

O Flash Lite, igualmente a outras tecnologias, disponibiliza eventos de teclado que podem ser utilizados através de manipuladores de evento e constantes utilizadas para representar as teclas do dispositivo.

Contents

- [1 Independente da Plataforma](#)
- [2 Eventos e Constantes](#)
- [3 Exemplo](#)
- [4 Autor](#)

Independente da Plataforma

O mecanismo de detecção implementado na tecnologia *Flash Lite* é independente da plataforma onde o conteúdo seja executado, ao contrário de implementações *Java ME* existentes no mercado. Isto implica diretamente na velocidade de criação, simplicidade no desenvolvimento e diminuição da curva de fragmentação do conteúdo.

Eventos e Constantes

A classe *Key* e a *ExtendedKey* são responsáveis por definir todas as constantes respectivas para cada teclado. Os dois eventos que podem ser lançados são o *onKeyDown* e o *onKeyUp*.

Exemplo

```
// seta o conteúdo para tela inteira
fscommand2("FullScreen", true);

// habilita o uso das softkeys em seu projeto mobile
fscommand2("SetSoftKeys", "Left", "Right");

// define um ouvinte dos eventos de tecla
var objOuvinte:Object = new Object();

// define a função onKeyDown
objOuvinte.onKeyDown = function() {
    ("BeKeyed");
}

// define a função onKeyUp
objOuvinte.onKeyUp = function() {
    ("BeKeyed");
}

// escreve no textfield o conjunto tecla pressionada/ação realizada
function getKey(pAction:String):Void {
    switch(Key.getCode()) {
    case 53:
        ("Quit");        fscommand2
    case Key.ENTER:
```

Como detectar eventos de tecla em Flash Lite

```
        text = "Enter KeyTeclasAction;
break;
case Key.UP:
    text = "Up KeyTeclasAction;
break;
case Key.DOWN:
    text = "Down KeyTeclasAction;
break;
case Key.LEFT:
    text = "Left KeyTeclasAction;
break;
case Key.RIGHT:
    text = "Right KeyTeclasAction;
break;
case ExtendedKey.SOFT1:
    text = "SoftKeyLeftTeclas+ pAction;
break;
case ExtendedKey.SOFT2:
    text = "SoftKeyRightTeclas.+ pAction;
break;
default :
    text = "Key " + Key.getCode().toString() + " " + pAction;
}
}

// adiciona um observador ao eventos de teclado
Key.addListener(objOuvinte);

// criaçao de um objeto textfield dinamicamente
this.createTextField("txtTeclas",
    this.getNextHighestDepth(),
                                0,
                                0,
    Stage.width,
    Stage.height);

txtTeclas.text = "Application started\nPress '5' to quit.";
```

Autor

FelipeAndrade 17:36, 14 December 2007