



macromedia

FLASH

Muestras de Flash

8

Marcas comerciales

1 Step RoboPDF, ActiveEdit, ActiveTest, Authorware, Blue Sky Software, Blue Sky, Breeze, Breezo, Captivate, Central, ColdFusion, Contribute, Database Explorer, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, FlashCast, FlashHelp, Flash Lite, FlashPaper, Flash Video Encoder, Flex, Flex Builder, Fontographer, FreeHand, Generator, HomeSite, JRun, MacRecorder, Macromedia, MXML, RoboEngine, RoboHelp, RoboInfo, RoboPDF, Roundtrip, Roundtrip HTML, Shockwave, SoundEdit, Studio MX, UltraDev y WebHelp son marcas registradas o marcas comerciales de Macromedia, Inc. y pueden estar registradas en Estados Unidos o en otras jurisdicciones, incluidas las internacionales. Otros nombres de productos, logotipos, diseños, títulos, palabras o frases mencionados en esta publicación pueden ser marcas comerciales, marcas de servicio o nombres registrados de Macromedia, Inc. o de otras entidades y pueden estar registrados en ciertas jurisdicciones, incluidas las internacionales.

Información de terceros

Esta guía contiene vínculos a sitios Web de terceros que no están bajo el control de Macromedia y, por consiguiente, Macromedia no se hace responsable del contenido de dichos sitios Web. El acceso a uno de los sitios Web de terceros mencionados en esta guía será a cuenta y riesgo del usuario. Macromedia proporciona estos vínculos únicamente como ayuda y su inclusión no implica que Macromedia se haga responsable del contenido de dichos sitios Web.

La tecnología de compresión y descompresión de voz tiene licencia de Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com).



La tecnología de compresión y descompresión de vídeo Sorenson™ Spark™ tiene licencia de Sorenson Media, Inc.

Navegador Opera ® Copyright © 1995-2002 Opera Software ASA y sus proveedores. Todos los derechos reservados.

Macromedia Flash 8 utiliza tecnología de vídeo de On2 TrueMotion. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. Todos los derechos reservados. <http://www.on2.com>.

Visual SourceSafe es una marca registrada o un marca comercial de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/u otros países.

Copyright © 2005 Macromedia, Inc. Todos los derechos reservados. No se permite la copia, fotocopia, reproducción, traducción ni la conversión en formato electrónico o legible por equipos, ya sea de forma total o parcial de este manual, sin la autorización previa por escrito de Macromedia, Inc. No obstante, el propietario o usuario autorizado de una copia válida del software con la que se proporcionó este manual puede imprimir una copia del manual a partir de una versión electrónica del mismo, con el solo fin de aprender a usar dicho software, siempre que no se imprima, reproduzca, revenda o transmita ninguna parte de este manual para cualquier otro propósito, incluidos, sin limitación, fines comerciales, como la venta de copias de esta documentación o el suministro de servicios de soporte pagados.

Agradecimientos

Dirección del proyecto: Sheila McGinn

Redacción: Jay Armstrong, Jen deHaan

Directora de edición: Rosana Francescato

Editora jefe: Lisa Stanziano

Edición: Evelyn Eldridge, Mark Nigara, Lisa Stanziano, Anne Szabla

Administración de la producción: Patrice O'Neill, Kristin Conradi, Yuko Yagi

Producción y diseño multimedia: Adam Barnett, Aaron Begley, Paul Benkman, John Francis, Geeta Karmarkar, Masayo Noda, Paul Rangel, Arena Reed, Mario Reynoso

Reconocimiento especial a Jody Bleyly, Mary Burger, Lisa Friendly, Stephanie Gowin, Bonnie Loo, Mary Ann Walsh, Erick Vera, Jorge G. Villanueva, responsables de las pruebas realizadas a la versión beta, y a la totalidad de los equipos de diseño y control de calidad de Flash y Flash Player.

Primera edición: Septiembre de 2005

Macromedia, Inc.
601 Townsend St.
San Francisco, CA 94103, EE UU

Contenido

Capítulo 1: Gráficos	7
Sombras animadas	7
Animación y degradados	8
Capítulo 2: Accesibilidad	11
Funciones de accesibilidad	11
Capítulo 3: Enmascaramiento	13
Enmascaramiento de fuentes de dispositivo	13
Máscaras con script	14
Capítulo 4: Texto	15
Muestra de texto	15
Contenido multilingüe	16
Capítulo 5: Comportamientos	17
Borrador de álbum de fotografías	17
Capítulo 6: Componentes	19
Aplicación de componentes	19
Muestra de componente de dial	20
Muestra de componente LogIn	20
Calculador de propinas	21
Jukebox de componentes	22
Capítulo 7: ActionScript	23
Menú contextual personalizado de Flash Player	24
Filtros con ActionScript	24
Animaciones con ActionScript	25
Clase Tween, clase TransitionManager y barras de progreso	25
Tipos de datos ActionScript	26
Caché de mapa de bits con ActionScript	26

Dibujo con código ActionScript	27
Ejemplo de matrices de ActionScript	27
Interacción entre el navegador y Flash Player	28
Control del tamaño del escenario con ActionScript	28
Carga de texto con ActionScript	29
Formato de texto con ActionScript	29
Muestra de FlashType	30
Muestra de conexión.....	30
Procesamiento de cadenas con ActionScript.....	31
Manipulación de imágenes con la clase BitmapData	31
Manipulación de campos de texto con ActionScript.....	32
Galería de fotos con navegación en árbol	32
Galería de fotos con miniaturas	33
Carga de archivos con la API FileReference.....	33
Rastreador de blogs XML	34
Selector de lenguaje XML.....	34
Menú XML.....	35
Capítulo 8: Integración de datos.....	37
Lector de noticias	37
Componente WebServiceConnector	38
Muestra de integración de datos XML	38
Integración de Flash y PHP.....	39
Capítulo 9: Ampliación de Flash	41
Comando Shape	42
Comando de muestra para obtener y definir filtros	42
Herramienta PolyStar.....	43
Panel Trazar mapa de bits.....	43
DLL de muestra.....	44
Capítulo 10: Flash Lite	45
Muestra de navegación en dos direcciones	45
Muestra de navegación en cuatro direcciones.....	46
Muestra de campo de introducción de texto.....	46
Muestra de menú de clips de película	47
Muestra de menú sencillo con botones	47
Ejemplo de teclas programables	48
Dibujos animados	48
Lector de noticias de Flash Lite.....	49
Juego de estrategia.....	49

Introducción

Macromedia Flash Basic 8 y Macromedia Flash Professional 8 le proporcionan todo lo necesario para crear y publicar complejas aplicaciones de grandes prestaciones y contenido Web. Tanto si diseña gráficos con movimiento como si crea aplicaciones gestionadas por datos, Flash tiene las herramientas necesarias para producir excelentes resultados y ofrecer al usuario la posibilidad de utilizar los productos en distintas plataformas y dispositivos.

Las muestras de este manual constituyen una introducción a Flash. A medida que vaya explorando las muestras, descubrirá muchas de las técnicas básicas empleadas en la creación de aplicaciones Flash.

Para muestras adicionales, consulte www.macromedia.com/go/flash_samples_es.

NOTA

Este manual no pretende ser una referencia con información detallada sobre todas las funciones de Flash. Para obtener información exhaustiva acerca de cómo utilizar Flash, consulte *Utilización de Flash y Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Flash*.

Las muestras de gráficos se proporcionan al instalar Macromedia Flash 8. Este capítulo contiene una breve presentación general de cada una de las muestras.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Sombras animadas	7
Animación y degradados	8

Sombras animadas

Esta muestra explica cómo crear una sombra animada de aspecto real mediante la disposición en capas de dos instancias del mismo clip de película y la incorporación de un filtro de sombra en la capa inferior.

Para recrear el proceso de construcción de esta muestra, primero debe crear el efecto de sombra para el perro anidando la animación dentro de un clip de película. Seguidamente, duplique la instancia del clip de película para colocarla detrás de la instancia original. (Se puede conservar el duplicado en la misma capa y organizarlo detrás de la instancia original, o bien pegarlo en una nueva capa debajo de la original.)

A continuación, seleccione la instancia duplicada y, en la ficha Filtros del inspector de propiedades, elija Sombra en el menú del signo más (+).

Posteriormente, ajuste la intensidad de la señal aproximadamente en 45% y seleccione Ocultar objeto. De este modo se oculta el objeto del clip de película pero se muestran las propiedades del filtro de la sombra. Es posible realizar más ajustes mediante la configuración de Calidad (Baja, Media o Alta) o modificando el desenfoque, el color, el ángulo o la distancia del efecto de desenfoque desde el gráfico original.

Para evitar que el efecto de la sombra contraste demasiado con la pared lisa que aparece detrás del objeto original, se puede utilizar la herramienta Transformación libre para sesgar la instancia del clip de película filtrado. Esta técnica requiere probar varias veces hasta conseguir el efecto deseado. Sesgue y aplaste la instancia hasta conseguir la sensación de que la sombra está situada sobre el suelo. (Tal vez sea necesario cambiar la posición de la instancia.) Pruebe el clip de película y verá cómo el efecto cobra vida propia.

Los archivos de muestra de origen `drop_shadow_dog fla` y `drop_shadow_monkey fla` se encuentran en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Samples\Graphics\AnimatedDropShadow.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Graphics/AnimatedDropShadow.

Estas muestras están desarrolladas por Chris Georgenes.

Animación y degradados

Esta muestra explica cómo crear una animación de aspecto real con degradados y sombras.

Para recrear el proceso de construcción de esta muestra, primero debe diseñar el gráfico de la bola ocho. Comience mezclando un degradado radial de tres colores: negro, blanco y un gris medio. A continuación, cree un círculo con la herramienta Óvalo (mantenga presionada la tecla Mayús para limitar la forma y conseguir que sea totalmente redonda) y rellénelo con el nuevo degradado radial. Con ayuda de la herramienta Transformación de degradado, edite el relleno del degradado radial desplazándolo desde el centro del círculo. Con esto conseguirá el efecto óptico de profundidad a medida que el resaltado blanco del centro cambie gradualmente a negro y aparezca cierta cantidad de gris en la esquina inferior derecha de la esfera. Esto resulta fundamental para lograr una esfera convincente; sugiere un contorno de luz en torno a la parte posterior de la bola.

Ahora convierta el relleno del degradado en un símbolo gráfico y modifíquelo añadiéndole una nueva capa y aplicando una sombra con un degradado lineal. El degradado lineal utiliza dos colores con distintas cantidades de alpha combinadas.

El siguiente paso consiste en crear un símbolo de clip de película e insertar este gráfico de bola ocho dentro de él. Es dentro del clip de película donde el gráfico “8” se añade junto con una capa de máscara. Posteriormente, añada una máscara del mismo tamaño y forma que la bola ocho y utilice la herramienta Transformación libre y la interpolación de movimiento para crear el efecto óptico de la bola rodando en distintas direcciones. Para ello, desplace y sesgue el gráfico “8” a lo largo de la superficie del círculo. La máscara limitará la visibilidad del gráfico “8” en el área exacta del círculo que hay debajo. De este modo se consigue un efecto óptico convincente de la bola rodando.

A continuación, añada animaciones de la bola rodando hasta detenerse y comenzando a rodar desde una posición estacionaria. Utilice etiquetas de fotogramas descriptivas y acciones simples de fotogramas para que el clip de película pueda utilizarse más adelante con ActionScript desde la línea de tiempo principal. Es preciso configurar el clip de película de este modo; utiliza una sombra que puede aplicarse únicamente a las instancias de clips de películas.

Aplicar la sombra es lo más sencillo, gracias a los filtros de gráficos disponibles en Flash. Simplemente seleccione la instancia del clip de película y, desde la ficha Filtros del inspector de propiedades, haga clic en el menú emergente del signo más (+) y seleccione Sombra. Desde esta opción puede ajustar el desenfoque, la intensidad, la calidad, el color, la distancia en ángulo, etc.

El filtro de la sombra se utiliza para crear desenfoques sólo si la animación de la bola ocho permite que ésta se mueva rápidamente por la pantalla. Así se resalta la velocidad a la que se mueve la bola y se crea un efecto visual dinámico.

El archivo de muestra de origen `animation_and_gradients fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Graphics\AnimationAndGradients.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Graphics/AnimationAndGradients.

Esta muestra está desarrollada por Chris Georgenes.

Al instalar Macromedia Flash 8 se incluye una muestra de accesibilidad.

Este capítulo contiene una breve presentación general de la muestra.

Este capítulo contiene la siguiente sección:

[Funciones de accesibilidad 11](#)

Funciones de accesibilidad

Esta muestra ilustra cómo utilizar funciones de accesibilidad como el orden de tabulación, los componentes y el panel Accesibilidad. Verá cómo se pueden utilizar la interfaz de usuario y las nuevas funciones de la herramienta de edición destinadas a la creación de aplicaciones con funciones de accesibilidad. Una flecha se mueve para indicar cuál es el elemento del escenario que está activo. Explore el código fuente para aprovechar mejor las funciones de accesibilidad de Flash.

El archivo de muestra de origen `AccessibleApplications.fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Samples\Accessibility\AccessibleApplications.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Accessibility\AccessibleApplications.

Las muestras de máscaras se proporcionan al instalar Macromedia Flash 8. Este capítulo contiene una breve presentación general de cada una de las muestras.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Enmascaramiento de fuentes de dispositivo	13
Máscaras con script.....	14

Enmascaramiento de fuentes de dispositivo

Esta muestra describe la posibilidad de Flash Player de enmascarar fuentes de dispositivo. Las funciones principales descritas en la muestra son el enmascaramiento de fuentes de dispositivo, los componentes y las máscaras con script. La capacidad de enmascarar fuentes de dispositivo que presenta ahora Flash Player amplía la posibilidad de utilizar máscaras con scripts en el contenido de Flash. El enmascaramiento de fuentes de dispositivo permite que se utilicen estas fuentes dentro de los componentes que enmascaran su contenido, así como en las máscaras personales que cree. Esta muestra contiene ejemplos de ambos tipos de máscaras.

El archivo de muestra de origen DeviceFontMasking fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Masking\DeviceFontMasking.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Masking\DeviceFontMasking.

Máscaras con script

En esta muestra se indica cómo enmascarar dinámicamente contenido de Flash en tiempo de ejecución utilizando máscaras y componentes con script. Las máscaras con script permiten controlar con precisión el comportamiento de las máscaras y cambiar dinámicamente el contenido de la máscara y del contenido enmascarado en tiempo de ejecución. En esta muestra se indican los diferentes tipos de máscaras y el contenido enmascarado controlados por una interfaz de usuario creada con componentes. Explore esta muestra para aprender más sobre el enmascaramiento y la creación de interfaces con componentes.

El archivo de muestra de origen ScriptableMasksPart2.fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Masking\ScriptableMasksPart2.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Masking/ScriptableMasksPart2.

Las muestras de texto se proporcionan al instalar Macromedia Flash 8. Este capítulo contiene una breve presentación general de cada una de las muestras.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Muestra de texto.....	15
Contenido multilingüe.....	16

Muestra de texto

Esta muestra utiliza numerosas mejoras de texto de Macromedia Flash Basic 8 y Macromedia Flash Professional 8. Las que se destacan en esta muestra son los estilos de texto, las imágenes perfiladas, las mejoras en los hipervínculos y la optimización de textos pequeños. Las mejoras en el texto proporcionan un control mayor y más preciso sobre el texto introducido en Flash Player. La muestra carga un archivo HTML externo llamado `sample.html` en un campo de texto de un archivo SWF. Sin embargo, podrá utilizar cualquier archivo de texto que incorpore un formato basado en etiquetas como XML o HTML. La nueva capacidad de utilizar hojas de estilos en cascada (CSS) permite a Flash modificar el estilo del texto de un campo de texto concreto para cada etiqueta antes de mostrarlo. Esta muestra recurre a la hoja de estilo `style.css`. Además, Flash Player es compatible con la etiqueta `img`, lo que permite insertar imágenes perfiladas alrededor de las cuales se ajustará el texto.

El archivo de muestra de origen TextEnhancements fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Text\TextEnhancements.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Text\TextEnhancements.

Contenido multilingüe

Esta muestra, que contiene el panel Cadenas, indica distintos métodos optimizados para el desarrollo y la administración de contenido en varios idiomas. El nuevo panel Cadenas proporciona un desarrollo de contenido fácil y rápido en distintos idiomas. El contenido localizado de los campos de texto dentro de un documento se almacena en archivos XML específicos para cada idioma en directorios junto al documento. Esta muestra tiene contenido en varios idiomas. El idioma mostrado coincide con el idioma de su sistema operativo. Explore la muestra para ver cómo administra el panel Cadenas el contenido traducido.

El archivo de muestra de origen MultiLingualContent fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Text\MultiLingualContent fla.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Text\MultiLingualContent fla.

Al instalar Macromedia Flash 8 se incluye una muestra de comportamientos. Este capítulo contiene una breve presentación general de la muestra.

Este capítulo contiene la siguiente sección:

[Borrador de álbum de fotografías.17](#)

Borrador de álbum de fotografías

Esta muestra explica cómo crear fácilmente un borrador de álbum de fotografías interactivo utilizando comportamientos en lugar de crear scripts. Los comportamientos añaden interactividad fácilmente al contenido de Flash sin necesidad de escribir código ActionScript. En esta muestra, se combinan varios comportamientos para crear un borrador interactivo. Explore el archivo de origen para aprender más o personalícelo añadiendo sus propias fotografías.

El archivo de muestra de origen BehaviorsScrapbook.fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Fly 8\Samples and Tutorials\Samples\Behaviors\BehaviorsScrapbook.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Fly 8/Samples and Tutorials/Samples/Behaviors\BehaviorsScrapbook.

Al instalar Macromedia Flash 8 se proporcionan varias muestras de componentes. Este capítulo contiene una breve presentación general de cada una de las muestras.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Aplicación de componentes	19
Muestra de componente de dial	20
Muestra de componente LogIn	20
Calculador de propinas	21
Jukebox de componentes	22

Aplicación de componentes

Esta muestra es el archivo de inicio que puede utilizar en el tutorial “Creación de una aplicación con componentes (sólo en Flash Professional)” de *Utilización de componentes*. El resultado final del tutorial es un archivo idéntico a first_app.fla.

El archivo Flash (FLA) de inicio first_app_start.fla y el archivo finalizado first_app.fla se encuentran en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Samples\Components\ComponentsApplication.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Components/ComponentsApplication.

Muestra de componente de dial

Esta muestra proporciona un ejemplo de un componente de dial con una propiedad captador/definidor que capta o define la posición del indicador en el dial.

Esta muestra se describe en el tutorial “Creación del primer componente” en *Utilización de componentes*.

El archivo de muestra de origen Dial.fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Samples\Components\DialComponent.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Components/DialComponent.

Muestra de componente LogIn

Los archivos de muestra de componente LogIn son los archivos finalizados creados en el tutorial de LogIn en el Capítulo 6, “Creación de componentes” en *Utilización de componentes*.

La muestra de componente LogIn describe cómo incorporar las potencia de los componentes Flash a sus propios componentes personalizados utilizando la versión 2 de la arquitectura de componentes de Macromedia y ActionScript 2.0. Esta muestra describe cómo crear un formulario para capturar datos, validarlos, enviarlos al servidor y recibir una respuesta.

Puede incluir componentes Flash en sus propios componentes importando sus símbolos de clip de película sin compilar desde la biblioteca al archivo StandardComponents.fla.

- En Windows, desplácese hasta *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\idioma\Configuration\ComponentFLA\StandardComponents.fla.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Configuration/ComponentFLA/StandardComponents.fla.

El componente de muestra LogIn utiliza los símbolos de clip de película Button, Label e InputField para crear una sencilla interfaz de acceso con nombre y contraseña que distribuya un evento click event al hacer clic en el botón Login. La muestra incluye un archivo de documento (.fla) con el símbolo de clip de película del componente LogIn en su biblioteca y el archivo de clase ActionScript (.as) del componente LogIn, que define los métodos y las propiedades de la clase. Explore los dos archivos para obtener información de la estructura básica del componente de la versión 2 y para saber cómo incluir las funciones de los componentes Flash en sus propios componentes personalizados.

El archivo de muestra de origen login.fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Samples\Components\Login.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Components/Login.

Calculador de propinas

Esta muestra describe cómo llevar a cabo la gestión de eventos con formularios y componentes.

Los archivos de muestra de origen (TipCalculator.fla, TipCalculator1.fla y TipCalculator2.fla) se encuentran en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Samples\Components\TipCalculator.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Components/TipCalculator.

Jukebox de componentes

Esta muestra describe cómo crear un Jukebox con tipos de datos, principios generales de codificación y varios componentes.

El archivo de muestra de origen `jukebox fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Components\Jukebox.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Components/Jukebox.

Al instalar Macromedia Flash 8 se proporcionan varias muestras de ActionScript. Este capítulo contiene una breve presentación general de cada una de las muestras.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Menú contextual personalizado de Flash Player	24
Filtros con ActionScript	24
Animaciones con ActionScript	25
Clase Tween, clase TransitionManager y barras de progreso ...	25
Tipos de datos ActionScript	26
Caché de mapa de bits con ActionScript	26
Dibujo con código ActionScript	27
Ejemplo de matrices de ActionScript	27
Interacción entre el navegador y Flash Player	28
Control del tamaño del escenario con ActionScript	28
Carga de texto con ActionScript	29
Formato de texto con ActionScript	29
Muestra de FlashType	30
Muestra de conexión	30
Procesamiento de cadenas con ActionScript	31
Manipulación de imágenes con la clase BitmapData	31
Manipulación de campos de texto con ActionScript	32
Galería de fotos con navegación en árbol	32
Galería de fotos con miniaturas	33
Carga de archivos con la API FileReference	33
Rastrador de blogs XML	34
Selector de lenguaje XML	34
Menú XML	35

Menú contextual personalizado de Flash Player

En esta muestra, verá cómo añadir las opciones personalizadas al menú contextual de Flash Player con ActionScript 2.0. Esta muestra utiliza ActionScript para modificar el menú contextual añadiendo funciones de cortar, copiar y pegar que pueden aplicarse a los objetos de dibujo del escenario. El origen incluye el archivo del documento (.fla) y el archivo ActionScript (.as) que define la clase Clipboard. Explore ambos archivos para aprender más sobre el menú contextual y las clases de escritura con ActionScript 2.0.

El archivo de muestra de origen CustomizingContextMenu.fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\CustomizingContextMenu.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/CustomizingContextMenu.

Filtros con ActionScript

Esta muestra describe cómo aplicar efectos de filtro a imágenes con ActionScript. Puede aplicar distintos filtros a varias imágenes y, después, manipular sus propiedades en tiempo de ejecución. El código ActionScript describe cómo aplicar filtros y manipular sus propiedades utilizando componentes.

El archivo de muestra de origen Filters.fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\Filters.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/Filters.

Animaciones con ActionScript

Esta muestra proporciona un ejemplo de animación programada con ActionScript. Incluye un sencillo juego en el que las instancias se animan en el escenario en tiempo de ejecución. Puede crear un puntero de ratón personalizado y llevar la cuenta de los marcadores manipulando cadenas y utilizando operadores para escribir ecuaciones.

El archivo de muestra de origen `animation.fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\Animation.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia FIash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/Animation.

Clase Tween, clase TransitionManager y barras de progreso

Esta muestra describe cómo crear scripts para animaciones utilizando las clases Tween y TransitionManager, que proporcionan un método sencillo de animación de instancias mediante el uso de código. También describe cómo crear una barra de progreso con ayuda de código.

El archivo de muestra de origen `tweenProgress.fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\Tween ProgressBar.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia FIash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/Tween ProgressBar.

Tipos de datos ActionScript

Esta muestra contiene un ejemplo para convertir datos entre tipos distintos.

El archivo de muestra de origen `datatypes fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\DataTypes.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/DataTypes.

Caché de mapa de bits con ActionScript

Esta muestra describe las ventajas de utilizar el caché de mapa de bits para animar formas vectoriales complejas. Haga clic en el botón del escenario para ver el grado de mejora que `cacheAsBitmap` tiene en la animación de clips de película.

El archivo de muestra de origen `cacheBitmap fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\CacheBitmap.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/CacheBitmap.

Dibujo con código ActionScript

Esta muestra describe cómo dibujar líneas y crear, rellenar, organizar o eliminar formas con ActionScript.

El archivo de muestra de origen `drawingapi fla` se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\DrawingAPI.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/DrawingAPI.

Ejemplo de matrices de ActionScript

Esta muestra describe la manipulación de matrices mediante ActionScript.

El código de la muestra crea una matriz y organiza, añade y elimina elementos de dos componentes List.

El archivo de muestra de origen `array fla` se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\Arrays.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/Arrays.

Interacción entre el navegador y Flash Player

Esta muestra describe cómo utilizar la API External (clase `ExternalInterface`) para crear interacción entre el navegador y el archivo SWF. En esta muestra, los controles del formulario HTML de la página Web permiten manipular y mostrar información sobre un vídeo FLV que se reproduce en un archivo SWF. Los mensajes del archivo SWF aparecen en un campo de texto HTML.

El archivo de muestra de origen `external.fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\ExternalAPI.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/ExternalAPI.

Control del tamaño del escenario con ActionScript

Esta muestra describe cómo la propiedad `Stage.scaleMode` afecta a los valores de `Stage.width` y `Stage.height` cuando se cambia el tamaño de la ventana del navegador.

El archivo de muestra de origen `stagesize.fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\StageSize.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/StageSize.

Carga de texto con ActionScript

Esta sencilla muestra describe cómo cargar texto en un archivo SWF en tiempo de ejecución con ayuda de la clase LoadVars.

El archivo de muestra de origen loadText.fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\LoadText.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/LoadText.

Formato de texto con ActionScript

Esta muestra describe cómo cargar texto con formato en un archivo SWF en tiempo de ejecución.

El archivo de muestra de origen formattedText.fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\LoadText.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/LoadText.

Muestra de FlashType

Esta muestra describe cómo aplicar y manipular texto suavizado en una aplicación. Utilizará la tecnología de representación FlashType para crear texto pequeño pero claramente legible. Esta muestra también describe el modo en que los campos de texto pueden desplazarse rápida y suavemente mediante el uso de la propiedad `cacheAsBitmap`.

El archivo de muestra de origen `flashtype.fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\FIashType.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia FIash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/FIashType.

Muestra de conexión

Esta muestra describe cómo añadir una sencilla función de conexión a los sitios Web utilizando ActionScript 2.0. La muestra utiliza ActionScript y componentes para crear un pequeño formulario en el que introducir un nombre de usuario y una contraseña y, después, hacer clic en un botón para acceder a un sitio.

El archivo de muestra de origen `login.fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript/Login.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia FIash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/Login.

Procesamiento de cadenas con ActionScript

Esta muestra describe cómo crear un sencillo procesador de texto que compare y extraiga selecciones de cadenas y de subcadenas.

El archivo de muestra de origen strings.fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\Strings.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/Strings.

Manipulación de imágenes con la clase BitmapData

Esta muestra describe cómo manipular una imagen y crear una transición mediante la clase BitmapData.

El archivo de muestra de origen BitmapData.fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\BitmapData.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/BitmapData.

Manipulación de campos de texto con ActionScript

Esta muestra describe cómo crear y colocar un campo de texto, manipular el texto que contiene y controlar las selecciones de texto.

Los archivos de muestra de origen textfieldsA.fla y textfieldsB.fla se encuentran en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\TextFields.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/TextFields.

Galería de fotos con navegación en árbol

Esta muestra es una aplicación de galería de fotos con navegación en árbol. Describe cómo utilizar componentes para controlar los clips de película dinámicamente.

El archivo de muestra de origen gallery_tree.fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\Galleries.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/Galleries.

Galería de fotos con miniaturas

Esta muestra es una aplicación de galería de fotos con miniaturas. Describe cómo utilizar ActionScript para controlar los clips de película dinámicamente.

El archivo de muestra de origen `gallery_tween.fla` se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\Galleries.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/Galleries.

Carga de archivos con la API FileReference

Esta muestra describe cómo permitir a los usuarios que seleccionen un archivo del disco duro para cargarlo en un servidor. Una vez cargada la imagen local, aparecerá en el archivo SWF.

El archivo de muestra de origen `FileUpload.fla` se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\FileUpload.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/FileUpload.

Rastreador de blogs XML

Esta muestra describe cómo crear un rastreador de registros Web mediante la carga, análisis y manipulación de datos XML.

El archivo de muestra de origen `xml_blogTracker.fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript/XML_BlogTracker.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/XML_BlogTracker.

Selector de lenguaje XML

Esta muestra describe cómo utilizar el lenguaje XML y las matrices anidadas para seleccionar cadenas de distintos idiomas y llenar con ellas los campos de texto.

El archivo de muestra de origen `xml_languagePicker.fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript/XML_LanguagePicker.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples\ActionScript/XML_LanguagePicker.

Menú XML

Esta muestra describe cómo crear un menú dinámico con datos XML. La muestra llama al constructor `XmlMenu()` de `ActionScript` y le pasa dos parámetros: la ruta de acceso al archivo del menú XML y una referencia a la línea de tiempo actual. El resto de la funcionalidad reside en un archivo de clase personalizada: `XmlMenu.as`.

El archivo de muestra de origen `xmlmenu fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript/XML_Menu.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/XML_Menu.

Al instalar Macromedia Flash 8 se proporcionan varias muestras de integración de datos. Este capítulo contiene una breve presentación general de cada una de las muestras.

Si ha instalado Flash Basic 8, podrá ver y explorar las muestras. Sin embargo, para poder reconstruir las muestras deberá tener instalado Flash Professional 8.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Lector de noticias	37
Componente WebServiceConnector	38
Muestra de integración de datos XML	38
Integración de Flash y PHP	39

Lector de noticias

Esta muestra incluye una interfaz para leer las noticias más recientes de Macromedia DevNet en <http://www.macromedia.com/es/devnet>. Al añadir la interfaz de usuario con vinculación de datos en Macromedia Flash Professional 8 podrá crear interfaces que se conecten, extraigan y muestren datos remotos sin necesidad de escribir ningún código. Los nuevos componentes actúan conforme al tipo de datos, lo que permite distintos escenarios con los servicios Web, documentos XML y otras opciones. Explore esta muestra para ver cómo se conectan estos componentes con un RSS (Rich Site Summary) de www.macromedia.com.

El archivo de muestra de origen DevNetNews.fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Samples\DataIntegration\NewsReader.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/DataIntegration/NewsReader.

Componente WebServiceConnector

Esta muestra describe cómo utilizar el componente WebServiceConnector. El archivo de muestra de origen tips.fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Samples\DataIntegration\MacromediaTips.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/DataIntegration/MacromediaTips.

Muestra de integración de datos XML

Esta muestra es un archivo XML que puede utilizar en el procedimiento “Creación de una aplicación sencilla” descrito en *Utilización de Flash*.

El archivo XML dinner_menu.xml se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Samples\DataIntegration\DinnerMenu.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/DataIntegration/DinnerMenu.

Integración de Flash y PHP

Esta muestra describe cómo utilizar la integración de Flash y PHP (preprocesador de hipertexto) para crear un libro de invitados.

El archivo de muestra de origen `guestbook fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Samples\DataIntegration\Guestbook.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/DataIntegration/Guestbook.

Como usuario de Macromedia Flash, tal vez ActionScript le resulte familiar: permite crear scripts que se ejecutan en tiempo de ejecución en Macromedia Flash Player. La interfaz de programación de aplicaciones JavaScript (API JavaScript) de Flash es una herramienta de programación complementaria que le permite crear scripts que se ejecutan en el entorno de edición (esto es, mientras el usuario tiene abierto el programa de Flash). Estos scripts sirven para agilizar el proceso de edición. Por ejemplo, se pueden escribir scripts para automatizar tareas repetitivas, añadir herramientas personalizadas al panel Herramientas o incorporar efectos de línea de tiempo.

Al instalar Flash 8 se proporcionan varias muestras de la API JavaScript. Este capítulo contiene una breve presentación general de cada una de las muestras.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Comando Shape	42
Comando de muestra para obtener y definir filtros	42
Herramienta PolyStar	43
Panel Trazar mapa de bits	43
DLL de muestra	44

Comando Shape

Esta muestra incluye información sobre los contornos de la forma seleccionada en el panel Salida.

El archivo de origen de este script, Shape.fla, se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Samples\ExtendingFlash\Shape.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ExtendingFlash/Shape.

Para instrucciones sobre cómo instalar y utilizar este archivo, consulte “Comando de muestra Shape” en *Ampliación de Flash*.

Comando de muestra para obtener y definir filtros

Esta muestra añade filtros a un objeto seleccionado y muestra la información de los filtros en el panel Salida.

El archivo de origen de este script, filtersGetSet.fla, se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Samples\ExtendingFlash\filtersGetSet.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ExtendingFlash/filtersGetSet.

Para instrucciones sobre cómo instalar y utilizar este archivo, consulte “Comando de muestra para obtener y definir filtros” en *Ampliación de Flash*.

Herramienta PolyStar

Esta muestra incluye un ejemplo que ilustra cómo añadir una herramienta al panel Herramientas utilizando la API JavaScript.

El archivo de origen de este script, PolyStar.fla, se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Samples\ExtendingFlash\PolyStar.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ExtendingFlash/PolyStar.

Para instrucciones sobre cómo instalar y utilizar este archivo, consulte “Herramienta de muestra PolyStar” en *Ampliación de Flash*.

Panel Trazar mapa de bits

En esta muestra avanzada se indica cómo diseñar y crear un panel para controlar las funciones de Flash.

El archivo de muestra de origen TraceBitmap.fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo. Este archivo describe el uso de la función `MMEecute()` para llamar a comandos de JavaScript desde un script de ActionScript.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Samples\ExtendingFlash\TraceBitmapPanel.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ExtendingFlash/TraceBitmapPanel.

Para información sobre cómo instalar y ejecutar la muestra, consulte “Panel de muestra Trazar Mapa de Bits” en *Ampliación de Flash*.

DLL de muestra

Los usuarios avanzados pueden recurrir al mecanismo de extensibilidad de nivel C para implementar los archivos de extensibilidad de Flash mediante una combinación de código JavaScript y código C personalizado. Las funciones se definen utilizando C, se integran en una biblioteca de vínculos dinámicos (DLL) o en una biblioteca compartida, se guarda la biblioteca en el directorio adecuado y, a continuación, se llama a las funciones desde JavaScript mediante la API JavaScript.

Puede encontrar una implementación de muestra de DLL en las carpetas siguientes:

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ExtendingFlash\dllSampleComputeSum.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ExtendingFlash/dllSampleComputeSum.

Para información sobre cómo instalar y utilizar la muestra, consulte “Implementación de DLL de muestra” en el Capítulo 3, “Extensibilidad de nivel C” en *Ampliación de Flash*.

Al instalar Macromedia Flash 8 se proporcionan varias muestras de Macromedia Flash Lite. Este capítulo contiene una breve presentación general de cada una de las muestras.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Muestra de navegación en dos direcciones	45
Muestra de navegación en cuatro direcciones	46
Muestra de campo de introducción de texto	46
Muestra de menú de clips de película	47
Muestra de menú sencillo con botones	47
Ejemplo de teclas programables	48
Dibujos animados	48
Lector de noticias de Flash Lite	49
Juego de estrategia	49

Muestra de navegación en dos direcciones

Esta muestra describe la navegación en dos direcciones en Flash Lite. En la navegación en dos direcciones, las teclas de flecha arriba y abajo del dispositivo alternan la selección entre los botones y los campos de texto de entrada del escenario, del mismo modo que ocurre con las teclas Tabulador y Mayús+Tabulador en un ordenador de escritorio.

Para más información sobre la navegación en dos direcciones, consulte “Modos de navegación mediante tabuladores” en *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite*.

El archivo de muestra de origen 2-way fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Samples\FIashLite.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia FIash 8/Samples and Tutorials/Samples/FIashLite.

Muestra de navegación en cuatro direcciones

Esta muestra describe la navegación en cuatro direcciones en Flash Lite. En la navegación en cuatro direcciones, las teclas de flecha arriba, abajo, izquierda y derecha del dispositivo alternan la selección entre los botones y los campos de texto de entrada del escenario.

Para más información sobre la navegación en cuatro direcciones, consulte “Modos de navegación mediante tabuladores” en *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite*.

El archivo de muestra de origen 4-way fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Samples\FIashLite.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia FIash 8/Samples and Tutorials/Samples/FIashLite.

Muestra de campo de introducción de texto

Esta muestra describe cómo utilizar los campos de introducción de texto para obtener comentarios de texto de los usuarios. Para más información sobre la construcción de esta muestra, consulte “Aplicación de ejemplo de campos de texto (sólo Flash Professional)” en *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite*.

El archivo de muestra de origen `input_text_example fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Samples\FIashLite.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia FIash 8/Samples and Tutorials/Samples/FIashLite.

Muestra de menú de clips de película

Esta muestra describe cómo crear un sencillo menú a partir de clips de película. Para más información sobre la construcción de esta muestra, consulte “Creación de menús sencillos mediante el uso de clips de película (sólo Flash Professional)” en *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite*.

El archivo de muestra de origen `movieclip_menu_complete fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Samples\FIashLite.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia FIash 8/Samples and Tutorials/Samples/FIashLite.

Muestra de menú sencillo con botones

Esta muestra describe cómo crear un menú sencillo con botones. Para más información sobre la construcción de esta muestra, consulte “Gestión de eventos de pulsación de teclas (sólo Flash Professional)” en *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite*.

El archivo de muestra de origen `simple_menu_complete.fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\FlashLite.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/FlashLite.

Ejemplo de teclas programables

Esta muestra describe cómo utilizar las teclas programables en una aplicación Flash Lite. Para más información sobre la construcción de esta muestra, consulte “Utilización de teclas programables (sólo Flash Professional)” en *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite*.

El archivo de muestra de origen `softkeys_sample.fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\FlashLite.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/FlashLite.

Dibujos animados

Esta muestra de Flash Lite describe cómo crear un dibujo animado en Flash Lite. El diseño muestra el uso optimizado de gráficos vectoriales y de mapas de bits para crear animaciones suavizadas en un dispositivo móvil.

Explore el archivo de origen para aprender más o personalícelo creando sus propios dibujos animados.

El archivo de muestra de origen `FLAnimatedCartoon.fla` se encuentra en la carpeta `Samples` del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\FlashLite.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia/Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/FlashLite.

Lector de noticias de Flash Lite

Esta muestra de Flash Lite describe cómo crear una aplicación Flash Lite para conectar con un sitio Web de noticias. El diseño es un patrón clásico de diseño móvil: el usuario realiza la selección en una lista de desplazamiento de titulares y puede elegir la noticia completa a partir de los detalles mostrados en la lista. Una vez leída la noticia, el usuario puede volver fácilmente a la lista principal.

Explore el archivo de origen para aprender más o personalícelo creando su propio lector de noticias.

El archivo de muestra de origen FLNewsReader fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Samples\FleshLite.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/FleshLite.

Juego de estrategia

Esta muestra de Flash Lite describe cómo crear un juego de estrategia de Flash Lite similar a juegos conocidos como el Tetris o el Breakout. El juego utiliza el teclado del teléfono para desplazar los bloques dibujados dinámicamente en la pantalla. El teclado es el dispositivo de entrada principal para el juego.

Explore el archivo de origen para aprender más o personalícelo creando sus propios juegos de estrategia.

El archivo de muestra de origen FLStrategyGame fla se encuentra en la carpeta Samples del disco duro de su equipo.

- En Windows, desplácese hasta la *unidad de inicio*\Archivos de programa\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Samples\FleshLite.
- En Macintosh, desplácese hasta *Disco duro de Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/FleshLite.

