

FLASH[®] LITE[™] 2.x ACTIONSCRIPT[™] 入門

Flash® Lite™ 2.x ActionScript™ 入門

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ご留意ください。

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にご留意ください。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 は、米国およびその他の国における Microsoft Corporation の登録商標または商標です。

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/ 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
他の情報源.....	8
表記規則.....	8
 第1章：サポートされていない、または一部のみサポートされている ActionScript エlement.....	9
fsCommand および fsCommand2 を使用して発行されるコマンド.....	9
グローバルプロパティ.....	12
 第2章：サポートされていない、または一部のみサポートされているクラス.....	13
Button クラス.....	13
Date クラス.....	15
Key クラス.....	16
Mouse クラス.....	17
MovieClip クラス.....	18
Selection クラス.....	22
SharedObject クラス.....	22
System クラス.....	23
capabilities (System.capabilities) クラス.....	25
Sound クラス.....	28
Stage クラス.....	30
TextField クラス.....	31
TextFormat クラス.....	33
Video クラス.....	35

はじめに

アドビ システムズ社の Macromedia® Flash® Lite™ 1.0 および Macromedia® Flash® Lite™ 1.1 ソフトウェアは、Flash Lite の最初のバージョンであり、アドビ システムズ社の Macromedia® Flash® Player 4 を基に設計されています。アドビ システムズ社の Macromedia® Flash® Lite™ 2.0 および Macromedia® Flash® Lite™ 2.1 ソフトウェアは、アドビ システムズ社の Macromedia® Flash® Player 7 を基に設計されていますが、Flash Player 7 とは以下の点において異なります。

- Flash Lite では、いくつかの機能が一部しかサポートされていません。
- Flash Lite では、モバイルデバイス専用の機能が追加されています。

本ドキュメントでは、Flash Lite 2.0 および 2.1 (総称して "2.x" と呼びます) でサポートされている ActionScript と、Flash Player 7 でサポートされていた ActionScript の違いについて説明します。可能な限り、さまざまなクラスの詳細や、Flash Lite 2.x アプリケーションの作成時におけるそれらの使用方法に関する情報を提供する以下のドキュメントへの相互参照を示します。

- 『Flash Lite 2.x ActionScript リファレンスガイド』
- 『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』
- 『ActionScript 2.0 の学習』

ヘルプメディアについて

Flash Lite ドキュメントパッケージには、Flash Lite アプリケーションの作成方法を学習するための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 2.0 と 2.1 コンテンツの開発の概要について説明します。また、Flash Lite 2.x アプリケーションの作成手順を説明する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、統合 Flash Lite 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には、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。

- 『ActionScript 2.0 の学習』では、Flash Player 7 用に ActionScript を記述する方法について説明しています。
- www.adobe.com/go/learn_flt_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。

他の情報源

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) 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) 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。
- コード例の二重引用符 (" ") は区切られた文字列を示します。ただし、プログラマは単重引用符 (') も使用できます。

サポートされていない、または一部のみサポートされている ActionScript エlement

本章では、アドビ システムズ社の Macromedia® Flash® Lite™ 2.x の ActionScript でサポートされていない、または一部のみサポートされているグローバル関数やプロパティ、定数、演算子、ステートメント、拡張子およびキーワードについて説明します。

fsCommand および fsCommand2 を使用して発行されるコマンド	9
グローバルプロパティ	12

fsCommand および fsCommand2 を使用して発行されるコマンド

fsCommand() グローバル関数および fsCommand2() グローバル関数を使用すると、SWF ファイルと Flash Player、または Flash Player のホストプログラム (Web ブラウザなど) との通信が可能になります。

Flash Lite 2.x では、標準の Macromedia Flash Player 7 のコマンドが変更されており、また埋め込みデバイス専用のコマンドも追加されています。さらに Flash Lite 2.x では、fsCommand() 関数と似た機能を持つ fsCommand2() 関数をサポートしています。ただし、コマンドはフレームの呼び出しが処理されるのを待つことなく、直ちに実行されます。

fsCommand2() 関数の詳細については、『Flash Lite 2.x ActionScript リファレンスガイド』を参照してください。

サポートされていないコマンド

次の表に、ActionScript 2.0 を使用して Flash Lite コンテンツを作成する際に `fsCommand()` でサポートされないコマンドを示します。

コマンド	説明
<code>quit</code>	プロジェクトを終了します。
<code>fullscreen</code>	<code>true</code> を指定すると、Flash Player はフルスクリーンモードに設定されます。 <code>false</code> に設定すると、プレーヤーはノーマルメニュービューになります。
<code>allowscale</code>	<code>false</code> を指定すると、SWF ファイルは常に元のサイズで表示され、拡大 / 縮小されないようにプレーヤーが設定されます。 <code>true</code> を指定すると、SWF ファイルは強制的に画面サイズに対して 100% に拡大 / 縮小されます。
<code>showmenu</code>	<code>true</code> を指定すると、すべてのコンテキストメニュー項目が有効になります。 <code>false</code> を指定すると、[設定] および [Flash Player について] 以外のすべてのコンテキストメニュー項目が省略されます。
<code>exec</code>	プロジェクトの内部からアプリケーションを実行します。
<code>trapallkeys</code>	<code>true</code> を指定すると、アクセラレータキーを含むすべてのキーイベントが Flash Player の <code>onClipEvent(keyDown/keyUp)</code> ハンドラに送られます。

コマンド一覧

次の表は、Flash Lite 2.x でサポートされていない、または一部のみサポートされている ActionScript コマンド、関数、およびキーワードを示します。

コマンド、関数、キーワード	説明	サポート
<code>asfunction</code>	HTML テキストフィールドの URL 用プロトコル	サポートされない
<code>fscommand()</code>	SWF ファイルが、Flash Player または Flash Player のホストプログラム (Web ブラウザなど) と通信できるようにする関数	一部サポートされる
<code>on</code>	イベントが発生したときに実行するイベントハンドラ 制限: サポートされているイベントは、 <code>rollout</code> 、 <code>rollover</code> 、および <code>keyPress</code> です。	一部サポートされる

コマンド、関数、 キーワード	説明	サポート
onClipEvent	<p>イベントハンドラ。ムービークリップの特定のインスタンスに対して定義されたアクションを起動します。</p> <p>制限: サポートされているイベントは、press、load、unload、enterFrame、keyDown、keyup および data です。</p> <p>mouseDown、mouseUp、および mouseMove イベントは、System.capabilities.hasMouse または System.capabilities.hasStylus のいずれかが true に設定されている場合にサポートされています。</p>	一部サポートされる
onUpdate	onUpdate イベントハンドラは、コンポーネントで使用するライブプレビュー用に定義されています。	サポートされない
print()	print() 関数は、パラメータで指定された境界に従ってムービークリップをターゲットにします。	サポートされない
printAsBitmap()	ターゲットムービークリップをビットマップとして印刷する関数。	サポートされない
printAsBitmapNum()	パラメータ (bmovie、bmax、または bframe) で指定した境界に従って Flash Player のレベルをビットマップとして印刷する関数。	サポートされない
printNum()	boundingBox パラメータ (bmovie、bmax、または bframe) で指定した境界に従って Flash Player のレベルを印刷する関数。	サポートされない
startDrag()	<p>SWF の再生中にムービークリップをドラッグ可能にする関数。一度に1つのムービークリップしかドラッグできません。</p> <p>制限: マウスまたはペンインターフェイスがサポートされている場合にのみ使用できます。</p>	一部サポートされる
stopDrag()	<p>現在実行中のドラッグ操作を停止する関数。</p> <p>制限: マウスまたはペンインターフェイスがサポートされている場合にのみ使用できます。</p>	一部サポートされる
updateAfterEvent()	onClipEvent() ハンドラ内で呼び出すか、setInterval() に渡す関数またはメソッドの一部として呼び出したときに、SWF ファイルに設定された FPS 値とは関係なく表示を更新する関数。	サポートされない

グローバルプロパティ

次の表に、Flash Lite 2.x でサポートされていない、または一部のみサポートされている ActionScript のグローバルプロパティを示します。

プロパティ	説明	サポート
<code>_droptarget</code>	読み取り専用プロパティ。draggableInstanceName (startDrag() 関数のターゲット先であるムービークリップインスタンスの名前) がドロップされたムービークリップインスタンスの絶対パスをスラッシュ (/) シンタックス表記で返します。このプロパティは、常に、スラッシュ (/) で始まるパスを返します。	サポートされない
<code>_highquality</code>	現在の SWF ファイルに適用されるアンチエイリアスのレベルを指定するグローバルプロパティ。このプロパティを使用してビットマップのスムージングを制御することもできます。 制限: Flash Lite では、ビットマップのスムージングをサポートしていません。	一部サポートされる
<code>_url</code>	読み取り専用プロパティ。ムービークリップのダウンロード元である SWF ファイルの URL を取得します。	サポートされない

サポートされていない、または一部のみサポートされているクラス

本章では、アドビ システムズ社の Macromedia Flash Lite 2.0 でサポートされていない、または一部のみサポートされている ActionScript 2.0 クラスについて説明します。Flash Lite 2.x 用の ActionScript に固有の拡張機能についても説明しています。

Button クラス.....	13
Date クラス.....	15
Key クラス	16
Mouse クラス.....	17
MovieClip クラス.....	18
Selection クラス	22
SharedObject クラス	22
System クラス	23
capabilities (System.capabilities) クラス	25
Sound クラス.....	28
Stage クラス	30
TextField クラス	31
プロパティ一覧.....	32
Video クラス.....	35

Button クラス

SWF ファイルのすべてのボタンシンボルは、Button オブジェクトのインスタンスです。Button クラスには、ボタンを操作するためのメソッド、プロパティ、およびイベントハンドラが用意されています。

Button クラスの詳細については、以下を参照してください。

- 『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』
- 『ActionScript 2.0 の学習』の第10章「イベントの処理」
- 『Flash Lite 2.x ActionScript リファレンスガイド』の第2章「ActionScript クラス」

プロパティ一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に Button クラスでサポートされていない、または一部のみサポートされているプロパティを示します。

プロパティ	説明	サポート
menu	ContextMenu オブジェクトをボタンに関連付けるオブジェクト。	サポートされない
trackAsMenu	他のボタンがマウスの release イベントを受け取る可能性があるかどうかを示すブール値。 System.capabilities.hasMouse または System.capabilities.hasStylus が true に設定されている場合にサポートされます。	一部サポートされる
useHandCursor	マウスがボタン上を移動するときに指差しハンドポインタ (ハンドカーソル) を表示するかどうかを示すブール値。	サポートされない
_xmouse	読み取り専用。ボタンインスタンスを基準としたポインタの x 座標。System.capabilities.hasMouse または System.capabilities.hasStylus が true に設定されている場合にサポートされます。	一部サポートされる
_ymouse	読み取り専用。ボタンインスタンスを基準としたポインタの y 座標。System.capabilities.hasMouse または System.capabilities.hasStylus が true に設定されている場合にサポートされます。	一部サポートされる

イベント一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に Button クラスで一部のみサポートされているイベントハンドラを示します。

イベント	説明
onDragOut	マウスボタンをボタン上でクリックした後、ポインタをボタンの外側にドラッグすると、呼び出されます。 制限: System.capabilities.hasMouse または System.capabilities.hasStylus が true に設定されている場合にサポートされます。

イベント	説明
onDragOver	ポインタがボタン上にドラッグされたときに呼び出されます。 System.capabilities.hasMouse または System.capabilities.hasStylus が true に設定されている場合にサポートされます。
onReleaseOutside	ポインタがボタン内にあるときにボタンを押した後で、ポインタがボタン外にあるときにマウスを離すと、呼び出されます。 制限: System.capabilities.hasMouse または System.capabilities.hasStylus が true に設定されている場合にサポートされます。

Date クラス

Date クラスは ActionScript の日付と時刻の表示方法を表し、日付と時刻の操作を支援します。また Date クラスを使用して、現在の日付と時刻をオペレーティングシステムから取得することもできます。

Date クラスの詳細については、以下を参照してください。

- 『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』
- 『ActionScript 2.0 の学習』の第 4 章「データおよびデータ型」
- 『Flash Lite 2.x ActionScript リファレンスガイド』の第 2 章「ActionScript クラス」

メソッド一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に Date クラスで利用可能になったメソッド (関数) を示します。

メソッド	説明
getLocaleLongDate()	この関数は、パラメータを、現在定義されているロケールに従ってフォーマットされた現在日付を表すストリング (長い形) に設定します。パラメータは名前でも渡されます。戻り値は、複数文字から成る可変長のストリングです。実際のフォーマットはデバイスとロケールによって異なります。
getLocaleShortDate()	この関数は、パラメータを、現在定義されている地域設定に従って書式設定された現在日付 (省略形) を表すストリングに設定します。パラメータは名前でも渡されます。戻り値は、複数文字から成る可変長のストリングです。実際のフォーマットはデバイスとロケールによって異なります。
getLocaleTime()	この関数は、パラメータを、現在定義されているロケールに従ってフォーマットされた現在時を表すストリングに設定します。パラメータは名前でも渡されます。戻り値は、複数文字から成る可変長のストリングです。実際のフォーマットはデバイスとロケールによって異なります。

Key クラス

Key クラスでは、キーボードとキーを押す操作に関する情報を取得するためのメソッドとプロパティが用意されています。

Key クラスの詳細については、以下を参照してください。

- 『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』
- 『ActionScript 2.0 の学習』の第 14 章「ActionScript によるインタラクティブ機能の作成」
- 『Flash Lite 2.x ActionScript リファレンスガイド』の第 2 章「ActionScript クラス」

Flash Lite プロパティの拡張機能

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に Key クラスで利用可能になったプロパティを示します。

プロパティ	説明	サポート
isToggled	NumLock キーまたは CapsLock キーがアクティブである場合に true を返します。	

Flash Lite メソッドの拡張機能

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に Key クラスで利用可能になったメソッドを示します。

メソッド	説明
getCode()	最後に押されたキーのバーチャルキーコードを返します。

Flash Lite 2.x における getCode() メソッドの実装では、プラットフォームによって渡されるキーコードによって、文字列または数値が返されます。有効なキーコードは、このクラスが受け取る標準キーコードと、ExtendedKey クラスのプロパティとしてリストされている "特殊" キーコードのみです。この制限が適用されるのはプレーヤーの場合です。有効なキーコード値については、『Flash Lite 2.x ActionScript リファレンスガイド』の Key クラスを参照してください。このリファレンスガイドには、キーを文字、数字、テンキー、関数キー、特別な定数キーなどのコードにマッピングする表が用意されています。

Mouse クラス

Mouse クラスは SWF ファイル内でマウスを制御する手段を提供します。たとえば、マウスポインタの表示と非表示を切り替えることができます。

Mouse クラスの詳細については、以下を参照してください。

- 『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』
- 『ActionScript 2.0 の学習』の第 14 章「ActionScript によるインタラクティブ機能の作成」
- 『Flash Lite 2.x ActionScript リファレンスガイド』の第 2 章「ActionScript クラス」

メソッド一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に Mouse クラスでサポートされていない、または一部のみサポートされているメソッドを示します。

メソッド	説明	サポート
<code>addListener()</code>	<code>onMouseDown</code> 、 <code>onMouseMove</code> 、 <code>onMouseUp</code> 、および <code>onMouseWheel</code> の各リスナーの通知を受け取るオブジェクトを登録します。 制限: <code>System.capabilities.hasMouse</code> または <code>System.capabilities.hasStylus</code> が <code>true</code> に設定されている場合にサポートされます。	一部サポートされる
<code>hide()</code>	SWF ファイル内でマウスポインタを非表示にします。	サポートされない
<code>removeListener()</code>	以前に <code>addListener()</code> を使用して登録したオブジェクトを削除します。 制限: <code>System.capabilities.hasMouse</code> または <code>System.capabilities.hasStylus</code> が <code>true</code> に設定されている場合にサポートされます。	一部サポートされる
<code>show()</code>	SWF ファイル内でマウスポインタを表示します。	サポートされない

イベント一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に Mouse クラスでサポートされていない、または一部のみサポートされているイベントを示します。

イベント	説明	サポート
onMouseDown	マウスボタンが押されると通知されます。 制限: System.capabilities.hasMouse または System.capabilities.hasStylus が true に設定されている場合にサポートされます。	一部サポートされる
onMouseMove	マウスポインタが移動すると通知されます。 制限: System.capabilities.hasMouse が true に設定されている場合にサポートされます。	一部サポートされる
onMouseUp	マウスボタンが離されると通知されます。 制限: System.capabilities.hasMouse または System.capabilities.hasStylus が true に設定されている場合にサポートされます。	一部サポートされる
onMouseWheel	マウスホイールを回転させると通知されます。	サポートされない

MovieClip クラス

MovieClip クラスを使用すると、SWF または JPEG ファイルをムービークリップにロード (ダウンロード) するときに、ステータス情報を提供するリスナーコールバックを実装できます。MovieClip 機能を使用するには、loadMovie() または MovieClip.loadMovie() ではなく、MovieClipLoader.loadClip() を使用して SWF ファイルをロードします。

MovieClip クラスの詳細については、以下を参照してください。

- 『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』
- 『ActionScript 2.0 の学習』の第 11 章「ムービークリップの操作」
- 『Flash Lite 2.x ActionScript リファレンスガイド』の第 2 章「ActionScript クラス」

メソッド一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に `MovieClip` クラスでサポートされていない、または一部のみサポートされているメソッドを示します。

メソッド	説明	サポート
<code>attachAudio()</code>	デバイスのマイク機器からローカルのオーディオをキャプチャして再生します。	サポートされない
<code>getTextSnapshot()</code>	指定されたムービークリップの静止テキストフィールド内のテキストを含む <code>TextSnapshot</code> オブジェクトを返します。	サポートされない
<code>startDrag()</code>	ムービークリップをドラッグ可能として指定し、ムービークリップのドラッグを開始します。 制限: <code>System.capabilities.hasMouse</code> または <code>System.capabilities.hasStylus</code> が <code>true</code> に設定されている場合にサポートされます。	一部サポートされる
<code>stopDrag()</code>	<code>MovieClip.startDrag()</code> メソッドを停止します。 <code>startDrag()</code> メソッドによってドラッグ可能になったムービークリップは、 <code>stopDrag()</code> メソッドを実行するか、他のムービークリップがドラッグ可能になるまで、ドラッグ可能のままになります。一度に 1 つのムービークリップのみドラッグ可能です。 制限: <code>System.capabilities.hasMouse</code> または <code>System.capabilities.hasStylus</code> が <code>true</code> に設定されている場合にサポートされます。	一部サポートされる

プロパティ一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に MovieClip クラスでサポートされていない、または一部のみサポートされているプロパティを示します。

プロパティ	説明	サポート
<code>_droptarget</code>	このムービークリップがドロップされたムービークリップ インスタンスの絶対パスを、スラッシュシンタックス表記で返します。 <code>_droptarget</code> プロパティはスラッシュ (/) で始まるパスを常に返します。インスタンスの <code>_droptarget</code> プロパティと参照とを比較するには、 <code>eval()</code> 関数を使用して戻り値をスラッシュシンタックスからドットシンタックス参照に変換します。 制限: <code>System.capabilities.hasMouse</code> または <code>System.capabilities.hasStylus</code> が <code>true</code> に設定されている場合にサポートされます。	一部サポートされる
<code>menu</code>	指定された <code>ContextMenu</code> オブジェクトをムービークリップに関連付けます。	サポートされない
<code>_quality</code>	SWF ファイルに使用するレンダリング品質を設定または取得します。デバイスフォントは常にエイリアス処理されるため、 <code>_quality</code> プロパティには影響されません。	一部サポートされる
<code>trackAsMenu</code>	他のボタンまたはムービークリップがマウスの <code>release</code> イベントを受け取ることができるかどうかを示すブール値です。 <code>trackAsMenu</code> プロパティを使用してメニューを作成できます。 <code>trackAsMenu</code> プロパティは、任意のボタンまたはムービークリップオブジェクトで設定できます。 <code>trackAsMenu</code> プロパティがない場合、デフォルトの動作は <code>false</code> です。 制限: <code>System.capabilities.hasMouse</code> または <code>System.capabilities.hasStylus</code> が <code>true</code> に設定されている場合にサポートされます。	一部サポートされる
<code>useHandCursor</code>	ムービークリップ上にマウスが移動したときにハンドカーソルを表示するかどうかを判断するブール値。	サポートされない
<code>_xmouse</code>	マウス位置の x 座標を返します。 制限: <code>System.capabilities.hasMouse=true</code> または <code>System.capabilities.hasStylus=true</code> である場合にサポートされます。	一部サポートされる
<code>_ymouse</code>	マウス位置の y 座標を返します。 制限: <code>System.capabilities.hasMouse</code> または <code>System.capabilities.hasStylus</code> が <code>true</code> に設定されている場合にサポートされます。	一部サポートされる

イベント一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に MovieClip クラスで一部のみサポートされているイベントハンドラを示します。

イベントハンドラ	説明
onDragOut	<p>マウスボタンが押された状態で、ポインタがオブジェクトの外に移動したときに呼び出されます。このイベントハンドラが呼び出されたときに実行される関数を定義する必要があります。関数はタイムラインで定義できます。また、MovieClip クラスを拡張するクラスファイル内、またはライブラリ内のシンボルにリンクされるクラスファイル内に定義できます。</p> <p>制限: System.capabilities.hasMouse または System.capabilities.hasStylus が true に設定されている場合にサポートされます。</p>
onDragOver	<p>ポインタがムービークリップ外にドラッグされた後で、ムービークリップ上に移動したときに呼び出されます。このイベントハンドラが呼び出されたときに実行される関数を定義する必要があります。関数はタイムラインで定義できます。また、MovieClip クラスを拡張するクラスファイル内、またはライブラリ内のシンボルにリンクされるクラスファイル内に定義できます。</p> <p>制限: System.capabilities.hasMouse または System.capabilities.hasStylus が true に設定されている場合にサポートされます。</p>
onMouseDown	<p>左マウスボタンが押されると、呼び出されます。</p> <p>制限: System.capabilities.hasMouse または System.capabilities.hasStylus が true に設定されている場合にサポートされます。</p>
onMouseMove	<p>マウスポインタが移動するたびに呼び出されます。</p> <p>制限: System.capabilities.hasMouse が true に設定されている場合にサポートされます。</p>
onMouseUp	<p>左マウスボタンが押されるたびに呼び出されます。</p> <p>制限: System.capabilities.hasMouse または System.capabilities.hasStylus が true に設定されている場合にサポートされます。</p>
onReleaseOutside	<p>ムービークリップ上でマウスボタンを押した後、ポインタがムービークリップ領域の外にあるときにマウスボタンが離されると、呼び出されます。</p> <p>制限: System.capabilities.hasMouse または System.capabilities.hasStylus が true に設定されている場合にサポートされます。</p>

Selection クラス

Selection クラスを使用すると、ムービー内でカーソルを置くテキストフィールド、つまりフォーカスが置かれているフィールドを設定および制御することができます。

Flash Lite 2.1 では、インラインテキスト入力をサポートするために、Selection クラスの一部のみサポートされるようになりました。Flash Lite では、Selection オブジェクトはデバイスがインラインテキスト入力をサポートしている場合にのみ有効です。デバイスがインラインテキスト入力をサポートしておらず、FEP (Front-End Processor : 前置プロセッサ) を使用してテキストを入力する場合、Selection オブジェクトの呼び出しはすべて無視されます。

Selection クラスの詳細については、以下を参照してください。

- 『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』
- 『Flash Lite 2.x ActionScript リファレンスガイド』の第 2 章「ActionScript クラス」

メソッド一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に Selection クラスでサポートされていないメソッドを示します。

メソッド	説明
getBeginIndex()	現在フォーカスがある選択範囲の始まりのインデックスを返します。
getCaretIndex()	点滅するカーソル (キャレット) 位置のインデックスを返します。
getEndIndex	現在フォーカスがある選択範囲の終わりのインデックスを返します。

SharedObject クラス

Flash Lite の共有オブジェクトである ActionScript SharedObject クラスを使用すると、Flash Lite コンテンツのデータを、アプリケーションを閉じるときにデバイスに保存し、アプリケーションを再生するときにデバイスからデータをロードすることができます。

SharedObject クラスの詳細については、以下を参照してください。

- 『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』
- 『ActionScript 2.0 の学習』の第 14 章「ActionScript によるインタラクティブ機能の作成」
- 『Flash Lite 2.x ActionScript リファレンスガイド』の第 2 章「ActionScript クラス」

メソッド一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に SharedObject クラスで一部のみサポートされているメソッドを示します。

メソッド	説明
flush()	ローカル永続共有オブジェクトをすぐにローカルファイルに書き込みます。 制限: 書き込み操作は非同期なので、結果はすぐには利用できません。
getLocal()	現在のクライアントだけが利用できるローカル永続共有オブジェクトへの参照を返します。 制限: Flash Lite では、2 つの SWF ファイル間で共有オブジェクトを共有することはできません。

Flash Lite メソッドの拡張機能

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に SharedObject クラスで拡張機能として利用可能になったメソッドを示します。

メソッド	説明
GetMaxSize()	Flash Lite 2.x は、SWF ファイルの永続保存用に割り当てられた最大サイズを返します。

System クラス

System クラスには、ユーザーのコンピュータ上で行われる特定の操作 (共有オブジェクト、カメラやマイクのローカル設定、クリップボードの使用など) に関連するプロパティが含まれています。System パッケージ内の特定のクラス (capabilities クラス、security クラス、および IME クラス) には、追加のプロパティとメソッドがあります。

System クラスの詳細については、以下を参照してください。

- 『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』
- 『Flash Lite 2.x ActionScript リファレンスガイド』
- 『ActionScript 2.0 の学習』の第 7 章「クラス」を参照してください

メソッド一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に System クラスでサポートされていないメソッドを示します。

メソッド	説明	サポート
setClipboard()	クリップボードの内容を、指定されたテキストストリングで置き換えます。	サポートされない
showSettings()	指定した [Flash Player 設定] パネルを表示します。	サポートされない

プロパティ一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に System クラスでサポートされていないプロパティを示します。

プロパティ	説明	サポート
exactSettings	ローカル設定にアクセスする場合に、スーパードメイン一致規則またはドメイン完全一致規則のいずれを使用するかを示します。	サポートされない

イベント一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に System クラスで一部のみサポートされているイベントハンドラを示します。

イベントハンドラ	説明	サポート
onStatus	特定のオブジェクトのスーパーイベントハンドラを提供します。SharedObject プロパティはサポートされていますが、LocalConnection プロパティおよび NetStream プロパティはサポートされていません。	一部サポートされる

capabilities (System.capabilities) クラス

System.capabilities クラスを使用すると、SWF ファイルのホストであるシステムとプレーヤーの機能を確認できるので、コンテンツをさまざまな形式に合わせることができます。たとえば、携帯電話の画面 (モノクロ、100 x 100 ピクセル) はコンピュータの画面 (カラー、1000 x 1000 ピクセル) とは異なります。できるだけ多くのユーザーに適切なコンテンツを提供するために、System.capabilities オブジェクトを使用して、各ユーザーが使用しているデバイスのタイプを確認できます。デバイスの機能に応じて異なる SWF ファイルを送るようにサーバーに指示したり、デバイスの機能に応じて表示形式を変更するように SWF ファイルに指示したりできます。

プロパティ一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に System.capabilities クラスでサポートされていないプロパティを示します。

プロパティ	説明
hasIME	システムに IME (Input Method Editor: 入力方式エディタ) がインストールされているかどうかを示します。
manufacturer	Flash Player の製造元を示すストリングです。"Adobe OSName" という形式で、OSName には "Windows"、"Macintosh"、"Linux"、または "Other OS Name" が入ります。
pixelAspectRatio	画面のピクセル縦横比を示します。
playerType	プレーヤーのタイプがスタンドアローン、外部、プラグイン、または ActiveX のいずれであるかを示します。
screenColor	画面がカラー、グレースケール、モノクロのいずれであるかを示します。
screenDPI	画面解像度をピクセル単位 (dpi など) で示します。
serverString	それぞれの System.capabilities プロパティの値を示す URL エンコードストリングです。

Flash Lite プロパティの拡張機能

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に System.capabilities クラスで利用可能になったプロパティを示します。

プロパティ	説明
hasCompoundSound	読み取り専用のブール値。プレーヤーでコンパウンドサウンドを処理できる場合は true、それ以外の場合は false を返します。
hasEmail	読み取り専用のブール値。プレーヤーが GetURL ActionScript コマンドを使用して電子メールメッセージを送信できる場合は true、それ以外の場合は false を返します。
hasMMS	読み取り専用のブール値。プレーヤーが GetURL ActionScript コマンドを使用して MMS (Multimedia Message Service) メッセージを送信できる場合は true、それ以外の場合は false を返します。
hasSMS	読み取り専用の変数 <code>_capSMS</code> 。Flash Lite が GetURL ActionScript コマンドを使用して SMS (Short Message Service) メッセージを送信できるかどうかを示します。Flash Lite が SMS メッセージを送信できる場合は、この変数が定義され、値が 1 に設定されます。それ以外の場合、この変数は定義されません。
hasMFI	読み取り専用のブール値。プレーヤーが MFI (Melody Format for i-mode) オーディオ形式でサウンドデータを再生できる場合は true、それ以外の場合は false を返します。
hasMIDI	読み取り専用のブール値。プレーヤーが MIDI オーディオ形式でサウンドデータを再生できる場合は true、それ以外の場合は false を返します。
hasSMAF	読み取り専用のブール値。プレーヤーが SMAF (Synthetic music Mobile Application Format) でサウンドデータを再生できる場合は true、それ以外の場合は false を返します。
hasDataLoading	読み取り専用のブール値。プレーヤーが <code>loadMovie()</code> 、 <code>loadMovieNum()</code> 、 <code>loadVariables()</code> 、 <code>loadVariablesNum()</code> 、 <code>XML.parseXML()</code> 、 <code>Sound.loadSound()</code> 、 <code>MovieClip.loadVariables()</code> 、 <code>MovieClip.loadMovie()</code> 、 <code>MovieClipLoader.loadClip()</code> 、 <code>LoadVars.load()</code> 、および <code>LoadVars.sendAndLoad()</code> の呼び出しを通じて動的に追加データをロードできる場合は true、それ以外の場合は false を返します。

プロパティ	説明
has4WayKeyAS	読み取り専用のブール値。プレーヤーが、右、左、上、下矢印キーに関連付けられた keyEvent ハンドラにアタッチされた ActionScript を実行できる場合は true、それ以外の場合は false を返します。 この変数の値が true の場合に、4 方向のキーのいずれかが押されると、プレーヤーは最初にそのキーのハンドラを捜します。ハンドラが見つからない場合、Flash コントロールナビゲーションが発生します。しかし、イベントハンドラが見つかった場合は、そのキーのナビゲーションアクションは発生しません。つまり、下矢印キーに対して keypress ハンドラがある場合、下方向に移動する機能が無効になります。
hasMouse	読み取り専用のブール値。プレーヤーがマウス操作に関連するイベントを送信できる場合は true、プラットフォームでマウスがサポートされていない場合は false を返します。
hasMappableSoftKeys	ユーザーがソフトキーの値を設定して、これらのソフトキーからイベントを処理できるようにします。
hasStylus	読み取り専用のブール値。プレーヤーがペンに関連するイベントを送信できる場合は true、プラットフォームでペンがサポートされていない場合は false を返します。 onMouseMove イベントはペンでサポートされていません。このフラグにより、このイベントがサポートされているかどうかをコンテンツでチェックできます。
hasCMIDI	読み取り専用のブール値。プラットフォームで CMIDI サウンドがサポートされている場合は true、サポートされていない場合は false を返します。
hasXMLSocket	(Flash Lite 2.1 で追加) ホストアプリケーションが XML ソケットをサポートしているかどうかを示します。
softKeyCount	プラットフォームでサポートされるソフトキーの数を示す数値。
hasSharedObjects	読み取り専用のブール値。このアプリケーションで再生されている Flash コンテンツが Flash Lite 共有オブジェクトにアクセスできる場合は true、それ以外の場合は false を返します。
hasQWERTYKeyboard	読み取り専用のブール値。標準 QWERTY キーボードのすべてのキーおよび Backspace キーに ActionScript をアタッチできる場合は true、それ以外の場合は false を返します。
audioMIMETypes	読み取り専用プロパティ。デバイスのオーディオコーデックでサポートされ、ActionScript Sound オブジェクトで使用できる MIME タイプの配列が含まれます。
imageMIMETypes	読み取り専用プロパティ。デバイスのイメージコーデックでサポートされ、loadMovie ActionScript 関数で使用できる MIME タイプの配列が含まれます。

プロパティ	説明
videoMIMETypes	読み取り専用プロパティ。デバイスのビデオコーデックでサポートされ、 ActionScript Video オブジェクトで利用できる MIME タイプの配列が含まれます。
MIMETypes	読み取り専用プロパティ。 Sound オブジェクト、 Video オブジェクト、および loadMovie() ActionScript 関数でサポートされる MIME タイプの配列が含まれます。

Sound クラス

Flash Lite 2.x 用の **ActionScript** では、**Sound** クラスおよび **System.capabilities** 値を介してデバイスサウンドをサポートしています。**Sound** クラスは、**Flash Player 7** でサポートされるネイティブサウンドを完全にサポートしていますが、デバイスサウンドについては一部のみサポートされています。

Flash Lite 2.x では、デバイスサウンドの再生とレンダリングされるアニメーションを同期するための機能がサポートされています。

✕ ⌵	Flash Lite 2.x ではサウンドの録音をサポートしていません。
--------	--------------------------------------

メソッド一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の **ActionScript** を使用する際に **Sound** クラスで一部のみサポートされているメソッドを示します。

メソッド	説明	サポート
getPan()	最後の setPan() 呼び出しで設定されたパンレベルを返します。戻り値は -100 (左) ~ +100 (右) の整数です。0 は左右のチャンネルを等しい値に設定します。パンの設定では、 SWF ファイル内での現在と今後のサウンドの左右バランスを制御します。 制限: Flash ネイティブサウンドでの使用が可能です。デバイスサウンドでの使用はサポートされていません。	一部サポートされる
getTransform()	最後の Sound.setTransform() 呼び出しで設定された Sound オブジェクトのサウンド変換情報を返します。 制限: Flash ネイティブサウンドでの使用が可能です。デバイスサウンドでの使用はサポートされていません。	一部サポートされる

メソッド	説明	サポート
loadSound()	<p>MP3 ファイルを Sound オブジェクトにロードします。一部サポートされる isStreaming パラメータを使用して、サウンドがイベントサウンドまたはストリーミングサウンドのいずれであるかを指定できます。</p> <p>イベントサウンドは、再生前に完全にロードされます。イベントサウンドは、ActionScript Sound クラスによって管理され、このオブジェクトのすべてのメソッドおよびプロパティに応答します。</p> <p>制限: Flash Lite 2.x で使用すると、ストリーミングパラメータは無視されます。</p>	
setPan()	<p>左右のチャンネル (スピーカー) でサウンドを再生する方法を決定します。モノラルサウンドの場合、pan は左右いずれのスピーカーからサウンドを再生するかを決定します。</p> <p>制限: Flash ネイティブサウンドでの使用が可能です。デバイスサウンドでの使用はサポートされていません。</p>	一部サポートされる
setTransform()	<p>Sound オブジェクトにサウンド変換情報、つまり "パランス" 情報を設定します。</p> <p>soundTransformObject パラメータは、汎用 Object クラスのコンストラクタメソッドを使用して作成するオブジェクトです。このオブジェクトには、左右のチャンネル (スピーカー) 間でサウンドをどのように配分するかを指定するパラメータがあります。</p> <p>制限: Flash ネイティブサウンドでの使用が可能です。デバイスサウンドでの使用はサポートされていません。</p>	一部サポートされる
setVolume()	<p>Sound オブジェクトにボリュームを設定します。</p> <p>制限: Flash ネイティブサウンドでの使用が可能です。デバイスサウンドでの使用はサポートされていません。</p>	一部サポートされる

プロパティ一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に Sound クラスで一部のみサポートされているプロパティを示します。

プロパティ	説明
duration	ミリ秒数で示したサウンドの継続時間。 制限 : Flash ネイティブサウンドでの使用が可能です。デバイスサウンドでの使用はサポートされていません。
position	サウンドを再生しているミリ秒数。 制限 : Flash ネイティブサウンドでの使用が可能です。デバイスサウンドでの使用はサポートされていません。

Flash Lite メソッドの拡張機能

次の表は、Sound クラスに新しく追加された、Flash Lite 2.x 用の ActionScript に固有のメソッドを示します。

メソッド	説明
getPan()	以前の setPan() 呼び出しの値を返します。このメソッドは、デバイスサウンドではサポートされていません。
getTransform()	以前の setTransform() 呼び出しの値を返します。このメソッドは、デバイスサウンドではサポートされていません。
loadSound()	任意の形式のサウンドデータを Flash Player にロードします。 このメソッドは、このメソッドを使用してロードしたサウンドデータは常にイベントサウンドとして扱われるという点において、 Flash Player 7 の実装とは異なります。そのため、このメソッドの 2 番目のパラメータは常に無視されます。次の例では、値 true が無視されます。 <code>my_sound.loadSound("mysnd.mp3", true);</code>

Stage クラス

Stage クラスはトップレベルのクラスで、コンストラクタを実行しなくてもそのメソッド、プロパティ、およびハンドラを使用できます。このクラスのメソッドとプロパティを使用して、SWF ファイルの境界に関する情報にアクセスし、操作できます。

詳細については、以下を参照してください。

- 『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』
- 『Flash Lite 2.x ActionScript リファレンスガイド』

Flash Lite プロパティの拡張機能

次の表は、Stage クラスに新しく追加された、Flash Lite 2.x 用の ActionScript に固有のプロパティを示します。

プロパティ	説明
showMenu	Flash Player のコンテキストメニュー内のデフォルトの項目の表示 / 非表示を切り替えます。
getTransform()	以前の setTransform() 呼び出しの値を返します。このメソッドは、デバイスサウンドではサポートされていません。
loadSound()	任意の形式のサウンドデータを Flash Player にロードします。このメソッドは、このメソッドを使用してロードしたサウンドデータは常にイベントサウンドとして扱われるという点において、Flash Player 7 とは異なります。そのため、このメソッドの 2 番目のパラメータは常に無視されます。たとえば、次の呼び出しでは、値 true は無視されます。 <code>my_sound.loadSound("mysnd.mp3", true);</code>

TextField クラス

テキストフィールドは、ユーザーに対してテキストを表示するためのステージ上のビジュアルエレメントです。HTML のテキスト入力フィールドコントロールやテキストエリアフォームコントロールと同じように、Flash ではテキストフィールドを編集可能 (読み取り専用) に設定したり、HTML 形式にしたり、複数行のサポートを有効にしたりすることができます。

TextField クラスを使用してテキストフィールドを作成します。SWF ファイルのすべてのダイナミックテキストフィールドおよびテキスト入力フィールドは、TextField クラスのインスタンスです。プロパティインスペクタを使用して、テキストフィールドにインスタンス名を付けることができます。また、TextField クラスのメソッドとプロパティを使用して、ActionScript でテキストフィールドを操作できます。TextField インスタンスの名前は、ムービーエクスポーラに表示されます。また、[アクション] パネルの [ターゲットパスの挿入] ダイアログボックスにも表示されます。

テキストフィールドを動的に作成する場合は、NEW 演算子ではなく、MovieClip.createTextField() を使用します。

TextField クラスのメソッドを使用すると、オーサリング時または実行時に作成したダイナミックテキストフィールドやテキスト入力フィールドにテキストを設定、選択、および操作できます。

TextField クラスのすべてのプロパティは Flash Lite 2.x でサポートされていますが、テキストフィールドはデバイスフォントを表示するためにしか使用できません。デバイスフォントは、SWF ファイルには埋め込まれない、Flash の特殊フォントです。Flash Lite では、モバイルデバイスにインストールされているフォントの中で、デバイスフォントに最も近いフォントが使用されます。デバイスフォントを使用するとフォントアウトラインが埋め込まれないため、埋め込みフォントアウトラインを使用した場合に比べて SWF ファイルのサイズが小さくなります。しかし、デバイスフォントは SWF ファイルに埋め込まれないため、デバイスフォントで作成されたテキストは、デバイスフォントに対応するフォントがインストールされていないデバイスでは期待どおりに表示されない可能性があります。Flash には、_ゴシック (Osaka または MS UI Gothic に類似)、_明朝 (細明朝、MS P 明朝に類似)、_等幅 (Osaka 等幅または MS ゴシックに類似)、_sans (Helvetica または Arial に類似)、_serif (Times Roman に類似)、_typewriter (Courier に類似) という 6 種類のデバイスフォントが用意されています。

TextField クラスの詳細については、以下を参照してください。

- 『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』
- 『ActionScript 2.0 の学習』の第 12 章「テキストとストリングの操作」
- 『Flash Lite 2.x ActionScript リファレンスガイド』の第 2 章「ActionScript クラス」

プロパティ一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に TextField クラスでサポートされていないプロパティを示します。

プロパティ	説明
antialiasType	この TextField インスタンスに使用されるアンチエイリアス処理のタイプを示します。
menu	ContextMenu オブジェクトをテキストフィールドに関連付けます。
mouseWheelEnabled	複数行のテキストフィールドで、マウスポインタがテキストフィールドをクリックしユーザーがホイールを回転させると、自動的にスクロールするかどうかを示すブール値です。
restrict	ユーザーがテキストフィールドに入力できる文字のセットを示します。
sharpness	この TextField インスタンス内の文字エッジのシャープネスです。
styleSheet	テキストフィールドにスタイルシートに関連付けます。
thickness	この TextField インスタンス内の文字エッジの太さを示します。

メソッド一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に TextField クラスでサポートされていないメソッドを示します。

メソッド	説明
getFontList	Flash Player のホストシステム上のフォント名を配列として返します。

TextFormat クラス

TextFormat クラスは、文字フォーマット情報を表します。TextFormat クラスを使用して、テキストフィールドの特定のテキストフォーマットを作成します。静止テキストおよびダイナミックテキストフィールドにテキストフォーマットを適用できます。TextFormat クラスの一部のプロパティは、埋め込みフォントとデバイスフォントには使用できません。

TextFormat クラスを使用すると、テキストフィールド、またはテキストフィールド内の特定の文字にフォーマットを適用することができます。テキストに適用できるテキストフォーマットオプションとしては、行揃え、インデント、ボールド、カラー、フォントサイズ、マージン幅、イタリック、文字間隔などがあります。静止テキストおよびダイナミックテキストフィールドにテキストフォーマットを適用できます。TextFormat クラスの一部のプロパティは、埋め込みフォントとデバイスフォントには使用できません。

TextFormat オブジェクトのメソッドを呼び出すには、コンストラクタ TextFormat() を使用して TextFormat オブジェクトを作成する必要があります。



Flash Lite 2.x では、TextFormat クラスで利用できるフォーマット機能の一部をサポートしています。フォーマット機能は、デバイスフォントを使用している場合にはサポートされません。

Flash Lite 2.x では、TextFormat クラスの一部のみをサポートしています。たとえば、TextFormat.font、TextFormat.bold、および TextFormat.tabstop は、デバイスフォントを使用している場合にはサポートされません。

TextFormat クラスの詳細については、以下を参照してください。

- 『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』
- 『ActionScript 2.0 の学習』の第 12 章「テキストとストリングの操作」
- 『Flash Lite 2.x ActionScript リファレンスガイド』の第 2 章「ActionScript クラス」

プロパティ一覧

次の表は、ActionScript 2.0 を使用して Flash コンテンツを作成する際に一部のみサポートされているプロパティを示します。

プロパティ	説明
<code>bold</code>	テキストフィールドがボールド体であるかどうかを指定するブール値。 制限: 段落レベルフォーマットでのみ使用できます。個別の文字にボールドを適用することはできません。
<code>bullet</code>	テキストが箇条書きリストにあるかどうかを示すブール値。 制限: 埋め込みフォントでのみ使用できます。
<code>color</code>	テキストの色を示します。 制限: 段落レベルフォーマットでのみ使用できます。個別の文字にカラーを適用することはできません。
<code>font</code>	このテキストフォーマットでのテキストフォント名を示すストリング。 制限: Flash Lite では、このプロパティは埋め込みフォントでのみ機能します。このプロパティはアラビア語、ヘブライ語、タイ語ではサポートされていません。
<code>italic</code>	このテキストフォーマットのテキストをイタリックにするかどうかを示すブール値。 制限: 段落レベルフォーマットでのみ使用できます。個別の文字にイタリックを適用することはできません。
<code>size</code>	このテキストフォーマットでのテキストのポイントサイズ。 制限: 段落レベルフォーマットでのみ使用できます。個別の文字に異なるフォントサイズを適用することはできません。
<code>tabStops</code>	カスタムタブストップを負以外の整数の配列として指定します。 制限: 埋め込みフォントでのみ使用できます。
<code>underline</code>	このテキストフォーマットを使用するテキストにアンダーラインを表示するか (<code>true</code>)、または表示しないか (<code>false</code>) を示すブール値です。 制限: 段落レベルフォーマットでのみ使用できます。

Video クラス

Flash Lite 2.x では、デバイス固有のビデオ形式を操作することができ、また次のビデオタイプの再生がサポートされています。

- SWF ファイルに埋め込まれたビデオ
- デバイスで別個のファイルとして使用可能なビデオ
- ネットワークでリアルタイムにストリーミングされるビデオ

Flash Lite 2.x ではデバイスビデオをサポートしています。デバイスビデオは、パブリッシュされた SWF ファイル内にデバイスのネイティブビデオ形式で格納されます。デバイスビデオを再生する場合は、Flash Lite からデバイスにビデオデータが渡され、デバイスでビデオが復号化されて再生されます。



Flash Lite 2.x ActionScript では、NetConnection クラスまたは NetStream クラスをサポートしていません。

Video クラスの詳細については、以下を参照してください。

- 『Flash Lite 2.x アプリケーションの開発』
- 『ActionScript 2.0 の学習』の第 15 章「イメージ、サウンドおよびビデオの操作」
- 『Flash Lite 2.x ActionScript リファレンスガイド』の第 2 章「ActionScript クラス」

メソッド一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に Video クラスでサポートされていないメソッドを示します。

メソッド	説明	サポート
attachVideo	ステージ上の Video オブジェクトの境界内に表示するビデオストリーム (ソース) を指定します。	サポートされない
clear	Video オブジェクトに現在表示されているイメージをクリアします。このメソッドは、たとえば Video オブジェクトを非表示にせずにスタンバイ情報を表示したい場合に便利です。	サポートされない

プロパティ一覧

次の表は、Flash Lite 2.x 用の ActionScript を使用する際に Video クラスでサポートされていないプロパティを示します。

プロパティ	説明
deblocking	ポストプロセッシング中に、デコードされたビデオに適用される非ブロックフィルタのタイプを示します。2つの非ブロックフィルタを使用できます。1つは Sorenson コーデックにあり、もう1つは On2 VP6 コーデックにあります。
height	ビデオストリームの高さをピクセル単位で指定する整数。
smoothing	ビデオを拡大 / 縮小する際にスムージング (補間) するかどうかを指定します。スムージングを行うには、Flash Player が高品質モードである必要があります。
width	ビデオストリームの幅をピクセル単位で指定する整数。

Flash Lite メソッドの拡張機能

Flash Lite 2.x の Video クラスには、次のメソッドが追加されています。

メソッド	説明
play()	ビデオソースを開いて、ビデオの再生を開始します。
close()	ビデオの再生を停止し、この Video オブジェクトに関連付けられているメモリを解放して、画面上のビデオ領域をクリアします。
stop()	ビデオの再生を停止し、画面上の現在のフレームをレンダリングし続けます。その後 Video.resume() を呼び出すと、ビデオの最初のフレームから再生を再開します。
pause()	ビデオの再生を停止し、画面上の現在のフレームをレンダリングし続けます。その後 Video.resume() を呼び出すと、現在の位置から再生を再開します。
resume()	ビデオの再生を再開します。

索引

A

ActionScript 2.x と 1.x

違い 7

B

Button クラス

サポートされていない、または一部のみサポートされているイベントハンドラ 14

サポートされていない、または一部のみサポートされているプロパティ 13

D

Date クラス

サポートされていない、または一部のみサポートされているメソッド 15

F

Flash Player 4 と Flash Player 7

違い 7

fsCommand() と fsCommand2() 9

一部のみサポートされているコマンド 10

サポートされていないコマンド 10

K

Key クラス

新しいプロパティ 16

新しいメソッド 16

M

Mouse クラス

サポートされていない、または一部のみサポートされているイベント 18

サポートされていない、または一部のみサポートされているメソッド 17

MovieClip クラス

一部のみサポートされているイベントハンドラ 21

サポートされていない、または一部のみサポートされているメソッド 19

S

Selection クラス 22

サポートされていないメソッド 22

SharedObject クラス

新しいメソッド 23

一部のみサポートされているメソッド 23

Sound クラス

新しいメソッド 30

一部のみサポートされているプロパティ 30

一部のみサポートされているメソッド 28

Stage クラス

新しいプロパティ 31

System クラス

一部のみサポートされているイベント 24

サポートされていないプロパティ 24

サポートされていないメソッド 24

System.capabilities クラス

新しいプロパティ 26

サポートされていないプロパティ 25

T

TextField クラス

サポートされていないプロパティ 32

サポートされていないメソッド 33

TextFormat クラス

一部のみサポートされているプロパティ 34

V

Video クラス

新しいメソッド 36

サポートされていないプロパティ 36

サポートされていないメソッド 35

<

グローバルプロパティ

一部サポートされる 12