

Contents

- [1](#)
[Introdução](#)
- [2](#)
[Solução](#)
- [3](#)
[Exemplo](#)
- [4](#)
[Download](#)
- [5](#) [Outros](#)
[Links](#)

Introdução

Um problema comum no desenvolvimento de aplicações em FlashLite ou WRT para dispositivos S60 3rd é a pobre capacidade de acesso aos recursos nativos dos dispositivos S60 3ª edição. Tais linguagens não possibilitam acesso a GPS, Bluetooth, lista de contatos, envio de mensagens SMS, etc.

Solução

Para solucionar o problema supracitado foi utilizado a arquitetura apresentada no artigo [Como acessar os recursos de dispositivos S60 em WRT ou FlashLite usando PyS60](#)

Como visto no artigo, uma aplicação cliente tem acesso aos recursos internos dos dispositivos S60 através de requisições HTTP. Em ActionScript 2.0 (que é utilizado nas versões de Flash Lite 2.x e 3.x) uma requisição HTTP pode ser executada usando a classe *LoadVars*. Um exemplo básico da utilização desta classe é mostrada abaixo:

```
var lv:LoadVars = new LoadVars();
lv.onLoad = function(success:Boolean) {
//Ações quando o dado é carregado
}
lv.sendAndLoad("http://example.com", lv, "GET");
```

Os parâmetros do método *sendAndLoad* são:

- ["http://example.com"](#) - A URL da qual devem ser carregados os dados
- lv - Objeto que para o qual serão enviados os dados recuperados
- "GET" - O método de requisição utilizado. Este parâmetro pode assumir os valores **GET** ou **POST**

Exemplo

No código abaixo é apresentado o acesso ao GPS do dispositivo utilizando esta solução.

```
//Fullscreen
```

Acessando os recursos nativos do sistema usando PyS60 em dispositivos S60_3rd_Edition

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

//Instancia objetos da classe LoadVars
var lv:LoadVars = new LoadVars();
//Instancia um objeto MovieClipLoader para carregar um mapa estático do Google
var loader:MovieClipLoader = new MovieClipLoader();
//Gera uma chave (API_KEY) para acessar o mapa
var apiKey = 'ABQIAAAAJq0bIh_b5seBuaS5dG3MyBTgIMgsbASCAP5eBSzKUN40pxTWjxQe25ul58fmeLTrIy1RiBxMJ2g';
//Quando as informações do GPS são carregadas. O seguinte método é invocado.
lv.onLoad = function(success:Boolean){
if(success){
        //Mostra na tela os dados carregados
        //Os dados carregados quando acessar 'get_position' são: 'latitude' e 'longitude'
        textoLatitude["latitude"].substring(0,8);
        textoLongitude["longitude"].substring(0,8);
var url:String = 'http://maps.google.com/staticmap?center='+trim(lv["latitude"].substring(0,8))+
        //Carrega um mapa com a sua posição no centro
        loadClip(clip_mc);
}else{
trace("Error");
}
}
//Inicializa ao pressionar o botão 'LOAD MAP'.
loadMap_btn.onPress = function(){
        //A URL passada no método 'sendAndLoad' possui acesso para o próprio dispositivo (127.0.0.1)
        sendAndLoad("http://127.0.0.1:5004/get_position",lv,"GET");
}
```

Lembre-se que é necessário iniciar a aplicação 'spython' antes que a aplicação escrita em Flash Lite tente acessar os recursos do dispositivo S60.

Download

Clique [aqui](#) para fazer o download do exemplo completo.

Outros Links

Para ter mais detalhes sobre desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis, veja [Flash Lite Effort](#)