようにプレーヤーを設定します。

Flash Lite がフルスクリーンモードの場合は、SetSoftKeys コマンドで指定したラベルは表示されません。このため、ステージにカスタムソフトキーのラベルを追加する必要があります。

11. 次のコードを追加して、メニューボタンおよびフォーカスされている選択内容のボタンイベントを処理します。

```
// アプリケーションを開始したとき、
// また他の画面からホーム画面に戻ってきたときの
// 初期フォーカスを設定します
if (selectedItem == null) {
    Selection.setFocus (specials_btn);
} else {
    Selection.setFocus (selectedItem);
}

// onPress イベントハンドラを各メニューボタンに割り当てます
// selectedItem 変数を、選択したボタンオブジェクトに
// 設定します
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) {
            // ユーザーが場所を指定していない場合は、
            // 場所の設定画面に移動します
            gotoAndStop ("options");
        }
        else {
            // 共有オブジェクトで番号を呼び出します
            var phoneNum = location_so.data.phoneNumber;
            getUrl ("tel:" + phoneNum);
        }
        selectedItem = this;
    };
};

```

specials\_btn と video\_btn のボタンに割り当てられた onPress イベントハンドラにより、再生ヘッドが "specials" と "video" のラベルがついたフレームにそれぞれ送られます。このチュートリアルの後半でこれらのセクションのコンテンツを作成します ([25 ページの「おすすめ料理画面の作成」](#) および [33 ページの「ビデオ画面の作成」](#) を参照してください)。

[Reservations] オプションを選択すると、onPress ハンドラにより location\_so 共有オブジェクトで指定された番号に電話をかけます (共有オブジェクトを作成するコードについては、この手順の後半で説明します)。予約の電話をかける場所をまだ指定していない場合は、アプリケーションにより再生ヘッドが "options" のラベルの付いたフレームに送られます。"options" で予約したい場所を選択します。

12. 次のコードを追加して、左ソフトキーと右ソフトキーのキーリスナーを作成します。

```

Key.removeListener(myListener);
var myListener:Object = new Object();
myListener.onKeyDown = function() {
    var keyCode = Key.getCode();
    if (keyCode == ExtendedKey.SOFT1) {
        // 左ソフトキーのイベントを処理します
        gotoAndStop("options");
    } else if (keyCode == ExtendedKey.SOFT2) {
        // 右ソフトキーのイベントを処理します
        fscommand2("Quit");
    }
};
Key.addListener(myListener);

```

これは、キーリスナーを使用して右ソフトキーと左ソフトキーのイベントを処理するコードです。左ソフトキーを押すと再生ヘッドは "options" のラベルの付いたフレームに送られ、右ソフトキーを押すとアプリケーションを閉じます。



イベントリスナーの使用法の詳細については、『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』の「キーリスナーによるキー押下イベントの処理」を参照してください。

- 最後に、予約したい場所を保存する共有オブジェクトを初期化するコードを追加します。

```
// 共有オブジェクトを定義するリスナー関数
function so_listener (the_so:SharedObject) {
    if (the_so.getSize () == 0) {
        // 共有オブジェクトがないので、
        // まだ環境設定を行っていません
    }
    SharedObject.removeListener ("location");
}
// 共有オブジェクトを作成します
location_so = SharedObject.getLocal ("location");
// SharedObject リスナーオブジェクトを追加します
SharedObject.addListener ("location", this, "so_listener");
```

- ここまでの作業内容をテストするには、[ 制御 ]-[ ムービープレビュー ]を選択します。

この時点で、対応するボタンにフォーカスを与えてからエミュレータの選択キー（またはコンピュータのキーボードの Enter キー）を押して、メニューアイテムを選択できるようになりました。次のセクションで、おすすめ料理の画面とビデオ画面、およびデフォルトの場所を指定する画面を作成します。

## おすすめ料理画面の作成

このセクションでは、各おすすめ料理のイメージや説明を表示するユーザーインターフェイスエレメントを作成します。おすすめ料理画面は、次の部分で構成されています。

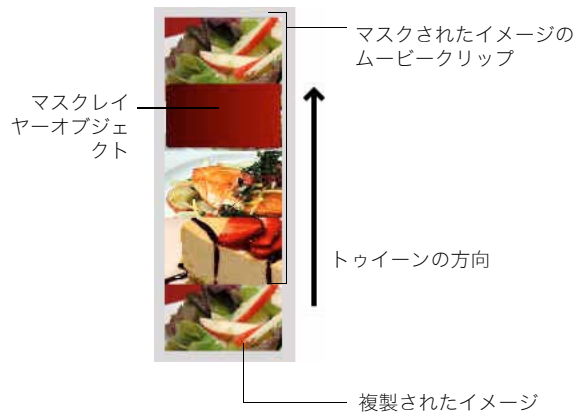
- 各おすすめ料理のイメージ間でトランジションを実行するアニメーション。[26 ページの「イメージアニメーションの作成」](#)を参照してください。
- 各おすすめ料理の名前と説明を表示するダイナミックテキストフィールド。[29 ページの「おすすめ料理画面へのナビゲーションとテキストの追加」](#)を参照してください。
- ユーザーが他のおすすめ料理を表示したり、メインアプリケーション画面に戻ったりできるようにするユーザーインターフェイスエレメント。[29 ページの「おすすめ料理画面へのナビゲーションとテキストの追加」](#)を参照してください。

チュートリアルはこのセクションは、2つの部分に分かれています。前半では、各おすすめ料理のイメージの間でトランジションを実行するアニメーションを作成します。後半では、ユーザーがイメージを切り替えたり、各おすすめ料理の名前や説明を表示したりするためのユーザーインターフェイスエレメントおよびActionScriptを追加します。

## イメージアニメーションの作成

このセクションでは、各おすすめ料理のイメージの間でトランジションを実行するトゥイーンアニメーションを作成します。このセクションの作業を終了すると、アニメーションは停止せずに最後まで再生されます。このチュートリアルの後半では、ナビゲーションと、デバイスの右ソフトキーを使用してアニメーションの制御ができるActionScriptを追加します。

アニメーションを作成するために、すべてのおすすめ料理のイメージを縦1列に並べた、一部作成済みのムービークリップを使用します。マスクレイヤーを使用して、1つのイメージだけが表示されるようにします。次に、ムービークリップを上を移動する一連のトゥイーンを作成し、別のイメージが表示されるようにします。ムービークリップの最後のイメージは最初のイメージの複製で、ユーザーが最後のイメージを表示した後、アニメーションシーケンスを初期状態に戻すことができるようにします。次の図はこの概念を示しています。

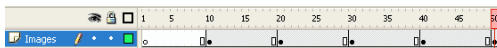


チュートリアル最後のセクションでは、ユーザーがアニメーションシーケンスを制御できるようにする、ActionScript およびユーザーインターフェイスエレメントを追加します。

1. 22 ページの「ホーム画面のメニューの作成」で保存したファイルを開きます。
2. タイムラインで、Images という名前のレイヤー上のフレーム 10 のキーフレームを選択します。
3. [ ライブラリ ] パネルを開き、Specials という名前のムービークリップシンボルをステージにドラッグします。

今後は、このムービークリップのことを単に " イメージムービークリップ " と呼ぶことにします。

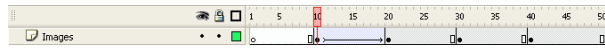
4. 選択した新しいムービークリップインスタンスを使って、ムービークリップの x 座標と y 座標をプロパティインスペクタで 0 に設定します。  
これにより、イメージムービークリップの左上隅とステージの左上隅が一致します。
5. 次の図に示されているように、Images レイヤーでキーフレームをフレーム 20、30、40、50 に挿入します。



6. タイムラインで、フレーム 20 のキーフレームを選択します。
7. ステージでイメージムービークリップを選択し、その y 座標をプロパティインスペクタで -100 に設定します。  
これによって、ムービークリップはステージ上で 100 ピクセル分、上に移動します。
8. タイムラインでフレーム 30 のキーフレームを選択し、次にイメージムービークリップを選択して、その y 座標をプロパティインスペクタで -200 に設定します。
9. フレーム 40 のキーフレームを選択し、次にイメージムービークリップを選択して、その y 座標をプロパティインスペクタで -300 に設定します。
10. フレーム 50 のキーフレームを選択し、次にイメージムービークリップを選択して、その y 座標をプロパティインスペクタで -400 に設定します。

11. フレーム 10 のキーフレームを選択し、プロパティインスペクタの [ トゥイーン ] ポップアップメニューから [ モーション ] を選択します。

これで、フレーム 10 と 20 のキーフレームの間にあるイメージムービークリップのトゥイーン処理が実行されます。



12. 他のイメージの間にもトランジションを作成するには、フレーム 20、30、および 40 にあるキーフレームについて手順 11 を繰り返します。
13. マスクレイヤーを作成するには、タイムラインで Images レイヤーを選択し、[ 挿入 ]-[ タイムライン ]-[ レイヤー ] を選択します ( または、タイムラインの [ レイヤーの挿入 ] をクリックします )。
14. 新しいマスクレイヤーのフレーム 10 にキーフレームを挿入します。
15. [ ツール ] パレットの矩形ツールを使用して、イメージムービークリップの最初の ( 一番上の ) イメージを覆う矩形を作成します。

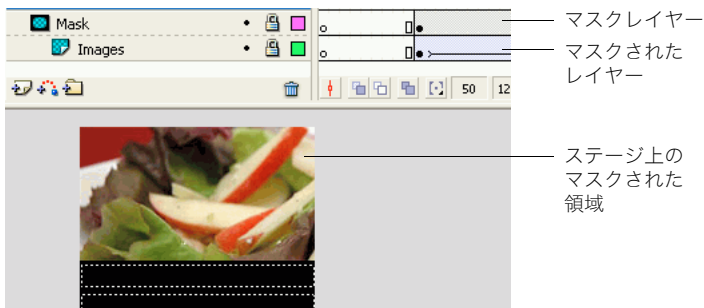
矩形に使用する塗りのカラーはどのカラーでもかまいませんが、完全に塗りつぶされている必要があります。



16. 矩形がイメージエリア全体を確実に覆うようにするには、矩形をダブルクリックして選択し、次にプロパティインスペクタを使用して、矩形の x 座標と y 座標を 0 に、幅を 176 に、高さを 100 に設定します。

17. タイムラインで Image Mask レイヤーを右クリック (Windows)、または Control キーを押しながらクリック (Macintosh) して、ショートカットメニューから [ マスク ] を選択します。

マスクレイヤーに変換されたレイヤーには、マスクレイヤーアイコンが表示されます。すぐ下にあるレイヤーがマスクレイヤーにリンクされ、そのコンテンツがマスクの塗りつぶされた領域から見えます。



18. 変更内容を保存します ([ ファイル ]-[ 保存 ] )。

この時点では、エミュレータでアプリケーションをテストすると、作成したアニメーションは最後まで再生された後、停止します。[29 ページの「おすすめ料理画面へのナビゲーションとテキストの追加」](#)では、キーフレームごとにアニメーションを停止する `ActionScript` と、イメージ間のナビゲーションを可能にするユーザーインターフェイスエレメントを追加します。

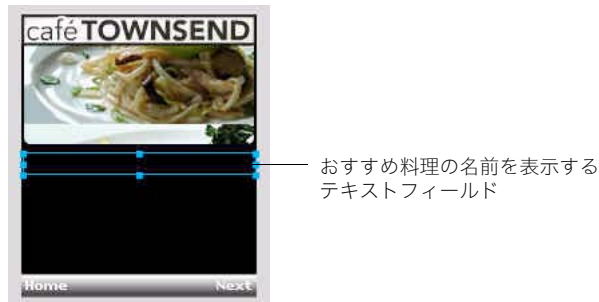
## おすすめ料理画面へのナビゲーションとテキストの追加

このセクションでは、ユーザーが各アニメーション間のトランジションを制御できるようにするインタラクティブ機能をおすすめ料理の画面に追加します。各イメージの名前と説明を表示するダイナミックテキストフィールドも追加します。

1. [22 ページの「ホーム画面のメニューの作成」](#)で完成させたファイルを Flash で開きます。
2. タイムラインで、Text レイヤーのフレーム 10 を選択します。

3. ツールパレットで、テキストツールを選択し、最初のマスクされたおすすめ料理のイメージの下にテキストフィールドを作成します。

このテキストフィールドに、画面に表示されているおすすめ料理の名前が表示されます。



4. ステージのテキストフィールドが選択された状態で、プロパティインスペクタを次のように変更します。
  - [テキストの種類] ポップアップメニューから [ダイナミックテキスト] を選択します。
  - [インスタンス名] テキストボックスに「**title\_txt**」と入力します。
  - [イタリック] テキストスタイルオプションを選択します。
  - フォントサイズを **10** に設定します。
  - [フォントのレンダリング方法] ポップアップメニューから [デバイスフォントの使用] を選択します。
5. 最初のテキストフィールドの下に、表示されているおすすめ料理の簡単な説明を表示する別のテキストフィールドを作成します。
6. 選択ツールを使用して、テキストフィールドの高さがもう 1 つ上のテキストフィールドの高さの約 3 倍になるようにサイズを変更します。



7. ステージのテキストフィールドが選択された状態で、プロパティインスペクタを次のように変更します。
  - [テキストの種類] ポップアップメニューから [ダイナミックテキスト] を選択します。
  - [インスタンス名] テキストボックスに「**description\_txt**」と入力します。
  - [行タイプ] ポップアップメニューから [複数行] を選択します。
  - フォントサイズを 10 に設定します。
  - [フォントのレンダリング方法] ポップアップメニューから [デバイスフォントの使用] を選択します。
8. タイムラインで、**ActionScript** レイヤー上のフレーム 10 のキーフレームを選択します。
9. [アクション] パネルを開き、次のコードを追加します。

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

このコードにより、最初のおすすめ料理の名前と説明が 2 つのダイナミックテキストフィールドに表示されます。また、現在のフレームで再生ヘッドが停止し、デバイスのソフトキーが登録されます。

10. **Actions** レイヤーで、フレーム 20 のキーフレームを選択し、[アクション] パネルで次のコードを入力します。

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

11. **ActionScript** レイヤーで、フレーム 30 のキーフレームを選択し、[アクション] パネルで次のコードを入力します。

```
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** レイヤーで、フレーム 40 のキーフレームを選択し、[アクション] パネルで次のコードを入力します。

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

13. **ActionScript** レイヤーで、フレーム 50 のキーフレームを選択し、[ アクション ] パネルで次のコードを入力します。

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

このコードにより、再生ヘッドがアニメーションシーケンスの先頭に戻ります。アニメーションシーケンスの最初と最後のイメージが同じであるため、アニメーションが連続するような効果が生まれます。

14. 変更内容を保存します。

次に、ユーザーが各おすすめ料理のイメージと説明を切り替えて表示できるようにするナビゲーションをおすすめ料理の画面に追加します。

1. 前の手順で保存したファイルを開きます。
2. タイムラインで、**ActionScript** レイヤーのフレーム 10 を選択します。
3. [ アクション ] パネルを開き、次のコードを入力します。

```
Key.removeListener (myListener);
var myListener:Object = new Object ();
myListener.onKeyDown = function () {
    var keyCode = Key.getCode ();
    if (keyCode == ExtendedKey.SOFT1) {
        // 左ソフトキーのイベントを処理します
        gotoAndPlay ("home");
    }
    else if (keyCode == ExtendedKey.SOFT2) {
        // 右ソフトキーのイベントを処理します
        play ();
        description_txt.text = "";
        title_txt.text = "";
    }
};
Key.addListener (myListener);
```

左ソフトキーは再生ヘッドをメインアプリケーション画面に送り、右ソフトキーはイメージアニメーションをシーケンスの次のイメージに進めます。

イベントリスナーの使用方法的詳細については、『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』の「キーリスナーによるキー押下イベントの処理」を参照してください。

4. [ 制御 ]-[ ムービープレビュー ] を選択して、完成したアプリケーションをエミュレータでテストします。



## ビデオ画面の作成

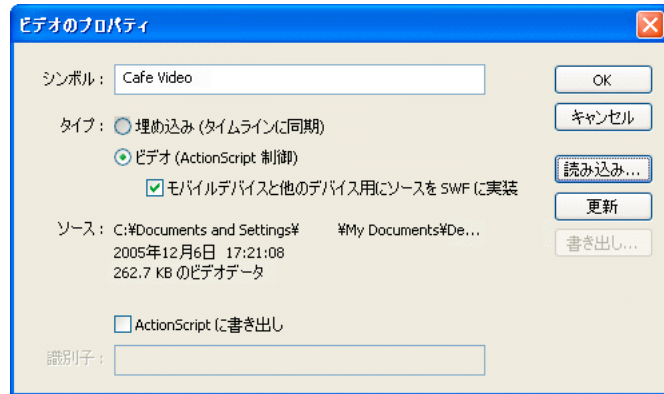
このセクションでは、アプリケーションにビデオと、右ソフトキーで再生コントロール(再生、一時停止、もう一度再生)を可能にする **ActionScript** コードを追加します。

デバイスのファイルシステムまたはネットワークアドレスから外部ビデオファイルをロードすることもできますが、このチュートリアルでは、**SWF** ファイルのライブラリにデバイスのビデオファイルをバンドルします。

1. [25 ページの「おすすめ料理画面の作成」](#)で完成させたファイルを **Flash** で開きます。
2. まだ開いていない場合には、[ライブラリ]パネルを開きます([ウィンドウ]-[ライブラリ])。
3. [ライブラリ]パネルを開き、パネルの右上隅にあるオプションメニューから [新規ビデオ]を選択します。  
[ビデオのプロパティ]ダイアログボックスが表示されます。
4. [シンボル]テキストボックスにビデオシンボルの名前を入力します(たとえば「**cafe Video**」など)。
5. [ビデオのプロパティ]ダイアログボックスで、**SWF** ファイルにソースビデオをバンドルするオプションを選択し、[読み込み]をクリックします。
6. [www.adobe.com/go/learn\\_flt\\_samples\\_and\\_tutorials\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_flt_samples_and_tutorials_jp) にある "cafe\_townsend\_chef.3gp" という名前のファイルを開きます。「サンプルとチュートリアル」ページで、**Flash Lite** バージョンの .zip ファイルを探してダウンロードおよび解凍し、"Tutorial Assets" フォルダを選択してファイルにアクセスします。

[ファイルを開く]ダイアログボックスにビデオファイルがリストされない(または表示されるが選択できない)場合は、[ファイルの種類]ポップアップメニューから [すべてのファイル](Windows) または [使用可能] ポップアップメニューから [すべての形式](Macintosh)を選択します。この操作は、**Flash** オーサリングツールが多くのデバイスのビデオフォーマットを認識しないため必要です。

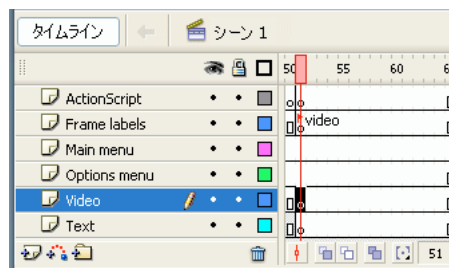
次の図のように [ ビデオのプロパティ ] ダイアログボックスが表示されます。



7. [OK] をクリックして、[ ビデオのプロパティ ] ダイアログボックスを閉じます。  
ドキュメントの [ ライブラリ ] パネルに、デバイスのビデオファイルに関連付けられた新しいビデオシンボルが表示されます。

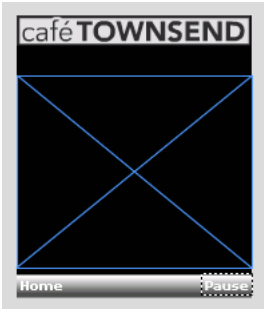
Flash Lite でのデバイスビデオの操作の詳細については、『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』の「デバイスビデオの使用」を参照してください。

8. ステージにビデオオブジェクトを追加するには、次に示すように、タイムラインで、Video という名前のレイヤー上のフレーム 51 のキーフレームを選択します。



9. [ ライブラリ ] パネルから、レストランの Video オブジェクトをステージにドラッグします。

10. プロパティインスペクタで、[インスタンス名]テキストボックスに「caféVideo」と入力し、オブジェクトのx座標を 0、y座標を 45、幅を 176、高さを 144 に設定します。



11. タイムラインで、ActionScript という名前のレイヤー上のフレーム 51 のキーフレームを選択します。
12. [アクション]パネルを開き ([ウィンドウ]-[アクション])、次のコードを入力、またはコピー & ペーストします。

```
// タイムラインを停止し、ソフトキーを登録してビデオを開始します
stop ();
fsccommand2 ( "SetSoftKeys", "Home", "Pause");
caféVideo.play ();
var playing:Boolean = true;
// ソフトキーのイベントハンドラコード
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) {
        // ビデオを再生している場合は、一時停止して、
        // ステータス変数 (playing) を false に設定します
        // 右ソフトキーのラベルに 'Play' を設定します
        caféVideo.pause ();
        playing = false;
        rightSoftKeyLabel.text = "Play";
    }
    else {
        // ビデオを一時停止している場合は、もう一度再生します
        // ステータス変数 (playing) を true に設定します
        // 右ソフトキーのラベルに 'Pause' を設定します
        caféVideo.resume ();
        playing = true;
    }
}
```

```

        righttSoftKeyLabel.text = "Pause";
    }
}
};
// リスナーオブジェクトを登録します
Key.addListener (myListener);
//
// ビデオのステータスハンドラコード
//
caféVideo.onStatus = function (infoObject:Object) {
    var code = infoObject.code;
    if (code == "completed") {
        // ビデオの再生が終了したら、playing=false に設定します
        // 右ソフトキーのラベルに "Replay" を設定します
        playing = false;
        rightSoftKeyLabel.text = "Replay";
    }
};

```

13. ここまで行った変更を保存して、エミュレータでアプリケーションをテストします。

14. アプリケーションのホーム画面で [View Video] オプションを選択して、ビデオを表示します。

右ソフトキーを押してビデオを一時停止してみます。もう一度押して、もう一度再生してみます。ビデオが終了したら、再度右ソフトキーを押して、もう一度ビデオを再生します。

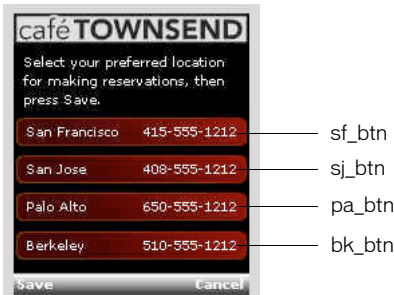
## 場所の設定画面の作成

このセクションでは、予約するレストランを 4 つの場所から選択する新しい画面を作成します。この画面で選択した場所により、アプリケーションのホーム画面で [Reservations] を選択したときにダイヤルされる電話番号が決まります。

ユーザーがはじめてアプリケーションを開始して、ホーム画面の [Reservations] を選択すると、場所を選択することのできる場所の設定画面が表示されます。次に、[Reservations] を選択すると、アプリケーションはすぐにデフォルトのレストランの場所に電話をかけます。アプリケーションでは、セッション間で選択した場所を保存しておく共有オブジェクトが使用されます。

1. [33 ページの「ビデオ画面の作成」](#)で完成させたファイルを Flash で開きます。
2. タイムラインで、Options Menu という名前のレイヤー上のフレーム 66 のキーフレームを選択します。

3. [ ライブラリ ] パネルを開き ([ ウィンドウ ]-[ ライブラリ ]),  
location\_SF\_button という名前のボタンをライブラリからステージにド  
ラッグします。  
  
"Select your preferred location..." のテキストの下にボタンを配置します。
4. プロパティインスペクタで、[ インスタンス名 ] テキストボックスに「sf\_btn」  
と入力します。
5. location\_SJ\_button という名前のボタンをライブラリからステージにド  
ラッグして、location\_SF button ボタンの直下に配置します。
6. プロパティインスペクタで、[ インスタンス名 ] テキストボックスに「sj\_btn」  
と入力します。
7. 手順 6 を繰り返して、ライブラリの location\_PA と location\_BK の 2 つの  
ボタンのインスタンス名を、それぞれ「pa\_btn」、「bk\_btn」にします。  
  
アプリケーションのステージは、次のようになります。



8. [ アクション ] パネル ([ ウィンドウ ]-[ アクション ]) に次のコードを入力します。

```
stop ();
fscommand2 ("SetSoftKeys", "Save", "Cancel");
showCurrentLocation();
//
// ソフトキーのイベントハンドラコード
//
Key.removeListener (myListener);
var myListener:Object = new Object ();
myListener.onKeyDown = function () {
    var keyCode = Key.getCode ();
    if (keyCode == ExtendedKey.SOFT1) {
        // 場所を保存します
        saveNewLocation ();
        gotoAndPlay ("home");
    }
}
```

```

else if (keyCode == ExtendedKey.SOFT2) {
    // 操作をキャンセルして、ホーム画面に戻ります
    gotoAndPlay ("home");
}
};
Key.addListener (myListener);
//
// 関数 : saveNewLocation()
//
function saveNewLocation () {
    // どのボタン ( 場所 ) をユーザーが選択したか決定します
    var selectedButton = Selection.getFocus ();
    switch (selectedButton._name) {
    case "_level0.sf_btn" :
        // サンフランシスコを選択
        location_so.data.phoneNumber = "415-555-1212";
        break;
    case "_level0.sj_btn" :
        // サンノゼを選択
        location_so.data.phoneNumber = "408-555-1212";
        break;
    case "_level0.bk_btn" :
        // バークレーを選択
        location_so.data.phoneNumber = "510-555-1212";
        break;
    case "_level0.pa_btn" :
        // パロアルトを選択
        location_so.data.phoneNumber = "650-555-1212";
        break;
    }
}
//
// 関数 : showCurrentLocation()
//
function showCurrentLocation() {
    // 共有オブジェクトに保存されている電話番号を取得します
    var phoneNumber:String = location_so.data.phoneNumber;
    // 電話番号からエリアコードを取り出します
    var areaCode:String = phoneNumber.substring (0, 3);
    // エリアコードに応じて、対応するボタンアイテムの
    // 場所にフォーカスを設定します
    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;
    }
}
```





# 索引

## C

Cafe Townsend アプリケーション  
  おすすめ料理画面の作成 25  
  おすすめ料理のアニメーション作成 26  
  説明 18  
  ナビゲーションの作成 29

## F

Flash Lite  
  Adobe Device Central エミュレータ 11  
  オーサリングの概要 12  
  コンテンツタイプ 13

## H

Hello World アプリケーション 9

## こ

コンテンツタイプ 13

## さ

作成、ナビゲーション  
  Key Catcher ボタンの作成 29  
  ソフトキーの使用 29

## し

使用可能なステージサイズ 9

## そ

ソフトキー 29

## た

ターゲットデバイス 13  
ダイナミックテキストフィールド 29

## て

テキストフィールド  
  ダイナミック 29  
  プロパティの設定 29  
テストデバイス 13

## と

トゥイーンアニメーション 26

## ま

マスクレイヤー 26

## わ

ワークフロー、コンテンツオーサリング 12

