

第 1 章 概要

本書では、Macromedia Flash Lite 1.1 を使用して、U10 上で再生される Macromedia Flash コンテンツを開発するための技術について説明します。U10 上で Macromedia Flash Lite 1.1 を実行すると、ユーザーは、ゲーム、便利な情報、およびダイナミックにアップデートされるアプリケーションなど、多様な Flash コンテンツおよび今後リリースされる Flash コンテンツを表示して、対話的な操作を行うことができます。

Macromedia Flash Lite 1.1 の使用

Macromedia Flash Player は、Windows、Macintosh、UNIX ベースのデスクトップ コンピュータ、携帯電話、PDA、セットトップボックスなどさまざまなプラットフォームに幅広く配布されています。

CPU によって異なりますが、Macromedia Flash Player のコードサイズは約 500KB です。このコード サイズや Flash Player の実行時メモリ要件は、ほとんどのモバイル デバイスにとって大きすぎます。そのため、Macromedia 社は、U10 などの一般消費者向けのモバイル デバイス用に Macromedia Flash Lite と呼ばれる 新バージョンの Flash Player を開発しました。Macromedia Flash Lite 1.1 により、Flash デザイナー、Flash 開発者、コンテンツ プロバイダは、ActionScript スクリプト言語、描画ツール、テンプレートを用いて、短時間で、魅力的なコンテンツを作成できるようになります。

はじめに

U10 用のコンテンツを作成するには、コンピュータに次のソフトウェアおよびファイルを用意しておく必要があります。

- 最新バージョンの Macromedia Flash MX professional 2004 (7.0.1)
- 新しい “FlashLite1_1.dll” (Macintosh の場合は “FlashLite1_1.dmg”) ファイル。Flash Lite 1.1 オーサリング環境で Flash アプリケーションをテストするために使います。
- 新しい “FlashLite1_1.xml” ファイル。Flash Lite 1.1 SWF ファイルのパブリッシュに使います。
- “DevicesMsg.cfg” 設定ファイル。Flash Lite 1.1 でサポートされている機能のカスタマイズに使います。

Flash MX Professional 2004 7.0.1 アップデートのインストール

U10 用の Flash Lite 1.1 コンテンツを正しく書き出すには、最新バージョンの Macromedia Flash MX Professional 2004 (7.0.1) が必要です。アップデータ プログラムは、Macromedia 社の Web サイト (www.macromedia.com/support/flash/downloads.html) からダウンロードできます。

“FlashLite1_1.dll” (Macintosh の場合は “FlashLite1_1.dmg”) ファイルのインストール

“FlashLite1_1.dll” (Macintosh の場合は “FlashLite1_1.dmg”) ファイルは、Flash Lite 1.1 Authoring Updater に含まれています。この DLL は、[ムービープレビュー] を選択してコンテンツを検証するときに、コンテンツのテストに使用します。この新しい DLL は、パブリッシュ設定画面で、パブリッシュする Flash のバージョンとして Flash Lite 1.1 が選択される場合に使用されます。必要なファイルを次の場所にコピーしてください。

• Windows の場合

C:\Program Files\Macromedia\Flash MX 2004\言語>Configuration\Players

• Mac OS X の場合

Macintosh HD::Applications:Macromedia Flash MX 2004:Configuration:Players

“FlashLite1_1.xml” ファイルのインストール

ActionScript の FSCommand および新しい FSCommand2 を使用してコンテンツをオーサリングするには、CDK のインストール フォルダにある FlashLite1_1.xml ファイルを、次の場所にコピーする必要があります。

• Windows の場合

C:\Program Files\Macromedia\Flash MX 2004\言語>Configuration\Players

• Mac OS X の場合

Macintosh HD::Applications:Macromedia Flash MX 2004:Configuration:Players

Config ファイルのインストール

Flash Lite 1.1 の [ムービープレビュー] コマンドを使用すると、Flash Player でサポートされている機能をカスタマイズできます。
Flash Lite 1.1 Authoring Updater から "DeviceMsg.cfg" ファイルを次の場所にコピーします。

- Windows 2000/Windows XP の場合

C:\Documents and Settings\<ユーザー名>\Local Settings\Application Data\Macromedia\Flash
MX2004\language\Configuration\

- Windows 98 (SE) の場合

C:\Windows\Profiles\<ユーザー名>\Application Data\Macromedia\Flash MX2004\language\Configuration\

- Macintosh の場合

Macintosh HD::Users:<ユーザー名>:Library:Application Support:Macromedia:Flash MX 2004:language:Configuration:

第 2 章 概要コンテンツの最適化

この章では、一般的な機能、パフォーマンスおよびサイズの制限など、U10 上で再生する Macromedia Flash Lite コンテンツを作成する際に注意しなければならない事項について説明します。

キー イベント

U10 用の Macromedia Flash Lite 1.1 は、方向を示す 4 つの D クリック システム キー（上下左右）と 2 つの音量キー（+ と -）を使用します。

方向を示す 4 つの D クリック システム キーは、Windows 版 Macromedia Flash Player の 4 つのカーソル キーに対応し、2 つの音量キーは、PageUp および PageDown に対応します。

フォントとテキスト

U10 用の Flash Lite 1.1 は、埋め込みフォントのみをサポートしています。

U10 は、Unicode 2.1 をサポートするプリロード フォントを備えています。Flash コンテンツでダイナミック フォントが指定された場合には、プリロード フォントが代わりに使用されます（ラテン語は Helvetica、韓国語は HYTaegothic、中国語は New Gulimn など）。

プリロード フォント以外のフォントを使用するには、追加するフォントを SWF ファイルに埋め込む必要があります。追加フォントを埋め込むと、Flash コンテンツの設計の精度を高めることができますが、SWF ファイルのサイズが大きくなります。

メモ 1

次のフォントはサポートされていません: アラビア語、デバナーガリ語、ベンガル語、グルムキー文字、グジャラート語、オリヤー語、タミル語、テルグ語、カンナダ語、マラーヤラム語、チベット語、タイ語、およびラオ語。

メモ 2

右から左へと書かれる言語（ヘブライ語など）はサポートされていません。

メモ 3

Flash の内部変数に格納されるフォントは、ASCII 文字セットであれば認識されますが、それ以外は認識されません。別のフォントを使用するには、外部ファイルを作成し、loadVariables()、loadVariablesNum() などの関数を使用します。

テキストのエイリアス化

テキストのエイリアス化機能を使用すると、U10 に内蔵されているフォントが正しく表示されない場合があります。

ピクセル フォント

ピクセル フォントを使用すると、テキストのアウトラインがピクセルの境界に沿っているため、文字を読みやすくなります。ピクセル フォントは、ピクセルを使用して各文字を作成するため、各文字が鮮明で読みやすくなります。ピクセル フォントは、画面解像度とは関係なく、すべての種類の画面表示に使用できます。文字を引き締まった読みやすいものにするには、フォント サイズは 8 ポイントの倍数（8、16、24 ポイントなど）にする必要があります。画面にできるだけ多くの文字を表示し、しかも各文字を読みやすいものにするには、8 ポイントのフォントを使用してください。

ピクセル フォントを使用する場合は、以下のガイドラインに従う必要があります。

- ・テキストの X 位置と Y 位置を絶対値にします（たとえば、10.2 ではなく 10.0 にします）。
- ・ダイナミック テキスト ボックスを作成する場合は、使用するフォントを必ず埋め込みます。埋め込まないと、Flash コンテンツはデフォルトのシステム フォントで表示されます。
- ・テキストを目立たせるには、複数種類のフォント、太字と標準の各スタイル、および目立つ色を組み合わせ使用します。

ピクセル フォントの詳細については、www.miniml.com、www.fontsforflash.com および www.ultrafonts.com の各 Web サイトを参照してください。

U10 用の ActionScript とプロパティ

U10 用の Flash Lite 1.1 では、Flash 4 ActionScript のほとんどのコマンドがサポートされています。ただし、U10 で使用する場合は次のような例外があるので、注意してください。

- ・リリース イベントはサポートされていません。・ストリングを連結するには、& コマンドではなく、add 演算子を使用してください。
- ・dragOver、dragOut、releaseOutside などのマウス ボタン イベントを使用して、ボタンに割り当てられた ActionScript コードを実行することはできません。
- ・ドラッグ可能なムービー クリップの関数およびプロパティ (startDrag、stopDrag、および _dropTarget プロパティなど) はサポートされていません。
- ・ストリングの比較には eq 演算子を使用し、数値の比較には == 演算子を使用します。
- ・URL のエンコーディングは ActionScript を使用して手動で行う必要があります。escape() ActionScript 関数は Flash 4 でサポートされていないため、Flash Lite 1.1 では使用できません。
- ・デフォルトでは、再生時の Flash Lite の画質レベルは、“高” に設定されています。ビットマップを滑らかにする機能はサポートされていません。
- ・Flash Lite 1.1 では、loadMovie()、loadMovieNum()、loadVariables()、loadVariablesNum() をサポートしています。フレームまたはイベント ハンドラ 1 つにつき、1 つの LoadMovie および LoadVar アクションしか処理されません。詳細については、付録 A の「サポートされている ActionScript」を参照してください。
- ・キー イベントは、<Left>、<Right>、<Up>、<Down>、<PageUp>、および<PageDown> キーにのみ割り当てできます。
- ・有効な整数値の範囲は、-2,147,483,648 ~ 2,147,483,647 です。
- ・Flash Lite では、Math 関数はサポートされていません。Math オブジェクトのメソッドおよびプロパティは、近似を使用してエミュレートされます。したがって、Flash Player 5 以降でサポートされている非エミュレートタイプの Math 関数と比べると、精度に欠ける可能性があります。
- ・_url プロパティはサポートされていません。
- ・Number() および String() 関数はサポートされていません。

メモ: Flash 4 ActionScript では、配列はサポートされていません。ただし、eval() 関数を使用して配列をエミュレートできます。詳細については、Macromedia テクニカルノート 14219 “How to use Eval to emulate an array” (www.macromedia.com/go/flash_support (英語版) または www.macromedia.com/go/flash_support_jp (日本語版)) を参照してください。

認識されない ActionScript コマンドは無視されます。サポートされている ActionScript およびプロパティの詳細については、付録 A の「サポートされている ActionScript」および付録 B の「サポートされている ActionScript プロパティ」を参照してください。

ファイル パス

U10 に保存されたファイルを使用するには、絶対パスを使用する必要があります。すべてのパスは UTF-8 で作成して、U10 は大文字と小文字を区別します。たとえば、“Photo” フォルダに “u10_image.jpg” のファイルがあるとしたら、このファイルへのパスは file:///Photo/u10_image.jpg となります。“u10_image.jpg” を Flash コンテンツに読み込むには、loadMovie(“file:///Photo/u10_image.jpg”) の関数を実行します。

サウンド

Flash Lite コンテンツにサウンドを埋め込む方法については、第 3 章の「サウンドの操作」を参照してください。

ネットワーク アクセス

U10 用の Flash Lite 1.1 は、ネットワーク アクセスをサポートしていません。

SWF ファイルのサイズとメモリ

U10 では、Flash Lite SWF ファイルのサイズと実行時のメモリ使用に制限があります。U10 用に SWF ファイルを作成する場合は、ファイル サイズを考慮することが非常に重要です。これは、U10 はデスクトップ コンピュータと比べて RAM 容量が少ないためです。

Flash Lite SWF ファイルの最大サイズと、U10 上で実行される Flash Lite アプリケーションが使用できる実行時メモリの最大容量は、5 MB です。Flash MX Professional 2004 には、U10 の実行時メモリの消費量をチェックする機能がないため、iriver と Macromedia 社は、すべてのコンテンツを U10 上で実際にテストすることを強く勧めています。

パフォーマンスの最適化

U10 の CPU 速度は、最新のデスクトップ コンピュータほど速くありません。このため、U10 用の Flash Lite コンテンツを作成する場合は、各プロジェクトを開始する時点で、アプリケーションのパフォーマンスとその最適化を考慮することが非常に重要です。

メモ: Flash MX Professional 2004 では、Flash アプリケーションの最適化に関するヒントを参照できます。([ヘルプ] - [Flash ヘルプ] - [検索]) の順に選択して、キーワード検索のテキスト ボックスに「ムービーの最適化」と入力してください。

本書では、Flash Lite コンテンツのオーサリングに関する簡潔なガイドラインを提供しています。このガイドラインに従えば、CPU の機能による限界があっても、魅力的なリッチコンテンツを作成できます。

アニメーション

U10 用のアニメーション コンテンツを作成する場合は、U10 の CPU 性能による制約に注意する必要があります。以下のガイドラインに従えば、Flash Lite コンテンツの再生速度の低下を防止できます。

- ・リソースに多大な負荷をかけるアニメーションや複雑なアニメーションが必要な場合は、コンテンツの画質設定を変更して、テストしてみてください。デフォルトの画質設定は、「高」です。

Flash MX Professional 2004 で、画質設定を変更するには、[ファイル] - [パブリッシュ設定] を選択し、次に [HTML] タブを選択します。[画質] ポップアップ メニューから画質設定を選択します。

Flash Lite コンテンツの画質設定を変更すると、見栄えが大幅に変わる可能性があるため、SWF ファイルのテストは入念に行ってください。

- ・ActionScript を使用して、SWF ファイルのレンダリング画質を制御することもできます。_quality プロパティまたは新しい FSCommand2 の setQuality() 関数を使用してください。

_quality プロパティの有効な値は、LOW、MEDIUM、および HIGHです。レンダリング画質を LOW に設定するには、次のようにします。

```
_quality = "LOW";
```

setQuality の関数については、第 5 章の「新しい FSCommand コマンドと FSCommand2 コマンド」を参照してください。

- ・1 つのフレーム内で、移動するオブジェクトの数をできるだけ抑えます。移動オブジェクトが、U10 の画面の大部分を占めると、Flash Lite コンテンツの再生速度が低下する可能性があります。

- ・同時トゥイーンの数制限します。

- ・シンボルのアルファ効果は CPU に負荷をかけるため、慎重に使用してください。特に、アルファ レベルが完全に不透明でない (100% 未満の) シンボルをトゥイーンすることはお勧めできません。

- ・負荷の高い視覚的効果 avoids。たとえば、大きなマスク、大量のモーション、アルファブレンド、広範囲に及ぶグラデーション、複雑なベクターなどは使用しないようにします。

- ・ActionScript でアニメーションを作成すると、より望ましい効果が得られますが、ActionScript を使用すると CPU の負荷が大きくなる場合があるので、必要以上に使用することは避けてください。

- ・トゥイーンやキー フレーム アニメーション、ActionScript 駆動の動きをさまざまに組み合わせて試し、最も効率的な効果を生み出します。

- ・可能であれば、U10 を使用して、アニメーションのテストを繰り返し行ってください。

ビットマップ グラフィックス

iriver と Macromedia 社は、ビットマップ グラフィックスを 16 ビットに最適化してから、Flash MX Professional 2004 に読み込むことを推奨しています。このような最適化を行うと、Flash Lite の ムービーのサイズが縮小され、最終出力の制御が容易になります。また、U10 の画面は、16 ビット グラフィックス用に最適化されているため、16 ビットのビットマップ グラフィックスを使用すると、表示が安定します。

また、ビットマップは、必ず、Flash Lite ムービーに必要なサイズで読み込んでください。必要以上に大きなサイズのビットマップを使用すると、必要な実行時メモリの量が多くなります。

ビットマップ グラフィックスとベクター グラフィックス

Flash Lite は、通常、ベクター グラフィックスを使用してコンテンツを定義します。このため、複雑なグラフィックスやアニメーションをレンダリングする場合、U10 の CPU に大きな負荷がかかる可能性があります。通常、ステージ上で操作するベクターの数が増えると、それに伴って、CPU の負荷が増えます。これは、デスクトップ コンピュータに配信される Flash ムービーにも当てはまり

ますが、U10 はデスクトップ コンピュータと比べて処理能力が非常に限られているため、CPU に負荷がかからないようにする必要があります。

アニメーションを再生する場合、ビットマップ グラフィックを使うほうがベクター グラフィックを使うよりも CPU への負荷が小さくなります。このため、U10 用のコンテンツの作成では、ビットマップ グラフィックを使用するほうがよい場合があります。たとえば、大都市の道路地図には複雑な形状が数多く含まれます。この地図をベクター グラフィックで作成すると、U10 でのスクロールやアニメーション再生が困難になります。この場合、ビットマップで作成するほうが効率的です。

ただし、ビットマップを使用すると、ベクター イメージよりもファイル サイズは大きくなります。このため、開発の際には、CPU の負荷要件とファイル サイズおよび実行時メモリの要件がバランスよく満たされるように注意してください。U10 は、画面が小さく、データ転送速度が遅く、メモリ サイズが限られており、CPU は低速です。このため、計画とテストは十分に注意して行ってください。

ビットマップを使用する場合は、画像圧縮オプションを設定して SWF ファイルのサイズを小さくすることができます。

ビットマップ イメージの圧縮を設定するには、次のように操作します。

1. Flash を起動して新しいドキュメントを作成します。
2. ライブラリ ウィンドウでビットマップを選択します。
3. ライブラリ ウィンドウで、ビットマップのアイコンを右クリック（Windows の場合）します。または Control キーを押しながらアイコンをクリック（Macintosh の場合）します。
4. オプション メニューから [プロパティ] を選択します。[ビットマッププロパティ] ダイアログ ボックスが表示されます。
5. [圧縮] ポップアップ メニューで、次のいずれかのオプションを選択します。
 - ・写真やグラデーションを含む画像など、複雑な色や色調の変化を含むイメージの場合は、[写真画質(JPEG)] を選択します。このオプションを選択すると、JPEG 形式のファイルが作成されます。読み込まれたイメージに指定されているデフォルトの圧縮レベルを使用するには、[読み込んだ JPEG データを使用する] チェックボックスをオンにします。新しい圧縮レベルを指定するには、[読み込んだ JPEG データを使用する] をオフにして、[画質] テキスト ボックスに 1 ～ 100 の範囲で値を入力します。設定値が高いほど高い画質を得られますが、同時にファイル サイズも大きくなるため、値は適切に指定してください。
 - ・形状がシンプルで使っている色も少ない場合は、[ロスレス (PNG/GIF)] を選択して、画像劣化のない圧縮を行います。このオプションでは、イメージからデータが失われることはありません。ビットマップを PNG ファイルとして保存します。
6. [テスト] をクリックして、ファイル圧縮の結果を確認します。元のファイル サイズと圧縮後のファイル サイズを比較して、選択した圧縮設定が妥当かどうかを決定します。

また、JPEG ファイルの圧縮をグローバルに設定することもできます。

JPEG ファイルのビットマップ圧縮をグローバルに設定するには、次のように操作します。

1. [ファイル] - [パブリッシュ設定] - [Flash] タブの順に選択します。[パブリッシュ設定] ダイアログ ボックスに、[Flash] タブのオプションが表示されます。
2. [JPEG 画質] スライダーを移動して適切な値を設定するか、または値を入力します。

JPEG 画質の値を高く設定すると、画質は向上しますが、SWF ファイルのサイズは大きくなります。前の項で説明した圧縮設定と同じように、画質を下げると、SWF ファイルのサイズは小さくなります。さまざまな設定を試して、ファイル サイズと画質が折り合う設定を決めてください。

ベクター グラフィック

ベクター グラフィックでは、できる限りボーダーを使用しないでください。ボーダーの使用を制限することで、描線の数が大幅に減ります。

ActionScript の最適化

U10 に配備する Flash Lite コンテンツ用に ActionScript を開発する場合、U10 の CPU の能力に限界があるため、以下の一般ガイドラインに必ず従ってください。

- ・ActionScript はできるだけ簡単にしてください。
- ・使用するループの数と各ループに含まれるコードの量を制限してください。
- ・フレームベースのループは、不要になったらただちに停止してください。

・ストリングおよびエミュレートされた配列の処理は避けてください。このような処理は、CPU に多大な負荷をかける可能性があります。

メモ: Flash 4 ActionScript は配列をサポートしません。ただし、eval() 関数を使用して配列をエミュレートできます。詳細については、Macromedia テクニカルノート 14219 “How to use Eval to emulate an array” (www.macromedia.com/go/flash_support (英語版) または www.macromedia.com/go/flash_support_jp (日本語版)) を参照してください。

デバイスの速度と 1 秒あたりのフレーム数

静止イメージを含むプロジェクトの場合、デバイスの CPU 速度が問題になることはほとんどありません。Flash は複雑なアプリケーションであるため、U10 用のコンテンツ開発では、重要ないくつかの要素について妥協が必要です。U10 に高速 CPU が搭載され、他の内部コンポーネントに改良が加えられるまでは、できるだけ工夫してアプリケーションの動作が緩慢にならないようにする必要があります。そのような工夫を行っていないアプリケーションが受け入れられることはありません。

画面全体に及ぶワイプ、フェードイン/アウト、およびアニメーションはなるべく使用しないようにしてください。コンテンツによっては、一度に多数のピクセルを更新すると再生速度が低下します。作成する Flash アプリケーションのパフォーマンスは、開いているアプリケーションの数、使用可能なメモリ容量、CPU 速度、および画面解像度に左右されます。

開発チェックリスト

U10 用の Flash コンテンツを開発する際、必ず、以下の各項目をチェックしてください。

- ・Flash コンテンツは動作しますか。
- ・Flash コンテンツは内容が理解しやすく、操作しやすいですか。
- ・Flash コンテンツは、データと SWF ファイルを問題なくロードしますか。
- ・イメージを最適化するか、コードを書き直して、パフォーマンスを向上させ、ファイル サイズおよび必要なメモリ容量を減らすことはできますか。
- ・U10 上で、すべてのビットマップ イメージが正常にデコードされ、レンダリングされますか。

第 3 章 サウンドの操作

この章では、U10 用の Macromedia Flash Lite 1.1 のサウンドに関するさまざまな機能と特徴を説明します。

オーディオ形式

U10 用の Flash Lite 1.1 は、非圧縮 PCM (または WAV)、圧縮 ADPCM、および圧縮 MP3 オーディオ形式をサポートします。

イベント サウンド

イベント サウンドとは、タイムラインから独立してサウンドを再生する機能です。イベント サウンドの起動には、任意のイベントを使用できます。イベント サウンド データは、再生開始前に完全にダウンロードする必要があります。また、サウンド バッファの末尾に到達するか、明示的に停止されるまで、鳴り続けます。SWF ファイル内で、イベント サウンドをループすることもできます。

ストリーミング サウンド

ストリーミング サウンドの場合は、最初の数フレームに対応するデータがダウンロードされると、すぐに再生が開始されます。ストリーミング サウンドは、タイムラインと同期化され、U10 上で再生されます。Flash Lite 1.1 は、ストリーミング サウンド用に、非圧縮 PCM (または WAV)、圧縮 ADPCM、および圧縮 MP3 オーディオ形式をサポートします。

第 4 章 Flash Lite 1.1 での ActionScript の機能強化

第 4 章

Flash Lite 1.1 での ActionScript の機能強化

Macromedia Flash Lite 1.1 は、2 つの新しい ActionScript 関数 (FSCommand() と FSCommand2()) をサポートします。Flash Lite 1.1 では、新しい FSCommand コマンドおよび FSCommand2 コマンドが多数追加されています。U10 でサポートされている ActionScript 式の完全な一覧は、付録 A の「サポートされている ActionScript」を参照してください。

新しい ActionScript 関数

新しい ActionScript 関数のほとんどは U10 用の Flash Lite 1.1 コンテンツの作成のためにのみ使用できます。

FSCommand()

Flash Lite 1.1 は、FSCommand() 関数をサポートします。この関数により、Flash Lite コンテンツは Macromedia Flash Player、ホスト アプリケーション、および Flash Player を搭載するデバイスと通信できるようになります。

FSCommand2()

FSCommand2() 関数は、Flash Lite 1.1 でサポートされている新しい ActionScript 関数ですが、現時点では、Flash Player の標準デスクトップ版ではサポートされていません。FSCommand2() の機能と FSCommand() の機能はよく似ていますが、次のような重大な違いもあります。

- ・FSCommand2() では、任意の数の引数を使用できます。
- ・Flash アプリケーションの再生時、FSCommand2() 関数は、ただちに実行されますが、FSCommand() 関数は処理中のフレームの最後に実行されます。
- ・FSCommand2() 関数は、成功、失敗、またはコマンドの結果のレポートとして使用できる値を返します。

詳細については、第 5 章の「新しい FSCommand コマンドと FSCommand2 コマンド」を参照してください。

プラットフォームの機能と変数

以下の変数は、Flash Lite、デバイス、ホスト アプリケーション、または Flash Player で特定の機能を利用できるかどうかを指定するために使用します。

_capCompoundSound

_capCompoundSound 変数は、Flash Lite がコンパウンド サウンド データを処理できるかどうかを示します。処理できる場合は、この変数が定義され、変数は値 1 を保持します。できない場合、この変数は定義されません。

例:

```
mVarValue = _capCompoundSound;
```

_capEmail

_capEmail 変数は、Flash Lite 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かどうかを示します。送信できる場合は、この変数が定義され、変数は値 1 を保持します。できない場合、この変数は定義されません。

例:

```
myVarValue = _capEmail;
```

_capMMS

_capMMS 変数は、Flash Lite が、GetURL() ActionScript コマンドを使用して MMS メッセージを送信できるかどうかを示します。送信できる場合は、この変数が定義され、変数は値 1 を保持します。できない場合、この変数は定義されません。

例:

```
myVarValue = _capMMS;
```

_capSMS

_capSMS 変数は、Flash Lite が、GetURL() ActionScript コマンドを使用して SMS メッセージを送信できるかどうかを示します。送信できる場合は、この変数が定義され、変数は値 1 を保持します。できない場合、この変数は定義されません。

例:

```
myVarValue = _capSMS;_capStreamSound
```

_capStreamSound 変数は、デバイスがストリーミング（同期された）サウンドを再生できるかどうかを示します。再生できる場合は、この変数が定義され、変数は値 1 を保持します。できない場合、この変数は定義されません。

例:

```
myVarValue = _capStreamSound;
```

\$version

\$version 変数は、Flash Lite のバージョン番号を保持します。保持されるバージョン番号は、メジャー番号、マイナー番号、ビルド番号、および内部ビルド番号で構成されます（例：5,2,1,141）。通常、リリース済みのバージョンでは、内部ビルド番号は 0 です。

例:

```
myVarValue = $version;
```

_capMFi

_capMFi 変数は、デバイスが MFi オーディオ形式のサウンド データを再生できるかどうかを示します。再生できる場合は、この変数が定義され、変数は値 1 を保持します。できない場合、この変数は定義されません。

```
ExamplermyVarValue = _capMFi;
```

_capMIDI

_capMIDI 変数は、デバイスが MIDI オーディオ形式のサウンド データを再生できるかどうかを示します。再生できる場合は、この変数が定義され、変数は値 1 を保持します。できない場合、この変数は定義されません。

例:

```
myVarValue = _capMIDI;
```

_capSMAF

_capSMAF 変数は、デバイスが SMAF オーディオ形式のサウンド データを再生できるかどうかを示します。再生できる場合は、この変数が定義され、変数は値 1 を保持します。できない場合、この変数は定義されません。

例:

```
myVarValue = _capSMAF;
```

_capLoadData

_capLoadData 変数は、ホスト アプリケーションが loadMovie()、loadMovieNum()、loadVariables()、および loadVariablesNum() 関数の呼び出しを通じて追加データを動的に読み込むことができるかどうかを示します。読み込むことができる場合は、この変数が定義され、変数は値 1 を保持します。できない場合、この変数は定義されません。

例:

```
myVarValue = _capLoadData;
```

_cap4WayKeyAS

_cap4WayKeyAS 変数は、Flash Player が、右、左、上、下キーに関連付けられているキー イベント ハンドラに割り当てられた ActionScript の式を実行するかどうかを示します。ホスト アプリケーションが 4 方向のキー ナビゲーション モードを使用して Flash コントロール（ボタンや入力テキスト フィールド）間を移動する場合にのみ、この変数が定義され、変数は値 1 を保持します。そうでない場合、この変数は定義されません。この変数の値が 1 の場合に、4 方向のキーのいずれかが押されると、Flash Player は、まずそのキーのハンドラを探します。ハンドラが見つからない場合は、Flash コントロールのナビゲーションが実行されます。イベント ハンドラが見つかった場合は、そのキーに対応するナビゲーションは発生しません。つまり、下方向キーの keypress プレス ハンドラが存在する場合、このキーを押しても、下方向に移動することはできません。

例:

```
myVarValue = _cap4WayKeyAS;
```

新しい ActionScript プロパティ

以下のプロパティは、ActionScript に新しく追加されたプロパティです。

scroll

scroll プロパティを使用して、テキスト フィールドを取得および設定できます。テキスト フィールドの **scroll** プロパティを取得すると、テキスト フィールドの表示可能領域の 1 行目に現在表示されている行の番号が示されます。**scroll** プロパティを特定の値に設定すると、テキスト フィールドがスクロールされ、フィールドの表示可能領域の一番上にその番号の行が表示されます。このプロパティは、通常、テキスト スクロール インタフェースを作成するために、maxscroll プロパティとともに使用します。

例:

```
on (keyPress <Down>) {  
    myText.scroll = myText.scroll + 1;  
}
```

maxscroll

maxscroll プロパティは、あるテキスト フィールドの最大スクロール値を返します。このプロパティは、テキスト フィールドの表示可能領域内の、スクロールして先頭行として使用できる行のうち、最後の行の番号を示します。このプロパティは、通常、テキスト スクロール インタフェースを作成する関数とともに、scroll プロパティと合わせて使用します。

例:

```
textBoxMax = myText.maxscroll
```

第 5 章

新しい **FSCommand** コマンドと **FSCommand2** コマンド

U10 でのみサポートされているコマンド

この項で説明するコマンドは、デバイスの制約により、U10 でのみサポートされます。

FSCommand2("Get", "Picture", "Total")

FSCommand2("Get", "Picture", "Total") コマンドは、U10 に保存される 320×240 画像サムネイルの総数をカウントするために使用します。ユーザーは、サムネイルの番号を使用して、対応するイメージへのパスを取得できます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2("Get", "Picture", "Total", "/: myVarValue")
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1、サポートされている場合は 1 が返されます。

値は、/:myVarValue に文字列として格納されます。

FSCommand2("Get", "Picture", "Path", index)

FSCommand2("Get", "Picture", "Path", index) コマンドは、各イメージへのパスを取得するために使用します。返されるパスは、loadMovie() などファイルへのパスを必要とする関数で使用できます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2("Get", "Picture", "Path", index, "/: myVarValue")
```

index 値は、U10 に保存されているサムネイル イメージの番号です。GetPictureTotal() 関数から返されたサムネイルの総数を使用できます。

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1、サポートされている場合は 1 が返されます。

値は、/:myVarValue に文字列として格納されます。

FSCommand2("Set", "Vol", value)

FSCommand2("Set", "Vol", value) コマンドは、U10 の音量を変更します。value 引数の最小値は 1、最大値は、GetMaxVolumeLevel() 関数で取得した値です。

シンタックス:

```
status = FSCommand2("Set", "Vol", value)
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1、サポートされている場合は 1 が返されます。

Flash 再生の制御

このセクションで説明するコマンドは、U10 上での Flash コンテンツの再生を制御します。

SetQuality()

SetQuality() 関数は、アニメーションのレンダリング画質を設定します。quality 引数には、必ず、high、medium、low のいずれを指定してください。

SetQuality() 関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2("SetQuality", quality)
```

quality には、定義済みの変数または決められた文字列（例: medium）を指定します。

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1、サポートされている場合は 0 が返されます。

Flash Player 操作コマンド

このセクションで説明するコマンドは、U10 上の Flash コンテンツに、U10 のメモリに関する値を提供します。

SetPersistentData()

SetPersistentData() 関数は、U10 内で Flash コンテンツによって生成された値またはデータを格納するために使用します。格納される値は、Flash コンテンツの名前を使用して、互いに区別できます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2( "SetPersistentData", "myVarValue1=a&myVarValue2=b&myVarValue3=c" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1 が返され、エラーが発生すると 0 が返されます。また、関数が正常に実行されると 1 が返されます。

GetPersistentData()

GetPersistentData() 関数は、U10 に保存されている値を取得します。保存されている値は、Flash コンテンツの名前を使用して互いに区別されます。このため、コンテンツの名前を変更すると、この関数が機能しない場合があります。

シンタックス:

```
status = FSCommand2( "GetPersistentData", "/:myVarValue" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1 が返され、エラーが発生すると 0 が返されます。また、関数が正常に実行されると 1 が返されます。値は、/:myVarValue に文字列として格納されます。

GetFreePlayerMemory()

GetFreePlayerMemory() 関数は、現在 Flash Lite で使用できるメモリの容量を、キロバイト単位で返します。この関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2( "GetFreePlayerMemory" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。サポートされている場合は、使用できるメモリ容量がキロバイト単位で返されます。

GetTotalPlayerMemory()

The GetTotalPlayerMemory() 関数は、Flash Lite に割り当てられている総メモリ容量を、キロバイト単位で返します。この関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2( "GetTotalPlayerMemory" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。サポートされている場合は、使用できるメモリ容量がキロバイト単位で返されます。

Quit()

Quit() 関数は、Flash Player による再生を停止し、Flash Player を終了します。この関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

Quit() 関数は、Flash Lite がスタンドアロン モードで実行されている場合のみサポートされます。Flash Player が別のアプリケーションのコンテキストで実行されている場合（たとえば、ブラウザのプラグインとして実行）は、サポートされません。

シンタックス:

```
status = FSCommand2( "Quit" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

プラットフォーム統合コマンド

プラットフォーム固有の情報を取得および設定するために、コマンドの標準セットが作成されています。プラットフォーム固有の情報には、現在時刻と日付、バッテリーの残容量などがあります。これらのコマンドの実装は、すべて FSCCommand コマンドまたは FSCCommand2 コマンドに依存します。

GetDateDay()

GetDateDay() 関数は、現在の日付の「日」に当たる部分返します。返される値は数値で、先頭に 0 は付きません。「日」を示す有効な値は、1 ～ 31 です。

プラットフォーム統合コマンド 35

GetDateDay() 関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCCommand2( "GetDateDay" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。サポートされている場合は、現在の日付が数値 (1 ～ 31) で返されます。

GetDateMonth()

GetDateMonth() 関数は、現在の日付の「月」に当たる部分を返します。返される値は数値で、先頭に 0 は付きません。「月」を示す有効な値は、1 ～ 12 です。

GetDateMonth() 関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCCommand2( "GetDateMonth" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。サポートされている場合は、現在の「月」が数値 (1 ～ 12) で返されます。

GetDateWeekday()

GetDateWeekday() 関数は、現在の日付の曜日名を数値で返します。曜日を示す有効な値は 0 ～ 6 です。0 は日曜、1 は月曜、2 は火曜、3 は水曜、4 は木曜、5 は金曜、6 は土曜を表します。GetDateWeekday() 関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCCommand2( "GetDateWeekday" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。サポートされている場合は、現在の曜日が数値 (0 ～ 6) で返されます。

GetDateYear()

GetDateYear() 関数は、現在の日付の「年」に当たる部分を 4 桁の数値で返します。GetDateYear() 関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCCommand2( "GetDateYear" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。サポートされている場合は、現在の「年」が数値 (例: 2004) で返されます。

GetLocaleLongDate()

GetLocaleLongDate() 関数は、パラメータを、現在の日付を表す長い形の文字列に設定します。その際の書式は、現在定義されている地域設定に基づいて設定されます。パラメータは、名前で渡されます。このパラメータを介して返される値は、複数の文字から成る可変長の文字列です。実際の書式は、携帯電話の機種や地域によって異なります。

GetLocaleLongDate() 関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。この関数がサポートされていない場合は -1 が返され

ます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2( "GetLocaleLongDate", "longdate", "[:myVarValue"] )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1、サポートされている場合は 0 が返されます。値は、[:myVarValue] に文字列として格納されます。

GetLocaleShortDate()

GetLocaleShortDate() 関数は、パラメータを、現在の日付を表す省略形の文字列に設定します。その際の書式は、現在定義されている地域設定に基づいて設定されます。パラメータは、名前で渡されます。返される値は、複数の文字から成る、可変長の文字列です。実際の書式は、携帯電話の機種や地域によって異なります。

GetLocaleShortDate() 関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2( "GetLocalShortDate", "shortdate", "[:myVarValue"] )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1、サポートされている場合は 0 が返されます。値は、[:myVarValue] に文字列として格納されます。

GetLocaleTime()

GetLocaleTime() 関数は、パラメータを、現在の時刻を示す文字列に設定します。その際の書式は、現在定義されている地域設定に基づいて設定されます。パラメータは、名前で渡されます。返される値は、複数の文字から成る、可変長の文字列です。実際の書式は、携帯電話の機種や地域によって異なります。

GetLocaleTime() 関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2( "GetLocalTime", "time", "[:myVarValue"] )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1、サポートされている場合は 0 が返されます。値は、[:myVarValue] に文字列として格納されます。

GetTimeHours()

GetTimeHours() 関数は、現在時刻の「時」に当たる部分を、24 時間表記で返します。返される値は数値で、先頭に 0 は付きません。「時」を意味する有効な値は、0 ~ 23 です。

GetTimeHours() 関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2( "GetTimeHours" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。サポートされている場合は、現在時刻の「時」に当たる部分が数値 (0 ~ 23) で返されます。

GetTimeMinutes()

GetTimeMinutes() 関数は、現在時刻の「分」に当たる部分を返します。返される値は数値で、先頭に 0 は付きません。「分」を意味する有効な値は、0 ~ 59 です。

GetTimeMinutes() 関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2( "GetTimeMinutes" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。サポートされている場合は、現在時刻の「分」に当たる部分が数値 (0 ~ 59) で返されます。

GetTimeSeconds()

GetTimeSeconds() 関数は、現在時刻の「秒」に当たる部分を返します。返される値は数値で、先頭に 0 は付きません。「秒」を意味する有効な値は、0 ~ 59 です。

GetTimeSeconds() 関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2( "GetTimeSeconds" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。サポートされている場合は、現在時刻の「秒」に当たる値が数値 (0 ~ 59) で返されます。

音量

このセクションで説明するコマンドは、U10 上の Flash コンテンツに、U10 の音量情報を提供します。

GetMaxVolumeLevel()

GetMaxVolumeLevel() 関数は、U10 の最大音量 レベルを返します。返される値は、正の数値です。

GetMaxVolumeLevel() 関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2( "GetMaxVolumeLevel" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。サポートされている場合は、最大音量レベルが数値で返されます。

GetVolumeLevel()

GetVolumeLevel() 関数は、U10 の現在の音量レベルを返します。返される値は数値で、最小値は 0、最大値は GetMaxVolumeLevel 関数が返した値です。

GetVolumeLevel() 関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2( "GetVolumeLevel" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。サポートされている場合は、音量レベルが数値で返されます。

電源

このセクションで説明するコマンドは、U10 上の Flash コンテンツに、U10 の電源情報を提供します。

GetBatteryLevel()

GetBatteryLevel() 関数は、U10 の現在のバッテリー残容量を返します。返される値は数値で、最小値は 0、最大値は GetMaxBatteryLevel() 関数が返した値です。

この関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2( "GetBatteryLevel" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1 が返され、サポートされている場合は、バッテリー残容量が数値で返されます。

GetMaxBatteryLevel()

GetMacBatteryLevel() 関数は、U10 の最大バッテリー容量を返します。返される値は、正の数値です。

この関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。GetMacBatteryLevel() 関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2( "GetMaxBatteryLevel" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1 が返され、サポートされている場合は、バッテリーの最大容量が数値で返されます。

GetPowerSource()

GetPowerSource() 関数は、現在、どこから電源が供給されているか（バッテリーか外部電源か）を示す値を返します。

この関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。GetPowerSource() 関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2( "GetPowerSource" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。また、U10 が、バッテリー電源で動作している場合は 0、外部電源で動作している場合は 1 が返されます。

デバイスとプレーヤーの ID

このセクションで説明するコマンドは、U10 上の Flash コンテンツに、U10 の ID 情報を提供します。

GetDevice()

GetDevice() 関数は、Flash が実行されているデバイスを識別します。デバイスの名前は、名前で渡される変数で返されます。デバイスの ID は、文字列です。

この関数は、呼び出されるとすぐに実行されます。GetDevice() 関数がサポートされていない場合は -1 が返されます。

シンタックス:

```
status = FSCommand2( "GetDevice", "device", "[:myVarValue]" )
```

戻り値:

この関数がサポートされていない場合は -1、サポートされている場合は 0 が返されます。値は、[:myVarValue] に文字列として格納されます。

第 6 章 リソースとサポート

U10 用に Flash コンテンツを開発する際には、誰でも利用できるように用意されている、あらゆるリソースを活用することが重要です。Web サイト、書籍、チュートリアル、記事、およびディスカッション グループを利用して、知識を高めその知識を他のユーザーと共有してください。

Web リソース

Macromedia Flash Lite 1.1 の詳細については、以下の Web サイトを参照してください。

- Macromedia モバイル & デバイスデベロッパーセンター（英語版）
www.macromedia.com/devnet/devices/
- Flash デバイス — モバイル デバイス用の Flash 開発リソース（英語版）
www.flashdevices.net
- Flash the Future — 各種デバイス用の Flash の開発者サイト（英語版）
www.flashthefuture.com
- miniml — 小さい画面用の Flash で使用するピクセル フォント（英語版）
www.miniml.com
- Fonts For Flash — 小さい画面用の Flash で使用するピクセル フォント（英語版）
www.fontsforflash.com
- Ultra Fonts — 小さい画面用の Flash で使用するグレースケール対応のアウトライン ピクセル フォントを提供（英語版）
www.ultrafonts.com

書籍

Flash に関する書籍は多数出版されていますが、モバイル デバイス用の Flash アプリケーションの開発を専門に扱っている書籍は、現在 2 冊のみです。この 2 冊の書籍は、どちらも実例を詳しく紹介しており、互いに補完し合う内容となっています。

『Flash Enabled: Flash Design & Development for Devices』

Phillip Torrone、Branden Hall、Bill Perry など共著

New Riders Publishing 発行

ISBN: 0735711771

『Flash: The Future』

Jon Warren Lentz、Ian Chia、Bill Turner など共著

No Starch Press 発行

ISBN: 1886411964

ディスカッション グループ

- Macromedia Flash Support Forums — Flash Handhelds（英語版）
webforums.macromedia.com/flash/categories.cfm?catid=195

付録 A

サポートされている ActionScript

この付録では、Macromedia Flash Lite 1.1 ActionScript のコマンドについて説明します。

アクション名	説明	サポート
// (コメント)	コメント。スクリプトコメントの先頭を示します。コメント区切り文字 // から行末文字前までの文字はコメントとして解釈されます。	完全にサポート
, (カンマ)	演算子。2 つの式のセパレータで、2 番目の式の値を戻り値にします。	完全にサポート
. (ドット)	演算子。ムービークリップ階層構造内を移動して、ネストされた (子) ムービークリップ、変数、またはプロパティにアクセスするのに使用します。	完全にサポート
" " (シングルの区切り文字列)	シングルの区切り文字。文字列の前後に二重引用符を付けるとリテラル値となり、変数、数値、またはその他の ActionScript エlement ではなく、シングルの区切り文字列とみなされます。	完全にサポート
-- (デクリメント)	演算子。式に 1 を引くプリインクリメントとポストインクリメントの単項演算子。	完全にサポート
++ (インクリメント)	演算子。式に 1 を加えるプリインクリメントとポストインクリメントの単項演算子。	完全にサポート
+ (加算)	数値の加算に使用する数値演算子。	完全にサポート
+= (加算後代入)	演算子(算術演算)。式 1 に、式 2 を加算した値を代入します。 例: 次の 2 つのステートメントは同じ結果になります。 x += y; x = x + y;	完全にサポート

アクション名	説明	サポート
(-) 減産	<p>演算子(算術演算)。符号反転または減算に使用します。符号反転に使用する場合、数値式の符号を逆にします。減算に使用する場合、2つの式に対して算術的な減算を行い、式 1 から 式 2 を減算します。</p> <p>例 1: 次のステートメントは式 $2 + 3$ の符号を逆にします。</p> <p>$-(2 + 3)$</p> <p>結果は -5 になります。</p> <p>例 2: 次のステートメントは整数 5 から整数 2 を減算します。</p> <p>$5 - 2$</p> <p>結果は 3 になります。</p>	完全にサポート
-= (減産後代入)	<p>演算子(算術演算)。式 1 に、式 1 から式 2 を減算した値を代入します。</p> <p>例: 次の 2つのステートメントは同じ結果になります。</p> <p>$x -= y;$</p> <p>$x = x - y;$</p>	完全にサポート
* (乗算)	演算子(算術演算)。2つの式を乗算します。	完全にサポート
*= (乗算後代入)	<p>演算子(算術演算)。式 1 に、式 1 と式 2 に乗算した値を代入します。</p> <p>$x *= y;$</p> <p>$x = x * y;$</p>	完全にサポート
/ (除算)	<p>演算子(算術演算)。式 1 を式 2 で除算します。</p> <p>例: 次のステートメントは x の値を 25 に設定します。</p> <p>$y = 50;$</p> <p>$x = y/2;$</p>	完全にサポート
/= (除算後代入)	<p>演算子(算術演算)。式 1 に、式 1 を式 2 で割った値を代入します。</p> <p>例: 次の 2つのステートメントは同じ結果になります。</p> <p>$x /= y;$</p> <p>$x = x / y;$</p>	完全にサポート
= (数値等価)	<p>2つの式が等しいかどうかをテストするために使用する数値等価演算子。</p> <p>式が等しい場合、結果は <code>true</code> です。</p>	完全にサポート

アクション名	説明	サポート
< (より小さい)	<p>演算子(比較)。2つの式を比較し、式 1 が式 2 より小さい (true) かどうか、または式 1 が 式 2 以上 (false) であるかどうかを評価します。 Flash Lite (および Flash 4) では < は数値演算子で、文字列には使用せず、式にのみ使用します。 次の例は、< の比較結果による true および false の戻り値を示しています。</p> <pre>3 < 10; // true 10 < 3; // false</pre>	完全にサポート
<= (以下)	<p>演算子(比較)。2つの式を比較し、式 1 が式 2 以下 (true) であるかどうか、または式 1 が 式 2 より大きい (false) かを評価します。 次の例は、<= の比較結果による true および false の戻り値を示しています。</p> <pre>5 <= 10; // true 2 <= 2; // true 10 <= 3; // false</pre>	完全にサポート
> (より大きい)	<p>演算子(比較)。2つの式を比較し、式 1 が式 2 より大きい(true) かどうか、または式 1 が 式 2 以下 (false) であるかどうかを評価します。 次の例は、> の比較結果による true および false の戻り値を示しています。</p> <pre>10 > 3; // true 3 > 10; // false</pre>	完全にサポート
>= (以上)	<p>演算子(比較)。2つの式を比較し、式 1 が式 2 以上 (true) であるかどうか、または式 1 が 式 2 より小さい (false) かどうかを評価します。 次の例は、>= の比較結果による true および false の戻り値を示しています。</p> <pre>10 >= 5; // true 2 >= 2; // true 3 >=10; // false</pre>	完全にサポート

アクション名	説明	サポート
<> (不等価)	<p>演算子(不等価)。等価演算子の反対をテストします。式 1 が式 2 に等しい場合、結果は false です。</p> <p>次の例は、<> の比較結果による true および false の戻り値を示しています。</p> <pre>3 <> 10; // true 3 <> 3; // false</pre>	完全にサポート
% (剰余)	<p>演算子。式 1 を式 2 で割ったときの剰余を計算します。</p> <p>たとえば、次のステートメントは x の値を 3 に設定します。</p> <pre>x = 45 % 6;</pre>	完全にサポート
%= (剰余を代入)	<p>演算子(代入)。式 1 に、式 1 を式 2 で割ったときの剰余の値を代入します。</p> <p>たとえば、次の 2 つの式は同じ結果になります。</p> <pre>x %= y x = x % y</pre>	完全にサポート
(論理 OR)	<p>演算子(論理)。式 1 を評価し、式 1 が false である場合に、式 2 を評価します。結果は、いずれかの式または両方の式の評価が true であれば true であり、両方の式の評価が false であれば false です。</p> <p>次の例では、if ステートメントで 演算子を使用しています。</p> <p>2 番目の式の評価が true であるため、最終結果は true になります。</p> <pre>x = 10; y = 250; if (x > 25 y > 200) { z = 5; } else { z=0; } // 上のコードを実行した後の z の値は 5 になります</pre>	完全にサポート
! (論理 NOT)	<p>演算子(論理)。変数または式のブール値を反転します。</p>	完全にサポート

アクション名	説明	サポート
&& (論理 AND)	<p>演算子(論理)。式 1 を評価し、式 1 が true である場合に、式 2 を評価します。結果は、両方の式の評価が true であれば true であり、いずれかの式の評価が false であれば false です。</p> <p>次の例では、if ステートメントで && 演算子を使用しています。</p> <p>両方の式の評価が true であるため、最終結果は true になります。</p> <pre>x = 30; y = 250; if (x > 25 && y > 200) { z = 5; } else { z = 0; }</pre> <p>// 上のコードで実行した後の z の値は 5 になります</p>	完全にサポート
?: (条件)	<p>演算子(条件)。式 1 を評価し、式 1 が true である場合に、式 2 の値を返します。それ以外の場合は、式 3 の値をかえします。</p> <p>次の例では、式 1 の評価が true であるため、変数 x の値を変数 z に代入します。</p> <pre>x = 5; y = 10; z = (x < 6) ? x : y; // z の値は 5 になります</pre>	完全にサポート
& (ストリング連結)	演算子。ストリングの連結に使用します。	完全にサポート
add	演算子。複数のストリングを連結 (統合) します。	完全にサポート
and	演算子。論理 AND 演算を行います。両方の式の評価が true であれば、式全体が true となります。	完全にサポート
break	アクション。ループ (for, for...in, do...while または while) 内で使用します。Break アクションは、ループ本体の残りの部分をスキップし、反復処理を停止して、ループステートメントの次のステートメントを実行します。ネストされている一連のループを強制終了するときに、break アクションを使用します。	完全にサポート
call	アクション。コンテキストを、現在のスクリプトから、呼び出されたフレームに割り当てられているスクリプトに切り替えます。	完全にサポート
case	キーワード。switch アクションの条件を定義します。	完全にサポート
chr()	ストリング関数。ASCII コード番号を文字に変換します。	完全にサポート
continue	アクション。ループ内のコード実行を制御します。	完全にサポート
do... while	アクション。ループ内のステートメントを実行し、条件が true である間はループ内の条件を評価します。	完全にサポート
duplicateMovieClip	アクション。ムービーの再生中にムービークリップのインスタンスを作成します。	完全にサポート

アクション名	説明	サポート
else	アクション。最初の if ステートメントが false を返した場合に、実行するアクション、句、引数、または他の条件を指定します。	完全にサポート
else if	アクション。条件を評価し、最初の if ステートメントが false を返した場合に、実行するステートメントを指定します。	完全にサポート
eq (等しいストリング)	比較演算子。2つの式が等価かどうかを比較します。式 1 が式 2 と等しい場合には true を返します。それ以外の場合は false を返します。このアクションはストリング固有のものです。 次の例は、eq 演算子による true および false の戻り値を示しています。 x="Amy"; y="Fred"; x eq "Amy"; // true x eq y; // false	完全にサポート
eval()	関数。変数にアクセスします。変数の値が返されます。	完全にサポート
fscommand()	アクション。Flash Player のホストであるプログラムと Flash アプリケーションと通信できるようにします。	部分的にサポート
ge (以上のストリング)	比較演算子。式 1 のストリング表現が式 2 のストリング表現以上である場合に true を返します。それ以外の場合は false を返します。このアクションはストリング固有のものです。 次の例は、ge 演算子による true および false の戻り値を示しています。 x="Amy" y="Fred"; x ge y; // false x ge "Amy"; // true y ge x; // true	完全にサポート
getProperty()	関数。ムービークリップインスタンスの指定されたプロパティの値を返します。	部分的にサポート。61 ページの「サポートされている ActionScript」を参照してください。
getTimer()	関数。SWF ファイルの再生を開始してからの経過時間をミリ秒単位で返します。	完全にサポート

アクション名	説明	サポート
getURL()	アクション。特定の URL からドキュメントをウィンドウにロードしたり、定義済みの URL にある別のアプリケーションに変数を渡します。変数を渡す場合、GET と POST のどちらのメソッドを使用して変数をロードするかを指定します。GET は、変数を URL の最後に追加します。これは、変数のデータ量が少ないときに使用します。POST は、別の HTTP ヘッダーで変数を送信することで、データ量の多い変数に対応します。	部分的にサポート。URL プロトコルの http、https、mailto、および tel がイベントアクションごとに 1 回サポートされています。
gotoAndPlay()	アクション。シーン内の指定されたフレームに再生ヘッドを送り、そのフレームから再生します。シーンを指定しないと、再生ヘッドは現在のシーン内の指定されたフレームに進みます。	完全にサポート
gotoAndStop()	アクション。シーン内の指定されたフレームに再生ヘッドを送り、停止します。シーンを指定しないと、再生ヘッドは現在のシーン内の指定されたフレームに進みます。	完全にサポート
gt (より大きいストリング)	比較演算子。式 1 のストリング表現が式 2 のストリング表現より大きい場合に true を返します。それ以外の場合は false を返します。このアクションはストリング固有のものです。	完全にサポート
If	アクション。ムービー内の次のアクションを決定するために条件を評価します。条件が true の場合、Flash は条件に続くステートメントを実行します。	完全にサポート
ifFrameLoaded()	アクション。特定のフレームの内容がローカルに使用できるかどうかを確認します。ifFrameLoaded() を使用して、SWF ファイル全体がダウンロードされるのを待つ間に、単純なアニメーションの再生を開始しておきます。	完全にサポート
int()	関数。10 進数を最も近い整数値に変換します。	完全にサポート
le (以下のストリング)	比較演算子。式 1 のストリング表現が式 2 のストリング表現以下である場合に true を返します。それ以外の場合は false を返します。このアクションはストリング固有のものです。 <pre> x = "Amy"; y = "Fred"; y le x; // false x le "Amy"; // true x le y; // true </pre>	完全にサポート
length()	ストリング関数。指定したストリングまたは変数の長さを返します。	完全にサポート

アクション名	説明	サポート
loadMovie()	アクション。Flash Lite を終了することなく別のムービーを再生します。通常、Flash Player は 1 つの Flash アプリケーション (SWF ファイル) を表示した後に終了します。loadMovie() アクションを使用すると、複数の SWF ファイルを同時に表示したり、別の HTML ドキュメントをロードせずに SWF ファイルを切り替えることができます。	完全にサポート
loadMovieNum()	アクション。元の読み込んだムービーの再生中に SWF ファイルを Flash Lite のレベル内に読み込みます。	完全にサポート
loadVariables()	アクション。CGI スクリプト、アクティブサーバーページ (ASP)、パーソナルホームページ (PHP)、または Perl スクリプトで作成されたテキストファイルやテキストなどの外部ファイルからデータを読み取り、SWF ファイルまたはムービークリップの変数に値を設定します。	完全にサポート
loadVariablesNum()	アクション。CGI スクリプト、アクティブサーバーページ (ASP)、パーソナルホームページ (PHP)、または Perl スクリプトで作成されたテキストファイルやテキストなどの外部ファイルからデータを読み取り、Flash Lite の変数に値を設定します。	完全にサポート
lt (より小さいストリング)	<p>演算子(比較)。式 1 と式 2 を比較します。式 1 が式 2 以下の場合は true を返し、それ以外の場合は false を返します。このアクションはストリング固有のものです。</p> <p>次の例は、lt 演算子による true および false の戻り値を示しています。</p> <pre>x = "Amy"; y = "Fred"; y lt x; // false x lt "Jane"; // true</pre>	完全にサポート
mbchr()	ストリング関数。ASCII コード番号をマルチバイト文字に変換します。	完全にサポート
mblength()	ストリング関数。マルチバイト文字ストリングの長さを返します。	完全にサポート
mbord()	ストリング関数。指定された文字をマルチバイト数値に変換します。	完全にサポート
mbsubstring()	ストリング関数。マルチバイト文字ストリングから新しいマルチバイト文字ストリングを抽出します。	完全にサポート
ne (等しくないストリング)	<p>比較演算子。2 つの式が不等価かどうかを比較します。式 1 と式 2 が等しくない場合は true を返します。それ以外の場合は false を返します。このアクションはストリング固有のものです。次の例は、ne 演算子による true および false の戻り値を示しています。</p> <pre>x = "Amy"; y = "Fred"; y ne "Amy"; // true x ne "Amy"; // false</pre>	完全にサポート

アクション名	説明	サポート
nextFrame()	アクション。次のフレームに再生ヘッドを送り、停止します。	完全にサポート
nextScene()	アクション。次のシーンのフレーム 1 に再生ヘッドを送り、停止します。	完全にサポート
Number()	関数。次のように、引数 x を数値に変換し、値を返します。x が数値である場合、戻り値は x です。x がブール値である場合、x が true であれば戻り値は 1 で、x が false であれば戻り値は 0 です。 x が スtring の場合、関数はオプションの指数、つまり 1.57505e-3 を持つ 10 進数として x を解析しようとします。x が未定義の場合、戻り値は 0 です。	サポートなし
on (イベント)	ハンドラ。マウスイベントを指定するか、アクションを起動する keypress を指定します。	部分的にサポート
ord()	String 関数。文字を ASCII コード番号に変換します。	完全にサポート
play()	アクション。タイムラインで再生ヘッドを前へ進めます。	完全にサポート
prevFrame()	アクション。直前のフレームに再生ヘッドを送り、停止します。	完全にサポート
prevScene()	アクション。直前のシーンのフレーム 1 に再生ヘッドを送り、停止します。	完全にサポート
random()	関数。0 から value パラメータで指定された整数までのランダムな整数を返します。	完全にサポート
removeMovieClip() ()	アクション。duplicateMovieClip() アクションで作成したムービークリップインスタンスを削除します。	完全にサポート
set()	アクション。変数に値を代入します。変数とは、情報を格納する容器のようなものです。	完全にサポート
setProperty()	アクション。SWF ファイルの再生中にムービークリップのプロパティを変更します。	部分的にサポート。61 ページの「サポートされている ActionScript」を参照してください。
startDrag()	アクション。SWF ファイルの再生中に目的のムービークリップをドラッグ可能にします。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。	サポートなし

アクション名	説明	サポート
stop()	アクション。再生中の SWF ファイルを停止します。	完全にサポート
stopAllSounds()	アクション。再生ヘッドを停止せずにムービーで再生中のすべてのサウンドを停止します。	完全にサポート
stopDrag()	アクション。現行のドラッグ操作を停止します。	サポートなし
String()	関数。次のように、指定された引数のストリング表現を返します。x がブール値である場合、返されるストリングは true または false です。x が数値である場合、返されるストリングは数値の 10 進数表現です。x がストリングである場合、返されるストリングは x です。x がムービークリップである場合、戻り値スラッシュ (/) 表記のムービークリップのターゲットパスです。x が定義されていない場合、戻り値は空のストリングとなります。	サポートなし
substring()	ストリング関数。ストリングの一部を抽出します。	完全にサポート
switch()	アクション。ActionScript ステートメントの分岐構造を作成します。switch アクションは条件をテストし、条件が true を返した場合は、ステートメントを実行します。	完全にサポート
tellTarget()	アクション。特定のタイムラインまたはムービークリップに指示を適用するために使用されます。たとえば、ステージ上でムービークリップを停止または開始するボタンか、特定のフレームにジャンプするように要求するボタンに、tellTarget() を割り当てることができます。	完全にサポート
toggleHighQuality()	アクション。Flash Lite のアンチエイリアス処理のオン / オフを切り替えます。アンチエイリアス処理でオブジェクトのエッジが滑らかになりますが、ムービーの再生速度は低くなります。Flash Lite 内のすべてのムービーに影響を与えます。	完全にサポート
trace()	アクション。式を評価し、その結果を [ムービープレビュー] コマンドを実行時に [出力] パネルに表示します。	完全にサポート
unloadMovie()	アクション。以前に loadMovie() または duplicateMovieClip() アクションを使用してロードまたは作成した Flash Lite のムービーを削除します。	完全にサポート
unloadMovieNum()	アクション。Flash Lite の指定したレベルから、以前に loadMovie() アクションを使用してロードまたは作成したムービーを削除します。	完全にサポート
while()	アクション。condition 引数が true である間、ループ内のステートメントまたは複数のステートメントを繰り返し実行します。	完全にサポート

付録 B

サポートされている **ActionScript** プロパティ

この付録では、Macromedia Flash Lite 1.1 ActionScript のプロパティおよびその例外について説明します。

プロパティ	説明	サポート
/ (スラッシュ表記)	プロパティ。ルート SWF ファイルタイムタイムへの参照を指定するか、返します。このプロパティで提供される機能は、Flash 5 の <code>_root</code> プロパティで提供される機能に似ています。	完全にサポート
:	"/" と組み合わせて使用します。現在の SWF ファイルに含まれる他のムービークリップの変数とプロパティを参照します。また、 <code>Call()</code> アクションと一緒に使用し、ムービークリップのフレームラベルを参照します。	完全にサポート
<code>_alpha</code>	プロパティ。ムービークリップのアルファ透明度 (値) を設定または取得します。有効な値は 0 (完全な透明) ~ 100 (完全な不透明) です。	完全にサポート
<code>_currentframe</code>	プロパティ (読み取り専用)。タイムラインに再生ヘッドがある現在位置のフレーム番号を返します。	完全にサポート
<code>_droptarget</code>	プロパティ (読み取り専用)。 <code>dragabbleInstanceName</code> (<code>startDrag()</code> アクションの対象のムービークリップインスタンス名) 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。	サポートなし
<code>_focusrect</code>	プロパティ (グローバル)。現在フォーカスされているボタンの周りに黄色の長方形を表示するかどうかを指定します。デフォルト値 <code>true</code> (ゼロ以外) は、ユーザーが Tab キーを押してナビゲートするときに、現在フォーカスされているボタンまたはテキストフィールドの周りに黄色の長方形を表示します。	完全にサポート

プロパティ	説明	サポート
_framesloaded	プロパティ（読み取り専用）。ストリーミングムービーからロードされたフレーム数です。このプロパティは、手憶低のフレームとその前のすべてのフレームのコンテンツがロードされていて、ユーザーのブラウザでローカルに使用できるかどうかを判断する場合に便利です。	完全にサポート
_height	プロパティ（読み取り専用）。ムービーコンテンツが占有する領土の高さを取得します。Flash Lite では、_height は読み取り専用のプロパティです。	完全にサポート
_highquality	プロパティ（グローバル）。現在のムービーに適用されるアンチエイリアス処理のレベルを指定します。このプロパティは、ビットマップを滑らかにする機能を制御するためにも使用します。	部分的にサポート（ビットマップを滑らかにする機能はサポートされていません）
_level	Flash Lite では、ロードされた順番に従って SWF ファイルに番号が割り当てられます。最初にロードされた SWF ファイルは最下位レベルであるレベル 0 にロードされます。レベル 0 の SWF ファイルによって、この後ロードされたすべての SWF ファイルのフレームレート、背景色、およびフレームサイズが設定されます。次に、SWF ファイルはレベル 0 の SWF ファイルより大きな番号のレベルに積み重ねられます。このプロパティは、ルートムービークリップタイムライン levelN への参照です。	完全にサポート
Maxscroll	プロパティ。読み取り専用のプロパティで、Scroll プロパティと組み合わせて使用します。テキストフィールドで情報の表示を制御します。このプロパティは読み取り専用であり、変更できません。	完全にサポート
_name	プロパティ。ムービークリップインスタンス名を指定します。	完全にサポート
_rotation	プロパティ。ムービークリップの回転を度単位で指定します。	完全にサポート
Scroll	変数に関するテキストフィールドで情報の表示を制御します。Scroll プロパティは、テキストフィールドでコンテンツの表示を開始する位置を定義します。このプロパティを設定すると、ユーザーによるテキストフィールドのスクロールに従って、表示位置が更新されます。Scroll プロパティは、長い文節内の特定の段落にユーザーを導いたり、スクロールテキストフィールドを作成する場合に便利です。	完全にサポート
_soundbuftime	プロパティ（グローバル）。ストリーミングするサウンドのプリバッファにかかる数秒を設定します。	サポートなし
_target	プロパティ（読み取り専用）。引数として指定されたムービークリップインスタンスのターゲットパスを返します。	完全にサポート
_totalframes	プロパティ（読み取り専用）。引数として指定されたムービークリップを評価し、SWF ファイルのフレームの総数を返します。	完全にサポート
_url	プロパティ（読み取り専用）。ムービークリップがダウンロードした SWF ファイルの URL を調べます。	サポートなし

プロパティ	説明	サポート
_visible	プロパティ。指定されたムービークリップの表示/非表示を決定します。非表示のムービークリップ（プロパティを false に設定時）は使用不可になります。	完全にサポート
_width	プロパティ（読み取り専用）。ムービーのコンテンツが占有する領域の高さを取得します。Flash Lite では、_width は読み取り専用のプロパティです。	完全にサポート
_x	プロパティ。親ムービークリップのローカル座標を基準にしてムービークリップの x 座標を設定します。	完全にサポート
_xscale	プロパティ。ムービークリップの基準点から適用されるように、ムービークリップの水平スケール（パーセント）を決定します。	完全にサポート
_y	プロパティ。親ムービークリップのローカル座標を基準にしてムービークリップの y 座標を設定します。	完全にサポート
_yscale	プロパティ。ムービークリップの基準点から適用されるように、ムービークリップの垂直スケール（パーセント）を設定します。	完全にサポート

付録 C

警告およびエラーメッセージ

この付録には、携帯端末用の Flash Lite 1.1 コンテンツを作成するときに表示される可能性があるすべての警告とエラーメッセージの一覧が記載されています。

FLASH オーサリングツールの警告およびエラーメッセージ

メッセージ識別子	メッセージ	説明
SWFS016	loadMovie() を検知しました。無視します。	Flash Player が、SWF ファイルに loadMovie() ActionScript コマンドがあることを検知しました。このコマンドは、指定したデバイスの Flash Lite ではサポートされていません。このメッセージは単なる警告であり、デバイス固有の SWF ファイルは何も変更されません。
SWFS017	loadVariables() を検知しました。無視します。	Flash Player が、SWF ファイルに loadVariables() ActionScript コマンドがあることを検知しました。このコマンドは、指定したデバイスの Flash Lite ではサポートされていません。このメッセージは単なる警告であり、デバイス固有の SWF ファイルは何も変更されません。
SWFS018	getURL() を検知しました。制限が適用される可能性があります。	Flash Player が、SWF ファイルに getURL() ActionScript コマンドがあることを検知しました。このコマンドには、指定したデバイスの Flash Lite でファイルを再生するときにランタイム制限が適用されます。このメッセージは単なる警告であり、デバイス固有の SWF ファイルは何も変更されません。
SWFS019	startDrag() アクションはサポートされていません。	Flash Player が、SWF ファイル startDrag() ActionScript コマンドがあることを検知しました。このコマンドは Flash Lite ではサポートされていません。このメッセージは単なる警告であり、デバイス固有の SWF ファイルは何も変更されません。
SWFS020	stopDrag() アクションはサポートされていません。	Flash Player が、SWF ファイルに stopDrag() ActionScript コマンドがあることを検知しました。このコマンドは Flash Lite ではサポートされていません。このメッセージは単なる警告であり、デバイス固有の SWF ファイルは何も変更されません。

メッセージ識別子	メッセージ	説明
SWFS021	_droptarget プロパティはサポートされていません。	Flash Player が、SWF ファイルに droptarget property プロパティを参照する getProperty() または setProperty() ActionScript コマンドであることを検知しました。このプロパティは Flash Lite ではサポートされていません。このメッセージは単なる警告であり、デバイス固有の SWF ファイルは何も変更されません。
SWFS023	_soundbuftime プロパティはサポートされません。	Flash Player が、SWF ファイルに soundbuftime プロパティを参照する getProperty() または setProperty() ActionScript コマンドがあることを検知しました。このプロパティは Flash Lite ではサポートされていません。このメッセージは単なる警告であり、デバイス固有の SWF ファイルは何も変更されません。
SWFS027	ファイルはファイル名として保存されました。	Flash Player によって表示されるメッセージです。デバイス固有の SWF ファイルのサイズを示します。このメッセージは、情報の提供のみを目的としています。
SWFS028	置換後のファイルサイズ: 置換: <nnn> キロバイト	Flash Player によって表示されるメッセージです。サウンドの置換または削除後のデバイス固有の SWF ファイルのサイズを示します。このメッセージは、情報の提供のみを目的としています。
SWFS032	fscommand() を検知しました。	SWF ファイルに fscommand() ActionScript コマンドがあることを Flash Player が検知しました。このコマンドは Flash Lite ではサポートされていません。このメッセージは単なる警告であり、デバイス固有の SWF ファイルは何も変更されません。
SWFS033	操作の実行に必要なメモリが足りません。	Flash Player が操作の実行に必要なメモリを取得できませんでした。
SWFS035	_url プロパティはサポートされていません。	Flash Player が、SWF ファイルに _url プロパティを参照する getProperty() または setProperty() Actionscript コマンドラインがあることを検知しました。このプロパティは Flash Lite ではサポートされていません。このメッセージは単なる警告であり、デバイス固有の SWF ファイルは何も変更されません。
SWFS040	非圧縮サウンドを検知しました。	Flash Player が、SWF ファイルに非圧縮サウンドが含まれていることを検知しました。このサウンドは、指定したデバイスの Flash Player ではサポートされていません。このメッセージは単なる警告であり、デバイス固有の SWF ファイルは何も変更されません。
SWFS041	ADPCM サウンドを検知しました。	Flash Player が、SWF ファイルに ADPCM サウンドが含まれていることを検知しました。このサウンドは、指定したデバイスの Flash Player ではサポートされていません。このメッセージは単なる警告であり、デバイス固有の SWF ファイルは何も変更されません。
SWFS042	Nellymoser サウンドを検知しました。	Flash Player が、SWF ファイルに Nellymoser サウンドが含まれていることを検知しました。このサウンドは、指定したデバイスの Flash Player ではサポートされていません。このメッセージは単なる警告であり、デバイス固有の SWF ファイルは何も変更されません。

メッセージ識別子	メッセージ	説明
SWFS043	MP3 サウンドを検知しました。	Flash Player が、SWF ファイルも MP3 サウンドが含まれていることを検知しました。このサウンドは、指定したデバイスの Flash Player ではサポートされていません。このメッセージは単なる警告であり、デバイス固有の SWF ファイルは何も変更されません。
SWFS044	サウンド置換のための subst: サウンドファイル名を検知しました。デバイスサウンドの機能を使用してください。	Flash Player が、SWF ファイルに古い Flash 6 アップデータで使用されていた subst: ファイル名書き出しタグが含まれていることを検知しました。このタグは、Flash Lite 1.0 ムービーレビューコマンドではサポートされていません。作成者は新しいデバイスサウンド機能を使用する必要があります。このメッセージは単なる警告であり、デバイス固有の SWF ファイルは何も変更されません。
SWFS045	MIDI サウンドを検知しました。	Flash Player が、SWF ファイルに MIDI サウンドが含まれていることを検知しました。このサウンドは Flash Lite でサポートされています。
SWFS046	端末メーカー拡張形式の MFi サウンドを検知しました。	Flash Player が、SWF ファイルに特定の端末メーカーの拡張機能を含む MFi サウンドが含まれていることを検知しました。このサウンドは Flash Lite でサポートされています。
SWFS047	サポートされていない形式のデバイスサウンドを検知しました。	Flash Player が、SWF ファイルに Flash Lite でサポートされていないサウンド形式が含まれていることを検知しました。このメッセージは単なる警告であり、デバイス固有の SWF ファイルは何も変更されません。
SWFS048	コンパウンドサウンドを検知しました。	Flash Player が、SWF ファイルにコンパウンドサウンドが含まれていることをムービーの解析中に検知しました。コンパウンドサウンドを実機上で再生した場合は、音質が違って聞こえるかもしれません。
SWFS049	SMAF サウンドを検知しました。	Flash Player が、特定の構成でのみサポートされている SWF ファイルに含まれていることを検知しました。
FTPE001	次のキーは処理されません: <キー> キーコード: <nnn>	ムービーのプレビュー中に Flash Lite でサポートされていないキーが押されました。この keypress は無視されます。
FTPA005	1 つの keypress に対し複数の要求があるため、URL の getUrl() 呼び出しは無視されます。	ムービーのプレビュー中に、複数の ActionScript getUrl() コマンドが keypress イベント内で呼び出されました。Flash Lite では 1 つの keypress に対して 1 つの getUrl() コマンドのみを使用できます。したがって、最初のコマンドのみが処理され、残りは無視されます。
FTPA007	getProperty または setProperty は、<プロパティ名> ではサポートされていません。	ムービーのプレビュー中に、指定されたデバイスの Flash Player でサポートされていないプロパティに対する getProperty() または setProperty() ActionScript コマンドが検知されました。コマンドは無視されます。
FTPA008	getProperty または setProperty は、<プロパティ名> では完全にサポートされていません。	ムービーのプレビュー中に、Flash Lite で完全にはサポートされていないプロパティに対する getProperty() または setProperty() ActionScript コマンドが検知されました。コマンドは実行されますが、期待どおりの結果が得られない可能性があります。

メッセージ識別子	メッセージ	説明
FTPA009	startDrag() および stopDrag() はサポートされていません。	ムービークリップのプレビュー中に、startDrag() または stopDrag() ActionScript コマンドが検知されました。これらのコマンドは、Flash Lite でサポートされていないため、無視されます。
FTPS011	一度に 1 つしか再生できません (ミキシング不可)。	ムービークリップのプレビュー中に、サウンドを再生しているときに別のサウンドの再生が開始されました。Flash Lite では、サウンドのミキシングはサポートされていません。2 番目のサウンドを再生できるように、最初のサウンドを再生できるように、最初のサウンドの再生を停止します。
FTPS022	ADPCM サウンドはサポートされていません。	ムービークリップのプレビュー中に、ADPCM サウンドが検知されました。指定したデバイスの Flash Player では、ADPCM サウンド形式はサポートされていません。
FTPS023	MP3 サウンドはサポートされていません。	ムービークリップのプレビュー中に、MP3 サウンドが検知されました。指定したデバイスの Flash Player では、MP3 サウンド形式はサポートされていません。
FTPS024	MIDI/MFI サウンドはサポートされていません。	ムービーのプレビュー中に、MIDI/MFI サウンドが検知されました。指定したデバイスの Flash Player では、MIDI/MFI サウンド形式はサポートされていません。
FTPS025	PCM サウンドはサポートされていません。	ムービークリップのプレビュー中に、PCM サウンドが検知されました。指定したデバイスの Flash Player では、PCM サウンド形式はサポートされていません。
FTPS026	ムービーのデバッグは指定したムービープレビュープレーヤーではサポートされていません。	パブリッシュ設定で Flash Player が指定されているときに、サポートされていない Flash Lite 1.0 ムービープレビューコマンドを使用してムービーをデバッグしようとしました。
FTPS027	コンパウンドサウンドを検知しました。	Flash Player が、SWF ファイルにコンパクトサウンドが含まれていることを検知しました。コンパウンドサウンドを実機上で再生した場合は、音質が違って聞こえるかもしれません。
FTPS028	無効な FSCommand2 コマンドを検知しました。	Flash Player が、無効な FSCommand2() object ActionScript コマンドを検知しました。
FTPS029	FSCommand2 コマンド名を検知しました。	Flash Player が、有効な FSCommand2() ActionScript コマンドを検知しました。
FTPS030	FSCommand2 <コマンド名> コマンドはシミュレータではサポートされていません。実機でテストしてください。	Flash Player が、シミュレータでサポートされていない FSCommand2() ActionScript コマンドを検知しました。実機でテストすることをお勧めします。
FTPS031	複数の URL 呼び出しを検視しました。	Flash Player が、複数回の URL 要求 (getUrl()、loadMovie()、loadVars()、および fsCommand()) 呼び出しを検知しました。フレームまたはイベントハンドラ 1 つにつき、許可されている URL 呼び出しは 1 つです。

メッセージ識別子	メッセージ	説明
FTPS032	getURL URL 呼び出しを検知しました。制限が適用される可能性があります。	Flash Player が、getURL() 呼び出しを検知しました。適用される制限は、デバイスごとに異なる可能性があります。
FTPS033	loadVariables URL 呼び出しを検知しました。制限が適用される可能性があります。	Flash Player が、loadVariables() 呼び出しを検知しました。適用される制限は、デバイスごとに異なる可能性があります。
FTPS034	FSCommand URL 呼び出しを検知しました。制限が適用される可能性があります。	Flash Player が、FSCommand() 呼び出しを検知しました。適用される制限は、デバイスごとに異なる可能性があります。
FTPS035	loadMovie URL 呼び出しを検知しました。制限が適用される可能性があります。	Flash Player が、loadMovie() 呼び出しを検知しました。適用される制限は、デバイスごとに異なる可能性があります。
FTPS036	コンパウンドサウンド内に、サイズが <数値> KB の <ファイルの種類> サウンドを検知しました。	Flash Player が、コンパウンドサウンドにデバイスサウンドが含まれことを検知しました。デバイスサウンドの形式とサイズが表示されます。
FTPS037	SMAF サウンドはサポートされていません。	Flash Player が、SWF ファイルに SMAF サウンドが含まれていることを検知しました。このサウンドは、指定したデバイスの Flash Player ではサポートされていません。このメッセージは単なる警告であり、デバイス固有の SWF ファイルは何も変更されません。
FTPS038	1 つのフレームまたはイベントに対し複数の要求があるため、StartVibrate/StopVibrate 呼び出しは無視されます。	Flash Player が、複数回の FSCommand2() StartVibrate() および StopVibrate() 呼び出しを検知しました。フレームまたはイベントハンドラ 1 つにつき、許可されている呼び出しは 1 つです。
FTPS039	FSCommand2 SetInputTextType(<テキストタイプ>) を検知しました。このコマンドはシミュレータではサポートされていません。実機でテストをしてください。	Flash Player が、SetInputTextType() コマンドを検知しました。このコマンドはシミュレータでサポートされていません。コマンドのテキストタイプの設定が [出力] パネルに表示されます。
FTPS040	MIDI サウンドを検知しました。このサウンドは以下のプラットフォームではサポートされていません:<プラットフォーム名>。	Flash Player が、MIDI サウンドを検知しました。MIDI サウンドの再生は、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS041	Mfi サウンドを検知しました。このサウンドは以下のプラットフォームではサポートされていません:<プラットフォーム名>。	Flash Player が、標準 Mfi サウンドを検知しました。Mfi サウンドの再生は、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。

メッセージ識別子	メッセージ	説明
FTPS042	SMAF サウンドを検知しました。このサウンドは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、SMAF サウンドを検知しました。SMAF サウンドの再生は、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS043	MP3 サウンドを検知しました。このサウンドは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、MP3 サウンドを検知しました。MP3 サウンドの再生は、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS044	ストリーミングサウンドを検知しました。このサウンドは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、ストリーミングサウンドを検知しました。ストリーミングサウンドの再生は、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS045	入力テキストフィールドを検知しました。テキスト入力は以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、入力テキストフィールドを検知しました。テキストの入力は、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS046	4 方向ナビゲーションは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、4 方向ナビゲーションモードになっています。このモードは、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS047	折り返しつきの 4 方向ナビゲーションは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、折り返しつき 4 方向ナビゲーションモードになっています。このモードは、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS048	4 方向ナビゲーションはサポートされていません。	4 方向ナビゲーションモードは、現在の構成ではサポートされていません。
FTPS049	折り返しつきの 4 方向ナビゲーションはサポートされていません。	折り返しつきの 4 方向ナビゲーションモードは、現在の構成ではサポートされていません。
FTPS050	標準 MFI サウンドはサポートされていません。	Flash Player が、標準 MFI サウンドを検知しました。このサウンドは現在の構成ではサポートされていません。
FTPS051	サポートされていないマウスイベントを検知しました。	Flash Player が、サポートされていないマウスイベントを検知しました。
FTPS052	ADPCM サウンドを検知しました。このサウンドは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、ADPCM サウンドを検知しました。ADPCM サウンドの再生は、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。

メッセージ識別子	メッセージ	説明
FTPS053	PCM サウンドを検知しました。このサウンドは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、PCM サウンドを検知しました。PCM サウンドの再生は、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS054	以下のプラットフォームではサポートされていないサウンドを検知しました: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、サウンドを検知しました。サウンドの再生は、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS055	複数のサウンドを検知しました。サウンドのミキシングは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、複数のサウンドを検知しました。サウンドのミキシングは、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS056	Keypress に関連付けられていないサウンドを無視する仕様は以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	ムービーのプレビュー中に、keypress イベント外でサウンドが検知されました。指定したデバイスの Flash Player では、keypress イベント内でのみサウンドを処理できます。keypress イベント外のサウンドは無視されます。この機能は、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS058	StartDrag および EndDrag を検知しました。これらのイベントは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、StartDrag() または EndDrag() ActionScript イベントを検出しました。これらのイベントは一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS059	以下のプラットフォームではサポートされていないマウスイベントを検知しました: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、一部のプラットフォームでサポートされていない特定のマウスイベントを検出しました。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS060	loadVariables 呼び出しを検知しました。以下のプラットフォームではサポートされていない可能性があります: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、loadVariables 呼び出しを検出しました。この呼び出しは、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS061	loadMovie 呼び出しを検知しました。以下のプラットフォームではサポートされていない可能性があります: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、loadMovie 呼び出しを検出しました。この呼び出しは実行されますが、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。

メッセージ識別子	メッセージ	説明
FTPS062	getURL 呼び出しを検知しました。以下のプラットフォームではサポートされていない可能性があります: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、getURL 呼び出しを検知しました。この呼び出しは実行されますが、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS063	fscommand() 呼び出しを検知しました。以下のプラットフォームではサポートされていない可能性があります: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、fscommand() 呼び出しを検知しました。この呼び出しは実行されますが、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS064	SMAF (MA-2) サウンドを検知しました。このサウンドは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、SMAF (MA-2) サウンドを検知しました。このサウンドは、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS065	SMAF (MA-3) サウンドを検知しました。このサウンドは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、SMAF (MA-3) サウンドを検知しました。このサウンドは、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS066	SMAF (MA-5) サウンドを検知しました。このサウンドは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、SMAF (MA-5) サウンドを検知しました。このサウンドは、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS067	SMAF(MA-2) サウンドはサポートされていません。	Flash Player が、SMAF (MA-2) サウンドを検知しました。このサウンドは現在の構成ではサポートされていません。
FTPS068	SMAF(MA-3) サウンドはサポートされていません。	Flash Player が、SMAF (MA-3) サウンドを検知しました。このサウンドは現在の構成ではサポートされていません。
FTPS069	SMAF(MA-5) サウンドはサポートされていません。	Flash Player が、SMAF (MA-5) サウンドを検知しました。このサウンドは現在の構成ではサポートされていません。
FTPS070	Fujitsu 拡張形式の MFI サウンドはサポートされていません。	Flash Player が、Fujitsu 拡張形式の MFI サウンドを検知しました。このサウンド現在の構成ではサポートされていません。
FTPS071	Mitsubishi 張形式の MFI サウンドはサポートされていません。	Flash Player が、Mitsubishi 拡張形式の MFI サウンドを検知しました。このサウンド現在の構成ではサポートされていません。
FTPS072	NEC 拡張形式の MFI サウンドはサポートされていません。	Flash Player が、NEC 拡張形式の MFI サウンドを検知しました。このサウンド現在の構成ではサポートされていません。
FTPS073	Panasonic 拡張形式の MFI サウンドはサポートされていません。	Flash Player が、Panasonic 拡張形式の MFI サウンドを検知しました。このサウンド現在の構成ではサポートされていません。
FTPS074	Sharp 拡張形式の MFI サウンドはサポートされていません。	Flash Player が、Sharp 拡張形式の MFI サウンドを検知しました。このサウンド現在の構成ではサポートされていません。

メッセージ識別子	メッセージ	説明
FTPS075	Sony 拡張形式の MFI サウンドはサポートされていません。	Flash Player が、Sony 拡張形式の MFI サウンドを検知しました。このサウンド現在の構成ではサポートされていません。
FTPS076	Fujitsu 拡張形式の MFI サウンドは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、Fujitsu 拡張形式の MFI サウンドを検知しました。このサウンドは、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS077	Mitsubishi 拡張形式の MFI サウンドは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、Mitsubishi 拡張形式の MFI サウンドを検知しました。このサウンドは、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS078	NEC 拡張形式の MFI サウンドは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、NEC 拡張形式の MFI サウンドを検知しました。このサウンドは、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS079	Panasonic 拡張形式の MFI サウンドは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、Panasonic 拡張形式の MFI サウンドを検知しました。このサウンドは、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS080	Sharp 拡張形式の MFI サウンドは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、Sharp 拡張形式の MFI サウンドを検知しました。このサウンドは、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS081	Sony 拡張形式の MFI サウンドは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、Sony 拡張形式の MFI サウンドを検知しました。このサウンドは、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS082	ActionScript プロセスエラーを検知しました。ActionScript コマンド	Flash Player が、ActionScript プロセスエラーを検知しました。警告メッセージには、プロセスエラーの原因となった ActionScript コマンドが含まれています。
FTPS083	Config ファイルに無効なエントリを検知しました: 行番号 <行番号>。	Flash Player が、Config ファイルの行番号に無効なエントリがあることを検知しました。
FTPS084	Config ファイルを検知しました。	Flash Player が、Config ファイルを検知しました。

メッセージ識別子	メッセージ	説明
FTPS085	keypress に関連付けられた loadVariables のみを呼び出す仕様は以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、keypress に関連付けられた loadVariables 呼び出しを検知しました。この呼び出しは実行されますが、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS086	keypress に関連付けられた loadMovie のみを呼び出す仕様は以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、keypress に関連付けられた loadMovie 呼び出しを検知しました。この呼び出しは実行されますが、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS087	keypress に関連付けられた getURL のみを呼び出す仕様は以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、keypress に関連付けられた getURL 呼び出しを検知しました。この呼び出しは実行されますが、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS088	keypress に関連付けられた FSCommand() のみを呼び出す仕様は以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、keypress に関連付けられた FSCommand() 呼び出しを検知しました。この呼び出しは実行されますが、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS089	フレームに関連付けられた loadVariables 呼び出しは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、loadVariables 呼び出しを検知しました。フレームに対してこの呼び出しを行うことは可能ですが、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS090	フレームに関連付けられた loadMovie 呼び出しは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、loadMovie 呼び出しを検知しました。フレームに対してこの呼び出しを行うことは可能ですが、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS091	フレームに関連付けられた getURL 呼び出しは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、getURL 呼び出しを検知しました。フレームに対してこの呼び出しを行うことは可能ですが、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS092	フレームに関連付けられた FSCommand() 呼び出しは以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	Flash Player が、FSCommand() 呼び出しを検知しました。フレームに対してこの呼び出しを行うことは可能ですが、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。

メッセージ識別子	メッセージ	説明
FTPS093	すべてのキーをサポートする仕様は以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	現在の構成では、Flash Player で完全なキーセットがサポートされています。この機能は、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS094	デバイス上のキーのみをサポートする仕様は以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	現在の構成では、Flash Player でデバイス上のキーのみがサポートされています。この機能は、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS095	_capEmail は 1 にセットする仕様は、以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	現在の構成では、Flash Player でプラットフォーム機能変数 _capEmail が 1 に設定されています。この機能は、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS096	_capSMS は 1 にセットする仕様は、以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	現在の構成では、Flash Player でプラットフォーム機能変数 _capSMS が 1 に設定されています。この機能は、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS097	_capMMS は 1 にセットする仕様は、以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	現在の構成では、Flash Player でプラットフォーム機能変数 _capMMS が 1 に設定されています。この機能は、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS098	_capLoadData は 1 にセットする仕様は、以下のプラットフォームではサポートされていません: <プラットフォーム名>。	現在の構成では、Flash Player でプラットフォーム機能変数 _capLoadData が 1 に設定されています。この機能は、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS099	Print コマンドはサポートされていません。	Flash Player が、Print コマンドへの呼び出しを検知しました。この機能はサポートされていません。
FTPS100	コンパウンドサウンド内の <サウンド形式> サウンドが選択されています。	Flash Player が、Flash Lite コンパウンドサウンドを検知しました。<サウンド形式> のデバイスサウンドが Flash Player での再生用に選択されています。
FTPS101	コンパウンドサウンド内に有効なサウンドフォーマットが含まれていません。	Flash Player が、Flash Lite コンパウンドサウンドを検知しました。コンパウンドサウンド内のデバイスサウンド形式すべてが、Flash Player ではサポートされていません。

メッセージ識別子	メッセージ	説明
FTPS102	SMAF サウンドの再生に失敗しました。	Flash Player が、SMAF 形式のデバイスサウンドを検知しました。この形式は実機上ではサポートされていますが、オーサリングツール使用するムービープレビュープレーヤーではサポートされていません。
FTPS103	Config ファイルに無効なタグ<タグ名>を検知しました。	Config ファイル内の無効なタグを検知しました。
FTPS104	キーは使用できません。この機能は以下のプラットフォームではサポートされていません:<プラットフォーム名>。	Flash Player が、Config ファイルで KeySetNone が “オン” に設定されていることを検知しました。また、keypress が検知されました。この機能は、一部のプラットフォームではサポートされていません。このメッセージは、Config ファイル内の適切なフラグにプラットフォーム文字列が指定されている場合にのみ表示されます。
FTPS105	SWF ファイルは Flash Lite 形式ではありません。	The Flash Lite ムービープレビュープレーヤーは、この SWF ムービーが Flash 4 形式ではないことを検知しました。