

Uso de ADOBE® DEVICE CENTRAL CS5

Última modificación 7/5/2010

© 2010 Adobe Systems Incorporated and its licensors. All rights reserved.

Using Adobe® Device Central CS5 for Windows® and Mac OS

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Adobe, the Adobe logo, Adobe AIR, Adobe Bridge, Adobe Premiere Pro, ActionScript, After Effects, Captivate, Creative Suite, Device Central, Dreamweaver, Fireworks, Flash, Flash Lite, Illustrator, InDesign, Media Encoder, Photoshop, and Photoshop Elements are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Windows and Windows Vista are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Macintosh and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Updated Information/Additional Third Party Code Information available at <http://www.adobe.com/go/thirdparty>.

This product contains either BSAFE and/or TPEM software by RSA Data Security, Inc.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (www.apache.org).

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Video in Flash Player is powered by On2 TrueMotion video technology. Portions © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. <http://www.on2.com>.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com/>).

Speech compression and decompression technology licensed from Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com)

**Sorenson
Spark.**

Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia (<http://www.iis.fhg.de/amm/>).

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government End Users: The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Contenido

Capítulo 1: Novedades

Capítulo 2: Presentación Adobe Device Central

Acerca de Adobe Device Central	3
Información general sobre el espacio de trabajo	3
Modos de pantalla	6
Métodos abreviados de teclado	7
Preferencias de Device Central	8

Capítulo 3: Administrar perfiles de dispositivos

Trabajo con perfiles de dispositivo	11
Publicación de comentarios y valoraciones	14
Acerca de la Biblioteca de dispositivos	15
Creación de filtros personalizados	15
Gestión de grupos de dispositivos	16

Capítulo 4: Proyectos móviles

Acerca de proyectos móviles	18
Gestión de archivos	19
Panel Tareas	20
Panel de pruebas automatizadas	21

Capítulo 5: Creación y previsualización de contenido móvil con otro software de Adobe

Pruebas y creación de contenido de Adobe con Adobe Device Central	24
Acceso a aplicaciones de Adobe desde Adobe Device Central	25
Creación de contenido de dispositivos móviles con Adobe Device Central y Flash	25
Creación de contenido móvil con Adobe Device Central y Photoshop	26
Creación de contenido móvil con Adobe Device Central e Illustrator	27
Creación de contenido de dispositivos móviles con Adobe Device Central y Adobe Captivate	28
Creación de contenido de dispositivos móviles con Adobe Device Central y Adobe Fireworks	29
Vista previa de una película en un dispositivo móvil virtual con Adobe Premiere Pro	29
Creación de composiciones de After Effects para su reproducción en dispositivos móviles	30
Vista previa del contenido de dispositivos móviles con Adobe Device Central y Dreamweaver	31
Acceso a Adobe Device Central desde Adobe Bridge	31

Capítulo 6: Probar contenido en Adobe Device Central

Realización de pruebas con el espacio de trabajo Emular	32
Los paneles de prueba	35
Depuración de un archivo ActionScript 3.	52

Capítulo 1: Novedades

Para ver un curso en vídeo que presenta Adobe® Device Central CS5, visite el sitio web de Adobe en www.adobe.com/go/lrvid5503_ws_es

Compatibilidad de Adobe Fireworks® Puede diseñar en Adobe® Fireworks® para los dispositivos seleccionados y ver en Device Central. Mientras trabaja en Fireworks, puede ir alternando con Device Central para probar el contenido. Incluya información específica del dispositivo en los flujos de trabajo de diseño para ahorrar tiempo. Consulte “[Creación de contenido de dispositivos móviles con Adobe Device Central y Adobe Fireworks](#)” en la página 29 para obtener más información.

Compatibilidad de Adobe Captivate® Puede seleccionar dispositivos y probar el contenido para Adobe® Captivate®. Encontrará los mejores tamaños de pantalla preestablecidos para los dispositivos de destino o seleccionar un tamaño personalizado. También puede crear plantillas de proyecto móvil utilizando Adobe Captivate. Mientras trabaja en Adobe Captivate, puede ir alternando con Device Central para probar el contenido. Consulte “[Creación de contenido de dispositivos móviles con Adobe Device Central y Adobe Captivate](#)” en la página 28 para obtener más información.

Emulación avanzada de entrada de dispositivos Device Central admite capacidades de entrada avanzadas, como emulación multitoque, geolocalización y acelerómetro. Device Central también admite el flujo de trabajo de desarrollo con visualización y pruebas interactivas de aplicaciones que sean compatibles con estas funciones. Puede probar y emular las entradas físicas de una aplicación. Por ejemplo, puede simular el movimiento de pilotaje de una nave en el espacio en 3D de un juego de simulación de vuelo diseñado para dispositivos. Consulte “[Los paneles de prueba](#)” en la página 35 para obtener información adicional.

Procesamiento HTML: Incorpore el motor de navegación Apple® WebKit, para mostrar páginas web de dispositivos móviles. Puede probar el contenido SWF incrustado en un archivo HTML para dispositivos móviles. Los usuarios de Adobe® Dreamweaver® pueden probar y depurar contenido HTML para móviles y otros dispositivos directamente en Device Central. También puede comprobar la cantidad de memoria ocupada por Adobe® Flash® y adaptar el rendimiento de la red al contenido móvil. Consulte “[El panel Procesamiento Web \(Web y Flash incrustado en HTML\)](#)” en la página 40 para obtener información adicional.

Depuración de ActionScript® 3.0 Puede depurar un archivo de contenido de Adobe® ActionScript® creado para la última versión de Flash Player. Por ejemplo, Adobe® Flash® Player 10.1 y Adobe® Flash® Lite™ 4.0. Utilice Device Central con Flash Professional CS5 para añadir codificación de ActionScript 3.0 y establecer puntos de ruptura. Simule contenido en Device Central para ver notificaciones de depuración. El mensaje de depuración permite optimizar el contenido para los dispositivos de destino. Consulte “[Depuración de un archivo ActionScript 3.](#)” en la página 52 si desea obtener más información.

Compatibilidad con la última versión de Flash® Previsualice y pruebe contenido para las últimas versiones de Flash Player optimizadas para dispositivos móviles. Utilice Flash Professional CS5 para crear contenido para dispositivos de escritorio y móviles. Puede probar el rendimiento y el consumo de memoria del dispositivo. También puede cambiar la configuración de red del dispositivo, como la fecha, la hora, el nivel de batería y la potencia de la señal para estimular reacciones de contenido correspondientes. El mensaje de depuración de ActionScript 3.0 permite optimizar el contenido para los dispositivos de destino. Consulte “[Probar contenido en Adobe Device Central](#)” en la página 32 para obtener información adicional.

Compatibilidad con Flash® Lite™ para dispositivos digitales domésticos Puede crear contenido y probar su compatibilidad con Adobe® Flash® Lite® en dispositivos digitales domésticos. Puede seleccionar Flash Lite para los perfiles de dispositivos digitales domésticos en la biblioteca de dispositivos y simular entradas de las teclas de control. El espacio de trabajo Emular ofrece distintas opciones, como control remoto, teclado QWERTY, teclado numérico y controlador de juegos. Las opciones del teclado numérico ayudan a simular controles de entrada del dispositivo.

Consulte [“El panel Teclado numérico \(Flash, mapa de bits, Web y vídeo\)”](#) en la página 41 para obtener información adicional.

***Nota:** no se puede simular el rendimiento del contenido para Flash Lite para los dispositivos digitales domésticos en Device Central. Utilice Device Central sólo para las pruebas iniciales del teclado del control remoto y el diseño del contenido SWF. Utilice sólo para las pruebas iniciales del teclado del control remoto y el diseño del contenido SWF.*

Área del espacio de trabajo Device Central ofrece un nuevo área de espacio de trabajo, que permite examinar, crear y emular contenido. Utilice el espacio de trabajo Examinar para buscar dispositivos de la Biblioteca de dispositivos. Utilice el espacio de trabajo Crear para crear contenido nuevo para dispositivos de destino. Utilice el espacio de trabajo Emular para previsualizar y probar contenido para dispositivos de destino. Puede alternar entre distintos modos de espacio de trabajo. El espacio de trabajo Emular carga distintas áreas de espacio de trabajo en función del contenido que esté probando. Por ejemplo, si emula un archivo SWF para las pruebas, se ve el área del espacio de trabajo Emular Flash. También puede utilizar el menú Prueba para realizar tareas básicas del espacio de trabajo Emular asociado al contenido y los guiones para dispositivos. Consulte [“Información general sobre el espacio de trabajo”](#) en la página 3 para obtener información adicional.

Intercambio de perfiles de dispositivos Cree y comparta perfiles de dispositivos con la comunidad de Adobe Device Central utilizando su ID de Adobe®. Puede ver el icono , junto a un perfil compartido en la biblioteca de dispositivos. Consulte [“Intercambio del perfil de un dispositivo”](#) en la página 14 para obtener información adicional.

Comentario y valoración de perfiles Publique valoraciones y comentarios para un perfil de dispositivo utilizando su ID de Adobe®. Toda la comunidad de usuarios de Adobe Device Central puede ver las valoraciones y los comentarios de los demás. Consulte [“Publicación de comentarios y valoraciones”](#) en la página 14 para obtener información adicional.

Biblioteca de dispositivo La biblioteca de dispositivos contiene más de 600 dispositivos compatibles. Puede examinar, buscar y ordenar perfiles de dispositivo. Puede comparar directamente varios perfiles de dispositivo a lo largo de varias dimensiones. También puede crear grupos personalizados de dispositivos para acceder rápidamente al proyecto. Consulte [“Acerca de la Biblioteca de dispositivos”](#) en la página 15 para obtener información adicional.

Filtros de perfiles de dispositivo La opción Filtrar permite filtrar su elección de dispositivos de la librería de dispositivos. Puede ordenar los dispositivos basándose en criterios como el sistema operativo, el nombre del fabricante, la compatibilidad con Flash® o vídeo móvil, etc. Consulte [“Creación de filtros personalizados”](#) en la página 15 para obtener información adicional.

Conexiones de red Device Central reconoce y admite la configuración proxy del sistema especificada en el sistema operativo para todas las tareas relacionadas con Internet. Puede ver y cambiar la configuración proxy del sistema utilizando la opción Red. Consulte [“Preferencias de red”](#) en la página 9 para obtener información adicional.

Capítulo 2: Presentación

Adobe Device Central

Adobe® Device Central CS5 ofrece a los desarrolladores de contenido para dispositivos móviles una forma de evaluación del trabajo mediante el uso de una amplia gama de dichos dispositivos. Device Central trabaja también con contenido desarrollado en distintos productos de Adobe.

Acerca de Adobe Device Central

Device Central proporciona a probadores y desarrolladores de contenido para dispositivos móviles y para escritorio una forma de crear y obtener una vista previa del contenido móvil en diversos dispositivos. Device Central muestra máscaras realistas de una amplia gama de dispositivos móviles y de escritorio que muestran:

- El aspecto del dispositivo
- La apariencia del contenido en dichos dispositivos

La interacción con los dispositivos emulados es mayor que con los dispositivos reales, ya que permite probar niveles de rendimiento, estados de la red, memoria, niveles de batería y tipos de iluminación.

Device Central proporciona una biblioteca de dispositivos entre los que podrá elegir. Todos los dispositivos tienen un perfil que contiene información acerca del dispositivo, en la que se incluyen los medios y los tipos de contenido compatibles. Es posible realizar búsquedas entre los dispositivos disponibles, comparar varios dispositivos y crear grupos personalizados con los dispositivos que se utilicen con mayor frecuencia.

Device Central admite distintos formatos de medios, entre los que se incluyen los formatos de Adobe Flash®, Adobe Flash® Lite™, de vídeo, mapa de bits y web. Se pueden utilizar diferentes formatos de medios para crear distintos tipos de contenido, como aplicaciones móviles, banners publicitarios, vídeos móviles, protectores de pantalla o papeles tapiz.

Más temas de ayuda

[“Acerca de los tipos de contenido”](#) en la página 36

[“Trabajo con perfiles de dispositivo”](#) en la página 11

[“Realización de pruebas con el espacio de trabajo Emular”](#) en la página 32

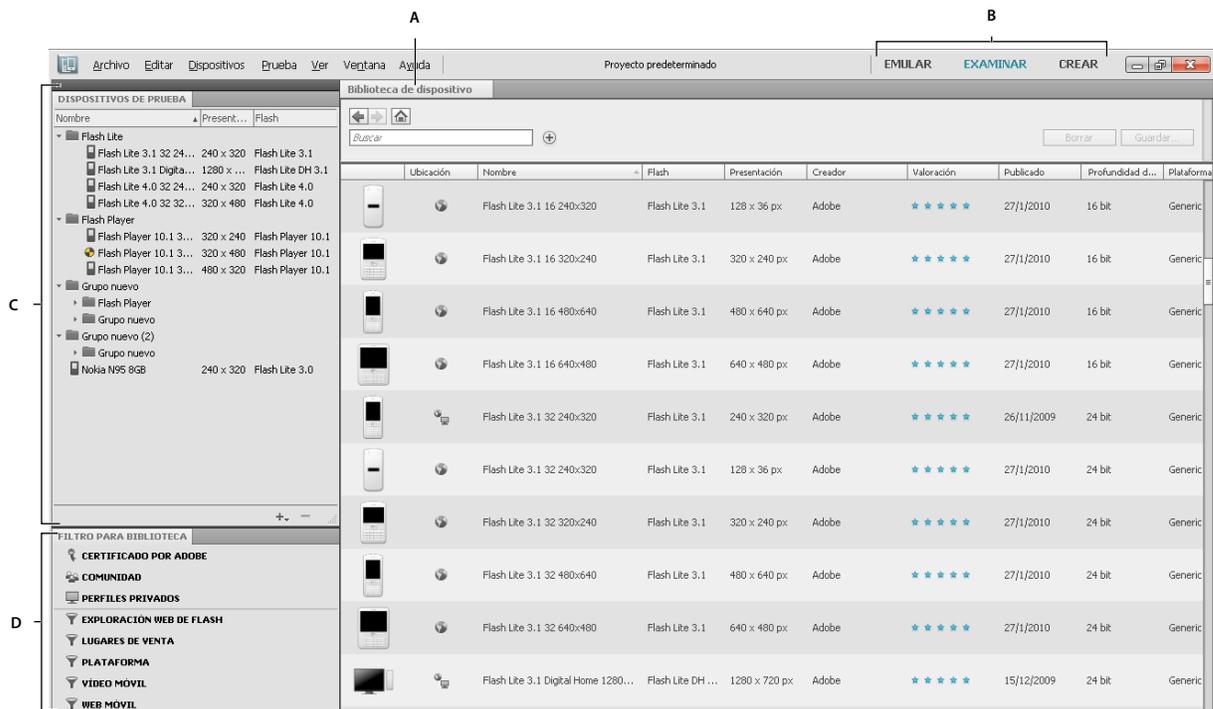
Información general sobre el espacio de trabajo

Utilice el área del espacio de trabajo para ver, buscar y crear perfiles de dispositivos y probar contenido para dispositivos. Para mostrar el área de un espacio de trabajo, seleccione uno de los espacios de trabajo de la barra de aplicaciones. Por ejemplo, para mostrar el panel Biblioteca de dispositivos y el panel Filtro para biblioteca, seleccione el espacio de trabajo Examinar. Seleccione el espacio de trabajo Emular para ver información sobre archivos y tareas relacionados con la emulación. Puede alternar entre distintos modos de espacio de trabajo desde la barra de aplicaciones o desde el menú de Windows.

Espacio de trabajo Examinar

Utilice la interfaz Biblioteca de dispositivos y el panel Filtro para bibliotecas del espacio de trabajo Examinar para ver, buscar y descargar perfiles de dispositivo. El panel Biblioteca de dispositivos tiene parámetros de búsqueda para filtrar los dispositivos en la Biblioteca de dispositivos.

Cuando se selecciona un único dispositivo para ver los detalles del perfil, la primera línea recoge los tipos de medios que admite el dispositivo. Aparecen distintas pantallas con información general y detalles específicos de los formatos de vídeo, mapa de bits, Flash y Web. Para mostrar información sobre los tipos de contenido compatibles con Device Central, haga clic en el tipo de medio. Por ejemplo, si hace clic en el tipo de medio Mapa de bits, se muestran los tipos de contenido Pantalla completa, Protector de pantalla y Papel tapiz.



Espacio de trabajo Examinar

A. Biblioteca de dispositivo B. Fichas del espacio de trabajo C. Añada dispositivos desde la biblioteca de dispositivos al panel Probar dispositivos D. Utilice el Filtro para bibliotecas para filtrar dispositivos

Puede cambiar el orden en el que aparecen varios dispositivos cuando se visualizan los detalles de los perfiles en el panel de vistas múltiples. Puede arrastrar cualquier dispositivo de el panel Biblioteca de dispositivos a un grupo del panel Probar dispositivos.

Panel Probar dispositivos Puede crear grupos de dispositivos personalizados y arrastrar perfiles de dispositivos desde el panel Biblioteca de dispositivos al panel Probar dispositivos. Para compartir grupos de dispositivos entre los miembros de un equipo, importe y exporte referencias de dispositivos.

Panel Biblioteca de dispositivos Puede ver todos los dispositivos que hay disponibles para descargarlos en el panel Probar dispositivos (en el proyecto predeterminado de Device Central) o un proyecto predeterminado. La biblioteca de dispositivos muestra información detallada sobre los dispositivos.

Nota: la misma información se muestra tanto si utiliza la vista individual como la vista múltiple.

Para acceder a la biblioteca de dispositivos, haga clic en el espacio de trabajo Examinar. El icono de la biblioteca de dispositivos cambia de  a  cuando se descarga un dispositivo desde la biblioteca de dispositivos al panel Probar dispositivos.

Biblioteca de dispositivos en línea Para conectarse de forma automática a la biblioteca de dispositivos al inicio, seleccione Conectar automáticamente con la biblioteca en línea al iniciar, en el menú Preferencias. Puede publicar los perfiles de los dispositivos personalizados además de calificar y comentar perfiles de dispositivos en la biblioteca de dispositivos en línea. Seleccione Actualizar biblioteca en línea en el menú Opciones de dispositivos para actualizar la biblioteca de dispositivos en línea. Puede comparar un dispositivo en el panel Probar dispositivos con la versión actualizada del dispositivo en la Biblioteca de dispositivos en línea.

Panel Filtro para biblioteca En el espacio de trabajo Examinar, utilice el panel Filtro para bibliotecas para filtrar los dispositivos en la Biblioteca de dispositivos. Sin embargo, no puede cambiar ni eliminar ningún filtro específico de Adobe. Por ejemplo, no puede eliminar el filtro Comunidad. Al seleccionar un filtro, el panel Biblioteca de dispositivos muestra todos los dispositivos que coinciden con el filtro seleccionado en el panel Filtro para bibliotecas. También puede crear filtros personalizados; como los filtros recogidos debajo de la línea divisoria en el panel de filtros. Puede añadir o eliminar los filtros personalizados.

Espacio de trabajo Crear

Puede crear nuevos archivos y proyectos en Device Central utilizando el espacio de trabajo Crear. Utilice la interfaz Documento nuevo para crear un documento móvil en Adobe Flash®, Adobe Photoshop®, Adobe Illustrator®, Adobe Captivate®, Adobe After Effects® o Adobe Fireworks®. También puede crear un archivo de proyecto utilizando la opción Documento nuevo en, dentro del menú Archivo. Por ejemplo, para After Effects®, la ficha se denomina Nueva composición. En Flash, el comando es Archivo > Nuevo > Flash Lite 4. Como alternativa, puede seleccionar Archivo > Documento nuevo en > Flash para crear un archivo FLA y mostrar el espacio de trabajo Crear. Las opciones que aparecen en el espacio de trabajo Crear dependen del tipo de documento que se esté creando. Por ejemplo, si va a crear un documento de Flash, deberá seleccionar una versión de Flash Player, una versión de ActionScript® y un tipo de contenido.

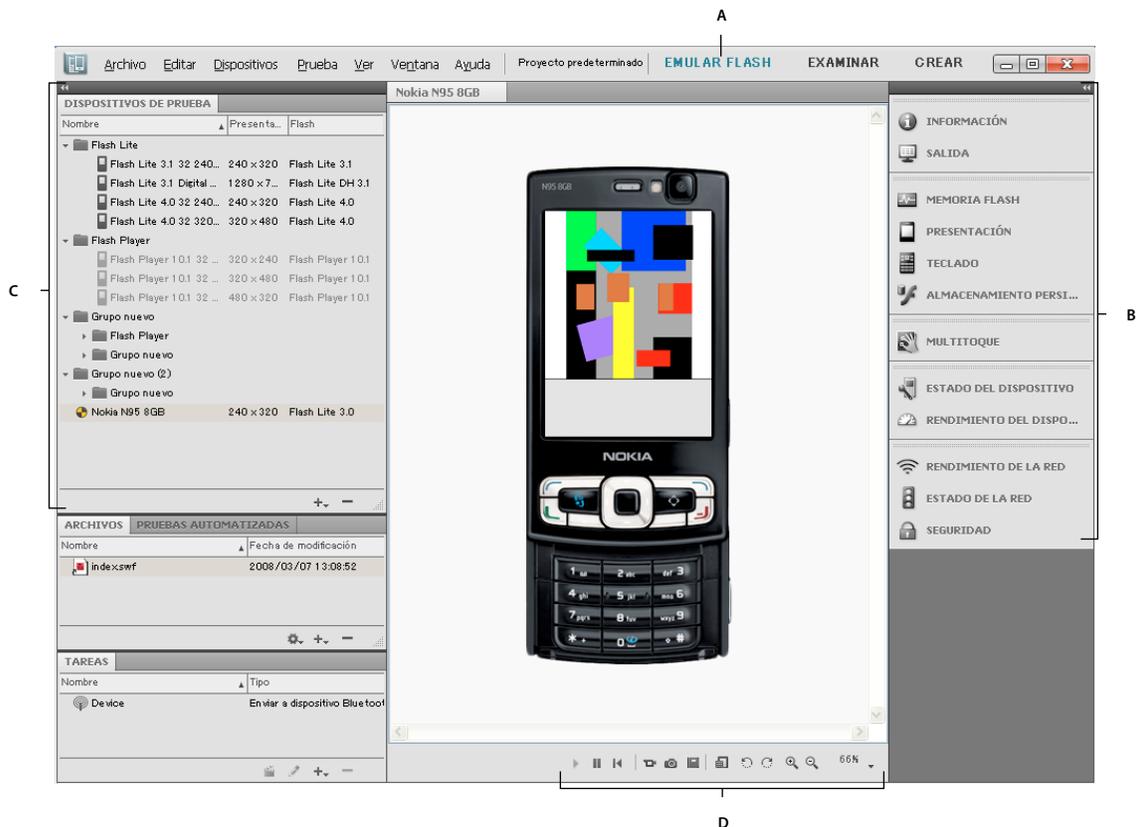
Espacio de trabajo Emular

Puede utilizar el espacio de trabajo Emular para simular contenido en dispositivos móviles. Puede probar varios tipos de medios, como Flash, mapa de bits, vídeo y web. Los paneles de pruebas del espacio de trabajo Emular cambian en función del contenido seleccionado para la emulación. Por ejemplo, si selecciona un archivo SWF para la emulación, el espacio de trabajo Emular Flash muestra el panel de pruebas correspondiente para Flash.

Para probar archivos con contenido multimedia enriquecido, compruebe que el dispositivo es compatible con la versión de Adobe® Flash® Lite® y con el tipo de contenido que utiliza el archivo. Por ejemplo, tiene un archivo SWF creado en Flash que requiere Flash Lite 4. Si intenta probar el archivo en el espacio de trabajo Emular en un dispositivo compatible únicamente con Flash Lite 1.1, el archivo no aparecerá. El espacio de trabajo Emular espacio se carga con un mensaje de error sobre la versión del reproductor.

Sólo se puede emular un dispositivo en cada momento. Para seleccionar un dispositivo distinto, haga doble clic en el nombre de un dispositivo en el panel Probar dispositivos.

Nota: la realización de pruebas con el espacio de trabajo Emular disminuye el coste y el tiempo de realización de pruebas en dispositivos móviles y de escritorio, pero no sustituye las pruebas en dispositivos reales. Utilice Device Central para las pruebas iniciales que realice al desarrollar contenido y emplee dispositivos reales para las pruebas finales.



Espacio de trabajo Emular

A. El espacio de trabajo Emular cambia con el tipo de contenido B. Utilice los paneles para pruebas para simular y ajustar el rendimiento del contenido C. Seleccione dispositivos del panel Probar dispositivos D. Herramientas del menú Prueba

Menú Prueba El menú Prueba permite realizar directamente tareas básicas relacionadas con la emulación. Puede realizar instantáneas, probar guiones, grabar guiones, reproducir contenido y grabar vídeo del contenido de la prueba. Sólo puede ver y utilizar las opciones del menú Prueba en el espacio de trabajo Emular.

Paneles de prueba Los paneles de pruebas permiten probar y ajustar el rendimiento del contenido en el espacio de trabajo Emular. Los paneles varían, dependiendo del tipo de archivo que se esté probando.

Más temas de ayuda

“[Administrar perfiles de dispositivos](#)” en la página 11

“[Realización de pruebas con el espacio de trabajo Emular](#)” en la página 32

“[Modos de pantalla](#)” en la página 6

Modos de pantalla

Puede cambiar el modo de visualización de pantalla de la aplicación utilizando el menú Ver. Seleccione Ver > Modo de presentación. Cuando se selecciona el modo de presentación, la ventana de la aplicación oculta el panel Probar dispositivos y toda la pantalla representa la tarea que ha seleccionado.

Métodos abreviados de teclado

Los siguientes comandos tienen métodos abreviados de teclado:

Comandos	Tecla en Windows	Tecla en Mac OS X
Device Central > Preferencias	Ctrl + K	Cmd + K
Archivo > Abrir archivo	Ctrl + O	Cmd + O
Archivo > Proyecto nuevo	Ctrl + N	Cmd + N
Archivo > Abrir	Ctrl + O	Cmd + O
Archivo > Abrir URL	Ctrl + Mayús + O	Cmd + Mayús + O
Archivo > Acceder a Flash	Ctrl + Alt + O	Cmd + Alt + O
Archivo > Guardar proyecto como	Ctrl + Alt + S	Cmd + Alt + S
Archivo > Salir (Windows) Device Central > Salir de Device Central (Mac OS)	Ctrl + Q	Cmd + Q
Editar > Deshacer	Ctrl + Z	Cmd + Z
Editar > Rehacer	Ctrl + Mayús + Z	Cmd + Mayús + Z
Editar > Cortar	Ctrl + X	Cmd + X
Editar > Copiar	Ctrl + C	Cmd + C
Editar > Pegar	Ctrl + V	Cmd + V
Editar > Seleccionar todo	Ctrl + A	Cmd + A
Editar > Preferencias (Windows) Device Central > Preferencias (Mac OS)	Ctrl + K	Cmd + K
Dispositivos > Buscar biblioteca de dispositivos	Ctrl + F	Cmd + F
Prueba > Realizar instantánea	Ctrl + R	Ctrl + R
Ver > Acercar	Ctrl + +	Cmd + +
Ver > Alejar	Ctrl + -	Cmd + -
Ver > Aumento > 400%	Ctrl + 4	Cmd + 4
Ver > Aumento > 300%	Ctrl + 3	Cmd + 3
Ver > Aumento > 200%	Ctrl + 2	Cmd + 2
Ver > Aumento > 100%	Ctrl + 1	Cmd + 1
Ver > Aumento > Ajustar dispositivo al tamaño de la ventana	Ctrl + 0	Cmd + 0
Ver > Vista separada	Ctrl + Mayús + D	Cmd + Mayús + D
Ver > Presentación	Ctrl + Mayús + P	Mayús + Cmd + P
Ventana > Registro	Ctrl + L	Cmd + L
Ventana > Mostrar/Ocultar ventana Emular	Ctrl + M	Cmd + M
Panel Acelerómetro > Agitar en dirección X	Ctrl + X	Cmd + X

Comandos	Tecla en Windows	Tecla en Mac OS X
Panel Acelerómetro > Agitar en dirección Y	Ctrl + Y	Cmd + Y
Panel Acelerómetro > Agitar en dirección Z	Ctrl + Z	Cmd + Z
Ayuda > Ayuda de Device Central	F1	Cmd + ?

Para abrir un grupo de dispositivos pulse las teclas Alt + Flecha a la derecha, y para cerrar el grupo pulse las teclas Alt + Flecha a la izquierda.

Preferencias de Device Central

Se puede acceder a Preferencias desde:

- Windows®: Seleccione Editar > Preferencias
- Mac OS®: Seleccione Device Central > Preferencias

Conexión automática con la biblioteca en línea al iniciar

Para que Device Central se conecte de forma automática a la biblioteca de dispositivos en línea, vaya a Preferencias generales.

Cambiar el ID de teléfono predeterminado

El ID de teléfono predeterminado será el número de identificación de equipo móvil internacional (IMEI) del dispositivo que Device Central esté emulando. Cada dispositivo móvil GSM (Sistema Global para Comunicaciones Móviles) y UMTS (Sistema Universal de Telecomunicaciones Móviles) tiene un número IMEI único. El número de 15 dígitos identifica el origen, el modelo y el número de serie del dispositivo móvil.

Si se especifica un ID de teléfono predeterminado, Device Central utilizará ese número como número IMEI predeterminado para cualquier dispositivo que se pruebe.

- 1 Seleccione Editar (Windows) o Device Central (Mac OS) y, a continuación, Preferencias y General.
- 2 Introduzca un nuevo número en el campo de texto ID de teléfono predeterminado.

Cambiar los niveles de la operación Deshacer

La opción Niveles de deshacer permite cambiar el número de veces que se puede volver a un estado anterior. Por ejemplo, el valor predeterminado 20 permite deshacer las últimas 20 acciones.

- 1 Después de acceder a Preferencias, seleccione General de la lista.
- 2 Introduzca un nuevo número en el campo de texto Niveles de deshacer.

Cambiar el idioma de la aplicación

Dependiendo de los paquetes de idiomas instalados, puede cambiar el idioma de Device Central. Puede cambiar a inglés británico o estadounidense, francés, alemán, japonés, español, italiano, holandés, sueco, coreano, chino tradicional, chino simplificado, checo, danés, polaco, portugués, ruso, o turco. Después de reiniciar Device Central, la interfaz de usuario muestra texto en el idioma seleccionado.

- 1 Acceda a Preferencias > General.

- 2 Seleccione un idioma en el menú Idioma de la aplicación.
- 3 Reinicie la aplicación.

Cambiar la asignación de fuentes

La opción de asignación de fuentes permite definir las fuentes de dispositivo utilizadas en la emulación de un dispositivo. En un archivo FLA, se podrán especificar fuentes de dispositivo genéricas como sans, serif o typewriter. Adobe Flash® Lite® intenta asociar automáticamente la fuente genérica seleccionada a una fuente disponible en el dispositivo durante la ejecución. Si conoce las fuentes de dispositivo que están disponibles en un dispositivo, podrá seleccionar esas fuentes u otras similares en las listas Fuentes asignadas.

Nota: en un dispositivo móvil real, la fuente nativa del sistema operativo del dispositivo se utiliza para la representación del contenido SWF.

- 1 Después de acceder a Preferencias, seleccione Asignación de fuentes de la lista.
- 2 Seleccione un idioma en el menú Idioma.
- 3 Seleccione fuentes sans, serif y typewriter en los menús.

Cambio de las preferencias de registro y salida

Las preferencias de registro y salida incluyen varios valores opcionales. De forma predeterminada, el tamaño del grupo de instantáneas es de 500 MB. Al salir de Device Central, desaparecerán las instantáneas de la ventana de registro.

- 1 Para Tamaño máximo de grupo, introduzca un valor.
El mínimo es 5 MB. Si se llena el 90% del espacio, en la ventana de registro aparece una alerta de poco espacio en disco.
- 2 Haga clic en Borrar grupo ahora.
- 3 Introduzca un valor para el número máximo de instantáneas por sesión.
- 4 Seleccione Borrar automáticamente la ventana Salida Flash al volver a cargar SWF.
Esto no afecta a las imágenes almacenadas durante una sesión anterior.

Editor de guiones

En la sección Editor del guión, puede cambiar la configuración del editor de guiones. Puede cambiar el estilo de fuente, los colores y otros aspectos de la apariencia del editor de guiones.

En la sección Comportamiento del código, puede cambiar la configuración del comportamiento del editor de guiones. Puede cambiar los valores de Activar finalización del código, Equilibrar al escribir y Activar modo de arrastre para el texto seleccionado.

Más temas de ayuda

[“Panel de pruebas automatizadas”](#) en la página 21

Preferencias de red

En la sección Red, puede ver o cambiar la configuración del servidor proxy del sistema y de Internet. Puede borrar la caché y especificar la información del agente de usuario para comunicarse con Internet. El agente de usuario se utiliza únicamente cuando se carga una página Web de Internet.

***Nota:** Device Central sólo es compatible con la configuración proxy de todo el sistema. La información del agente de usuario se utiliza cuando la información del agente de usuario del perfil de dispositivo no está especificada.*

- 1 Acceda a Preferencias > Red. Haga clic Abrir preferencias de red y seleccione las preferencias de red.
- 2 Para borrar la caché anterior, seleccione caché en línea o caché local y haga clic en Borrar ahora.
- 3 Cambie la información del agente de usuario si no quiere la información predeterminada del agente de usuario.

Más temas de ayuda

[“Probar contenido en Adobe Device Central”](#) en la página 32

Capítulo 3: Administrar perfiles de dispositivos

Adobe® Device Central CS5 proporciona acceso a una gran biblioteca en línea de dispositivos móviles, que incluye perfiles separados para cada dispositivo. Los perfiles contienen información detallada sobre el dispositivo, que sirve para crear contenido para dispositivos móviles.

Trabajo con perfiles de dispositivo

Acerca de los perfiles de dispositivos

En Device Central tiene acceso a una gran biblioteca en línea de dispositivos móviles, que incluye perfiles separados para cada dispositivo. Desde la biblioteca en dispositivos, se pueden buscar y descargar los dispositivos que prefiera al panel Probar dispositivos. En el proyecto predeterminado, el panel Probar dispositivos contiene únicamente dispositivos genéricos de Flash® Lite® preinstalados, hasta que descargue dispositivos desde la biblioteca de dispositivos.

Cada perfil de dispositivo contiene detalles técnicos acerca del dispositivo e información sobre los tipos de medio y de contenido que admite. Filtre los dispositivos en función de los filtros del panel Filtro para biblioteca. Puede ver uno o varios perfiles de dispositivos a la vez. La visualización de múltiples perfiles en una tabla sirve para comparar varios dispositivos de destino. Por ejemplo, si se va a desarrollar contenido multimedia enriquecido, la comparación puede ayudarle a determinar el mejor tamaño de pantalla direccionable y los comandos FS comunes.

Más temas de ayuda

[“Exportar e importar perfiles de dispositivo”](#) en la página 12

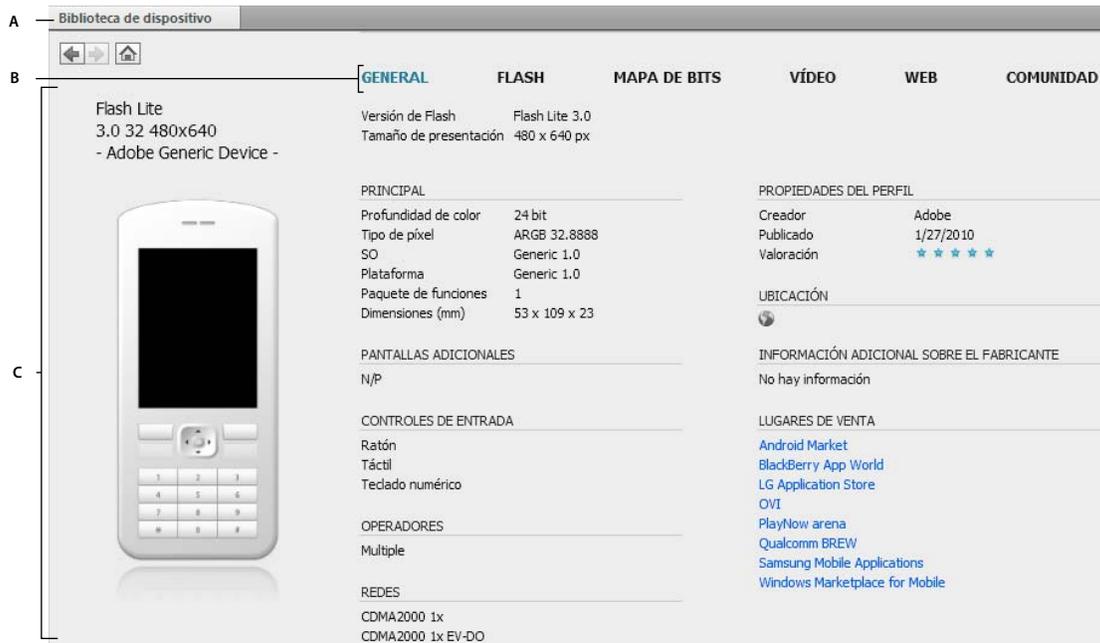
[“Buscar perfiles de dispositivos”](#) en la página 12

[“Comparar perfiles de dispositivos”](#) en la página 13

[“Información general sobre el espacio de trabajo”](#) en la página 3

Ver perfiles de dispositivos

- 1 Seleccione el espacio de trabajo Examinar. Seleccione los dispositivos del panel Probar dispositivos o del panel Biblioteca de dispositivos para ver los perfiles de dispositivos.
- 2 En el panel Biblioteca de dispositivos, seleccione uno o varios dispositivos y haga clic en Ver detalles.



Ver un perfil de dispositivo

A. Biblioteca de dispositivo B. Tipos de medios C. Datos del dispositivo seleccionado

Exportar e importar perfiles de dispositivo

- 1 Seleccione los perfiles de dispositivo del panel Probar dispositivos.

Nota: sólo puede exportar aquellos perfiles de dispositivo que estén cargados en el disco duro local. Descargue los perfiles de dispositivos de la Biblioteca de dispositivos al panel Probar dispositivos para exportarlos.

- 2 Seleccione Archivo > Exportar > Paquete de perfil de dispositivo.
- 3 Escriba un nombre para el título del paquete y añada comentarios para ayudar a identificar el paquete.
- 4 Haga clic en Exportar y especifique el nombre y la ubicación del paquete exportado.

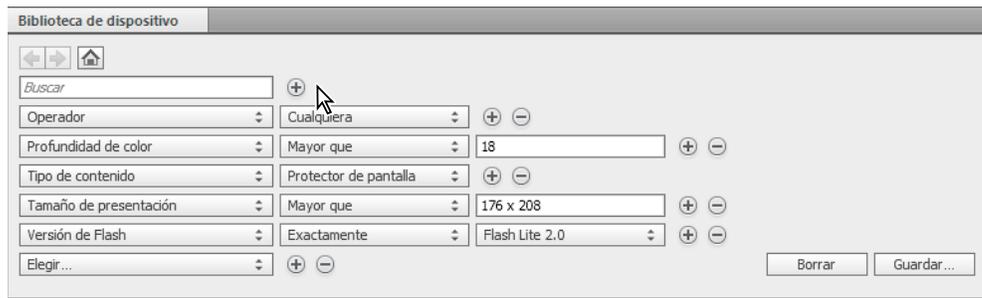
También puede importar perfiles de dispositivo con la opción Archivo > Importar paquete de perfiles de dispositivo.

Buscar perfiles de dispositivos

La función de búsqueda de Device Central permite realizar una búsqueda rápida de dispositivos en el panel Biblioteca de dispositivos. Puede buscar por criterios como el nombre del dispositivo, el nombre del fabricante, el tamaño de pantalla, etc.

La función de búsqueda es dinámica: la lista de dispositivos coincidentes se actualiza de forma automática a medida que se escriben los criterios, lo que hace que la búsqueda sea más especializada.

- 1 Seleccione Examinar > Dispositivo > Buscar en biblioteca de dispositivos.
- 2 En el campo de texto Buscar, introduzca el criterio de búsqueda.



Utilice el criterio de búsqueda para buscar un dispositivo específico o un grupo de dispositivos.

- Haga clic en el icono del signo más (+) para añadir criterios de búsqueda. Haga clic en el icono del signo menos (-) para eliminar criterios.

Nota: los criterios de búsqueda que defina permanecerán hasta que realice una nueva búsqueda. Haga clic en el espacio de trabajo Examinar para ver los criterios que generan la lista actual de dispositivos.

Puede guardar los criterios de búsqueda como un filtro o añadir los dispositivos detectados en el panel Probar dispositivos.

Comparar perfiles de dispositivos

Compare perfiles de dispositivo para ver qué perfil es más adecuado para su proyecto. Puede comparar varios perfiles de dispositivo, o un perfil de dispositivo con esta actualización en línea.

Comparación de dispositivos

- Seleccione Examinar > Biblioteca de dispositivos.
- Seleccione los dispositivos que quiera comparar y haga clic en Ver detalles.
- Seleccione una opción de la lista desplegable Mostrar todos los parámetros.

Puede expandir y contraer los paneles de información en función de sus necesidades.

Comparación de dispositivos con su versión en línea

Si hay disponible una actualización en línea para el dispositivo local, el icono Desactualizar  se muestra junto al dispositivo en el panel Probar dispositivos. Cuando pasa el ratón por el icono aparece una sugerencia. En el panel Biblioteca de dispositivos, el icono  que hay junto al dispositivo indica que se encuentra en el disco duro local.

Nota: puede comparar un perfil de dispositivo obsoleto del disco duro con su versión de dispositivo en línea.

- Seleccione la vista Examinar.
- Seleccione un perfil de dispositivo obsoleto del panel Probar dispositivos.
- Seleccione Dispositivo > Comparar con versión en línea.

Descarga de la versión en línea de un dispositivo

Para descargar la versión más actualizada del perfil de un dispositivo, seleccione el perfil de un dispositivo obsoleto en el panel Probar dispositivos. Seleccione Dispositivos > Descargar perfil de dispositivo.

Creación de un perfil de dispositivo personalizado

Puede crear y almacenar perfiles de dispositivos que no estén incluidos en la Biblioteca de dispositivos en línea. Añada y edite atributos del dispositivo con la validación básica para ver el comportamiento del contenido en distintas condiciones.

- 1 Seleccione el perfil de un dispositivo en el panel Probar dispositivos o del panel Biblioteca de dispositivos.
- 2 Seleccione Dispositivos > Crear copia modificable.
- 3 Introduzca un nombre unívoco para el dispositivo en Nombre de dispositivo. Puede añadir o modificar la información predeterminada en el cuadro de diálogo Crear copia modificable.
- 4 Edite los parámetros de información para el perfil de servicio seleccionado.

Puede utilizar la herramienta de filtro Perfiles privados para ver los perfiles creados personalizados.

Intercambio del perfil de un dispositivo

Puede compartir los perfiles de los dispositivos personalizados con otros usuarios de Device Central. Device Central muestra los perfiles que se comparten en la Biblioteca de dispositivos en línea.

Nota: debe tener un ID de Adobe válido para compartir el perfil de dispositivo con otros miembros de Device Central.

- 1 Seleccione el perfil de un dispositivo personalizado en el panel Probar dispositivos. Los dispositivos personalizados se indican mediante el icono Personalizado  que aparece junto a los perfiles de los dispositivos.
- 2 Seleccione Dispositivos > Compartir perfil de dispositivo. Introduzca sus credenciales de identificación de Adobe si fuera necesario.

El perfil se carga en la Biblioteca de dispositivos en línea y se comparte con otros usuarios de la comunidad. Para ver perfiles personalizados compartidos con otros miembros, utilice la herramienta de filtro Compartido.

Retirada del perfil de un dispositivo compartido

Puede retirar el perfil de un dispositivo compartido.

Nota: sólo puede retirar aquellos perfiles de dispositivo que haya creado y compartido. El perfil de dispositivo se elimina del filtro compartido, pero no del panel Probar dispositivos.

- 1 Seleccione el perfil de un dispositivo compartido.
- 2 Seleccione Dispositivos > Retirar perfil de dispositivo.

Publicación de comentarios y valoraciones

Puede publicar comentarios y valorar perfiles de dispositivos en la Biblioteca de dispositivos en línea en beneficio de otros usuarios de Device Central.

- 1 Seleccione el espacio de trabajo Examinar y seleccione un perfil de dispositivo para publicar comentarios y valoraciones.
- 2 Seleccione Comunidad en la lista de encabezados de información.
- 3 Haga clic en el icono de escribir un comentario .
- 4 Introduzca un título relevante en el campo Título del comentario.
- 5 Introduzca el comentario en el campo Cuerpo del comentario.

6 Seleccione Clasificar este perfil y seleccione el número de estrellas que quiere conceder al perfil.

El comentario y la valoración se publican con su nombre en la Biblioteca de dispositivos en línea.

Acerca de la Biblioteca de dispositivos

El panel Biblioteca de dispositivos enumera todos los perfiles de dispositivos que están disponibles. El panel también muestra todas las referencias de dispositivos que se han añadido al panel Probar dispositivos. Puede buscar dispositivos relevantes y crear filtros personalizados para filtrar los dispositivos relevantes para el proyecto.

Conexión con la Biblioteca de dispositivos en línea

De forma predeterminada, Device Central conecta con la Biblioteca de dispositivos en línea cada vez que se inicia. Para desconectar de la Biblioteca de dispositivos en línea, seleccione Dispositivos > Desconectar de biblioteca en línea. Para conectarse a la Biblioteca de dispositivos en línea, seleccione Dispositivos > Conectar con biblioteca en línea.

Para ver la lista completa de dispositivos en la Biblioteca de dispositivos en línea, haga clic en el icono de inicio .

Más temas de ayuda

“[Conexión automática con la biblioteca en línea al iniciar](#)” en la página 8

Descarga de perfiles de la Biblioteca de dispositivos en línea

Para utilizar los perfiles de dispositivos más actualizados, añada perfiles de la Biblioteca de dispositivos en línea al panel Probar dispositivos.

Nota: para añadir perfiles de dispositivos en línea al panel Probar dispositivos, debe estar conectado a la Biblioteca de dispositivos en línea. En el panel Biblioteca de dispositivos, los dispositivos en línea tienen el icono , mientras que los perfiles de dispositivo locales tienen el icono  junto al dispositivo.

Para añadir perfiles de dispositivo de la Biblioteca de dispositivos en línea al panel Probar dispositivos, haga una de las siguientes acciones:

- Seleccione los dispositivos y arrástrelos al panel Probar dispositivos.
- Seleccione el perfil de un dispositivo y seleccione Dispositivos > Añadir a dispositivos de prueba.

Creación de filtros personalizados

Puede crear filtros personalizados para hacer que la búsqueda sea relevante para su proyecto.

- 1 Haga clic en Examinar > Dispositivos > Buscar biblioteca de dispositivos.
- 2 Seleccione el criterio de búsqueda.
- 3 Asigne un nombre relevante al filtro.

El nuevo filtro se añade al panel Filtro para biblioteca.

Gestión de grupos de dispositivos

Seleccionar un dispositivo en concreto

Al seleccionar un dispositivo en la Biblioteca de dispositivos, o en el panel Probar dispositivos, Device Central muestra información detallada sobre el dispositivo. Device Central también determinará una propuesta de tamaño para la creación del documento en el espacio de trabajo Crear. Envíe un archivo para probarlo desde una aplicación, como Adobe Flash® o Adobe Photoshop®, o abra un archivo en un formato móvil desde Device Central. En el espacio de trabajo Emular, haga doble clic en un dispositivo en el panel Probar dispositivos para cargar la información del dispositivo e iniciar la reproducción del contenido.

Nota: *estas son los formatos compatibles: SWF, FLV, JPG, JPEG, PNG, GIF, WBM, MOV, 3GP, 3G2, M4V, MP4, MPG, MPEG, AVI, HTM, HTML, XHTML, CHTML, URL y WEBLOC.*

Puede desplazarse entre las distintas aplicaciones y Device Central sin perder la selección de dispositivo. Device Central preselecciona el dispositivo del archivo creado más recientemente al exportar el archivo que se va a probar. Tenga en cuenta que, en Flash, se omite la fase de creación de documentos en Device Central y se envía un documento para probarlo. Device Central utiliza el reproductor Flash Player independiente como tipo de contenido predeterminado y utilizará el dispositivo que se haya seleccionado en la última sesión de emulación.

Más temas de ayuda

“[Acerca de los tipos de contenido](#)” en la página 36

Creación de grupos de dispositivos

Device Central permite agrupar perfiles de dispositivo en grupos de dispositivos. Estos grupos de dispositivos pueden ayudarle a administrar los dispositivos. Por ejemplo, puede crear un grupo basado en los dispositivos de un determinado proyecto, como una combinación del tipo de contenido y el reproductor Flash Lite. Los grupos de dispositivos aparecerán en el panel Probar dispositivos.

El tipo de contenido seleccionado para la emulación o la creación de documentos determinará los dispositivos que se mostrarán en los paneles Probar dispositivos. Los dispositivos que no admitan el tipo de contenido seleccionado se atenuarán. En el espacio de trabajo Examinar, todos los dispositivos de los paneles Probar dispositivos y Biblioteca de dispositivos están activados para ver la información del perfil.

❖ Para crear un grupo de dispositivos, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el botón Añadir  que se encuentra en la esquina inferior derecha del panel Probar dispositivos y seleccione Grupo nuevo.
- En el panel Probar dispositivos, haga clic con el botón derecho y seleccione Añadir grupo nuevo.

Aparecerá un grupo nuevo. Introduzca un nombre para el nuevo grupo de dispositivos. Si ya existe un “Grupo nuevo”, Device Central añadirá un número al nombre (Grupo nuevo (2), Grupo nuevo (3) y así sucesivamente).

Nota: *después de crear un grupo de dispositivos, puede arrastrar el grupo dentro o fuera de otros grupos del panel Probar dispositivos.*

Ajustar dispositivos en un grupo

- 1 Seleccione los dispositivos que quiera ajustar.
- 2 Haga clic en el icono Añadir  y seleccione Ajustar en grupo nuevo. (Después, la flecha del indicador se coloca bajo el icono de grupo.)

Se ha creado un grupo nuevo y los dispositivos seleccionados se añaden al nuevo grupo.

Adición de un dispositivo o un grupo de dispositivos

Si copia un dispositivo a una ubicación que ya contenga el dispositivo, Device Central crea un duplicado. El nombre del dispositivo duplicado tiene un número entre paréntesis añadido.

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Arrastre el dispositivo o grupo de dispositivos desde el panel Biblioteca de dispositivos al panel Probar dispositivos.
- Haga clic con el botón derecho en un dispositivo y elija Copiar. Haga clic con el botón derecho en un grupo de dispositivos y seleccione Pegar.

Nota: para copiar dispositivos de unos grupos a otros, pulse Ctrl (Windows) u Opción (Mac OS) mientras realiza la operación de arrastre. Un signo más (+) junto al puntero indica que se están copiando elementos.

Exportación de referencias de dispositivo

Puede exportar grupos de dispositivos y referencias de dispositivos sencillas o múltiples a otros miembros de su equipo. Puede ahorrarse tiempo y asegurarse de que todos los miembros de su equipo utilicen los mismos dispositivos.

Nota: el dispositivo o grupo de dispositivos seleccionado se exporta como referencias a perfiles en lugar de como archivos .xml de perfiles de dispositivos.

- 1 En el panel Probar dispositivos, seleccione un dispositivo o un grupo de dispositivos para exportarlos.
- 2 Seleccione Archivo > Exportar > Referencias de dispositivo.
- 3 En el cuadro de diálogo Exportar referencias de dispositivos, edite el nombre predeterminado (Device Central utiliza la extensión .adv) y desplácese a una ubicación de destino.

Importación de referencias de dispositivos

La importación de un grupo de dispositivos puede resultarle útil si va a compartir información con otras personas. Si otra persona ya ha creado un grupo de dispositivos, podrá importarlo en lugar de volver a crearlo en su equipo.

Nota: Device Central no importa los perfiles reales de los dispositivos. Device Central sólo importará la información que permita conocer los dispositivos incluidos en el grupo del proyecto. Si no dispone de todos los perfiles de dispositivo en la Biblioteca de dispositivos, Device Central indica que faltan esos perfiles. Haga doble clic en los dispositivos que faltan para descargarlos de la Biblioteca de dispositivos en línea.

Para importar la referencia de un dispositivo:

- 1 Seleccione Archivo > Importar > Referencias de dispositivo.
- 2 Desplácese hasta el archivo .adv y seleccione el archivo.

Capítulo 4: Proyectos móviles

En Adobe® Device Central CS5, la ventana de la aplicación representa un archivo de proyecto. Los proyectos móviles permiten administrar todos los recursos de una aplicación móvil desde una ubicación central. Los proyectos pueden ser de utilidad con aplicaciones complejas que incluyan varios archivos, se implementen en múltiples tipos de dispositivos y requieran distintos grupos de archivos para distintos tipos de dispositivos.

***Nota:** este documento no detalla todos los métodos para realizar cada una de las acciones. Por ejemplo, no describe el procedimiento para usar el menú Archivo para abrir un proyecto.*

Acerca de proyectos móviles

Device Central define cada proyecto móvil en un documento de proyecto XML. El documento del proyecto guardado tiene el sufijo `.adcp`.

Los proyectos de Device Central tienen los siguientes elementos:

Dispositivos de prueba Lista de dispositivos, que se pueden estructurar en grupos jerárquicos de dispositivos.

Archivos Lista de archivos de contenido, como archivos FLA, PNG o SWF, que, de forma opcional, pueden estar estructurados en grupos jerárquicos

Pruebas automatizadas Para realizar tareas como grabar, reproducir, poner en pausa y compartir secuencias de pruebas.

Tareas Para realizar tareas que operan en los miembros seleccionados de los archivos.

Device Central tiene los siguientes tipos de proyecto:

Proyecto predeterminado El proyecto predeterminado es el proyecto inicial de Device Central. Para volver a abrir el proyecto predeterminado, seleccione Archivo > Abrir archivo > Proyecto predeterminado. El proyecto predeterminado es una entrada fija en el menú Abrir recientes y aparece como la entrada superior la primera vez que inicie la aplicación Device Central. El proyecto predeterminado se guarda automáticamente sin extensión.

Proyecto predeterminado En Device Central, puede crear proyectos predeterminados, que se guardan automáticamente con la extensión de proyecto correspondiente. Para crear un proyecto predeterminado, seleccione Archivo > Proyecto nuevo. Introduzca el nombre de proyecto correspondiente y guárdelo.

***Nota:** los proyectos móviles de Device Central son distintos de los proyectos de Adobe Flash® o de los proyectos de Mobile Application Builder.*

Flujo de trabajo de los proyectos

Los proyectos móviles son flexibles y pueden alojar distintos flujos de trabajo para satisfacer diferentes necesidades.

- 1 Cree archivos de origen específicos del dispositivo en sus aplicaciones de edición utilizando el espacio de trabajo Crear de Device Central. Por ejemplo, en Archivo > Documento nuevo en, para crear archivos FLA en Flash.
- 2 En la herramienta de edición, convierta los archivos con formato de origen en archivos con formato de distribución. Por ejemplo, compile archivos FLA en archivos SWF, guarde archivos PSD en formato PNG y guarde archivos AI en formato SVG.

- 3 Pruebe los archivos de distribución individuales en el espacio de trabajo Emular de Device Central y corríjalos si es necesario.
- 4 Añada los archivos de distribución y de origen al proyecto. Cuando se hace doble clic en un archivo de origen en el panel Pruebas automatizadas de Device Central se abre el editor correspondiente.
Nota: los usuarios de Adobe Captivate deben publicar el contenido SWF móvil final en Adobe Captivate. Sin embargo, puede probar contenido de Adobe Captivate en Device Central utilizando archivos SWF temporales.
- 5 En Device Central, cree un conjunto de grupos del siguiente modo:
 - Cree grupos comunes para los archivos que se usan en varios o todos los tipos de dispositivo de destino.
 - Cree grupos específicos del dispositivo para archivos que sólo se usan en dispositivos específicos. La estructura puede depender de los estándares de desarrollo y los métodos de distribución.
- 6 Añada los archivos a los grupos según sea necesario.
- 7 Añada dispositivos desde la biblioteca de dispositivos al panel Probar dispositivos. Puede añadir uno o varios dispositivos y crear grupos de dispositivos específicos del proyecto.
- 8 Cree tareas específicas del tipo de dispositivo para publicar la aplicación.
- 9 Publique la aplicación para probar los dispositivos.
- 10 Ejecute la aplicación en los dispositivos de prueba y realice las correcciones necesarias a los archivos y tareas de la aplicación.
- 11 Repita los pasos 9 y 10 según sea necesario.
- 12 Ejecute las tareas para implementar la aplicación o envíela a un cliente para su revisión.

Gestión de archivos

Puede gestionar archivos haciendo lo siguiente:

- Añadir y eliminar enlaces a archivos en la lista Archivos.
 - Añadir el archivo activo actualmente en el espacio de trabajo Emular dispositivos a la lista Archivos.
 - Crear grupos y añadir o eliminar archivos en los grupos. Los grupos son útiles para organizar recursos relacionados, como son los archivos que se optimizan para un tipo determinado de dispositivo. También puede ajustar archivos o grupos en otros grupos.
- 1 Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows®), o haga clic mientras pulsa la tecla Control (Mac OS®) en el icono  en la lista de archivos.
 - 2 En el cuadro de diálogo Elegir archivo, localice y seleccione el archivo correcto.

En la mayoría de los casos, los procedimientos de administración de archivos siguen las convenciones estándar de las interfaces de usuario. Por ejemplo, para añadir un archivo a la lista de archivos, haga clic en . A continuación, se indican algunas sugerencias para el uso de la interfaz:

- Haga clic con el botón derecho o con la tecla Control presionada en una entrada de la lista Archivos para mostrar un menú contextual. Este menú incluye elementos contextuales típicos, además de una entrada para reparar vínculos rotos a los archivos y mostrar los archivos de recursos en el Explorador de Windows o en el Finder.
- Haga doble clic en una entrada de la lista Archivos para abrir el archivo en su aplicación nativa. Al hacer doble clic en la entrada para windy fla, por ejemplo, se abre el archivo en Flash. Sin embargo, si hace doble clic en un archivo SWF, se abre el archivo en el espacio de trabajo Emular Flash de Device Central.

Panel Tareas

Las tareas forman el núcleo de un proyecto. Las tareas rápidas realizan una acción en los archivos seleccionados en la lista Archivos. Las tareas a menudo proporcionan servicios de exportación, que envían o copian conjuntos de archivos a destinos específicos. Device Central ofrece los siguientes tipos de tareas, las cuales proporcionan servicios de exportación:

Tipo de tarea	Uso
Enviar a dispositivo Bluetooth	Envía archivos del proyecto a un dispositivo móvil Bluetooth accesible. Esta tarea se usa normalmente para probar el contenido en el dispositivo.
Copiar archivo	Copia archivos del proyecto a un grupo o volumen del sistema. Use este tipo de tarea si desea probar el contenido en un dispositivo que no es Bluetooth o para distribuir archivos del proyecto a diferentes ubicaciones. Para copiar archivos, conecte y monte el dispositivo en el equipo de forma que el dispositivo aparezca como un nuevo volumen del equipo. A continuación, puede copiar los archivos directamente en el dispositivo.
Enviar a servidor de FTP	Envía archivos a un servidor de FTP. Se puede usar este tipo de tarea para enviar archivos a un servidor de almacenamiento, o al servidor de FTP de un cliente o a un agregador de contenido. Este tipo de tarea es útil para facilitar la colaboración de un equipo, la revisión del cliente y la distribución.

Tipos de ejecución de tareas

La ventana Proyecto puede ejecutar tareas de las siguientes formas o tipos de ejecución:

Tareas rápidas Tareas simples que no se repiten en el mismo conjunto de archivos o dispositivos, y que no se guardan para un uso posterior. Las tareas rápidas siempre se ejecutan en la selección actual de archivos.

Tareas guardadas Tareas más complejas o que se usan con frecuencia, como las tareas que se ejecutan de forma repetida durante el desarrollo para probar archivos en los dispositivos. Las tareas guardadas siempre se ejecutan en un conjunto guardado o predefinido de archivos.

No es necesario volver a especificar los archivos o el destino. La tarea usa los archivos más recientes, incluso si se modificaron los archivos después de la definición de la tarea (por ejemplo, mediante su edición en Flash). Haga clic en los iconos de la parte inferior del panel Tareas para ejecutar, editar, crear o eliminar tareas guardadas.

***Nota:** las tareas guardadas no almacenan contraseñas de servidores de FTP. Sin embargo, la tarea conserva y usa la contraseña mientras la ventana Proyecto permanece abierta.*

Adobe ha puesto a disposición de los desarrolladores un SDK que les permitirá crear tipos de tareas adicionales.

Más temas de ayuda

[Los kits de desarrolladores de software de productos de Adobe Developer Connection](#)

Ejecución de una tarea rápida

- 1 Seleccione un archivo en el panel Archivos
- 2 Haga clic en el icono Tarea nueva  en el panel Tareas y seleccione una opción de la lista. Dependiendo del tipo de tarea seleccionada, se abre el diálogo relevante.
- 3 Antes de ejecutar la tarea, cambie el destino del archivo y los archivos de origen según proceda.

Consideraciones generales

Algunas de las consideraciones generales que se deben tener cuando se trabaje con tareas guardadas:

- Cuando se crea o edita una tarea guardada, los cuadros de diálogo Tarea nueva y Editar tarea proporcionan un botón Añadir. Cuando se hace clic en Añadir, la aplicación muestra una lista de recursos del proyecto. Se pueden seleccionar varios elementos de la lista. También se puede usar el botón Buscar sistema situado en la parte inferior del cuadro de diálogo Seleccionar archivo para mostrar la selección de archivos.
- Los cuadros de diálogo Tarea nueva y Editar tarea tienen la opción Mostrar este diálogo antes de ejecutar tareas. Si esta opción está seleccionada y se ejecuta la tarea guardada, aparece el cuadro de diálogo Ejecutar tarea con campos de origen y destino. Se puede usar este cuadro de diálogo para cambiar las especificaciones de origen y destino antes de ejecutar la tarea. Cuando se hace clic en el botón Guardar y ejecutar, Device Central actualiza la definición de la tarea y la ejecuta.

Si la opción Mostrar este diálogo antes de ejecutar tareas no está seleccionada, la tarea se ejecuta inmediatamente después de hacer clic en el icono Tarea nueva .

Consideraciones sobre Bluetooth

- Cuando se crea una tarea que envía a un dispositivo Bluetooth, la lista Probar dispositivos del cuadro de diálogo Ejecutar tarea aparece inicialmente vacía. En el espacio de trabajo Examinar, haga clic en el botón Buscar para rellenar la lista con los dispositivos Bluetooth disponibles y seleccione el dispositivo o dispositivos requeridos.
- Se pueden seleccionar varios dispositivos Bluetooth como destinos para una única tarea. Seleccione la opción para cada dispositivo de destino que desee incluir en la tarea. Ejecute la tarea para enviar los archivos del proyecto a cada uno de los dispositivos seleccionados.
- Para actualizar la lista de dispositivos disponibles, utilice el botón Buscar. Al actualizar la lista, se borran las selecciones de dispositivos.
- Cuando se ejecuta una tarea Enviar a Bluetooth existente, es posible que uno o más dispositivos de destino especificados para la tarea no estén disponibles. En este caso, el programa muestra un mensaje de error. Vuelva a abrir el cuadro de diálogo Ejecutar tarea y haga clic en el botón Buscar para comprobar si el dispositivo sigue dentro del alcance. Vuelva a seleccionar el dispositivo o seleccione un dispositivo alternativo, y haga clic en Guardar y ejecutar para ejecutar la tarea.

Para evitar este problema, haga clic en el botón Buscar para actualizar la lista de dispositivos antes de ejecutar cualquier tarea de Bluetooth.

Panel de pruebas automatizadas

El panel Pruebas automatizadas en permite automatizar pruebas mediante la reproducción de guiones de prueba. Los guiones de prueba se pueden grabar en Device Central o escribir en JavaScript a través del Editor del Guión. Los guiones de prueba se pueden aplicar a uno o varios dispositivos, lo que permite realizar pruebas por lotes del contenido. Aparecerá una ventana de registro al final de cada sesión de prueba automatizada, es decir, una vez que se hayan probado todos los guiones y dispositivos. El archivo de registro muestra las instantáneas y la salida de la aplicación.

Más temas de ayuda

[Referencia de la API de pruebas con guiones de Adobe Device Central](#)

Grabación de un nuevo guión de prueba

Puede grabar casi todas las acciones que se realiza normalmente en Device Central. Por ejemplo, es posible desplazarse a través del contenido mediante el teclado numérico y cambiar las condiciones de emulación mediante los paneles de pruebas. Puede utilizar el comando Realizar instantánea (Ctrl+R/Comando+R) e incluir la instrucción en sus guiones. Estas acciones de prueba se guardan en un archivo de guión que se puede reproducir más adelante.

Nota: durante la grabación de un guión, si se seleccionan diferentes dispositivos o tipos de contenido puede provocar que se detenga la grabación del guión.

- 1 Abra un archivo SWF en Device Central.

Nota: asegúrese de que no hay ningún guión seleccionado en el panel Pruebas automatizadas.

- 2 Haga clic en Grabar.

La grabación se inicia inmediatamente.

- 3 Utilice el espacio de trabajo Emular para realizar las acciones que desea grabar.

- 4 Haga clic en Detener para finalizar la grabación.

- 5 Seleccione el guión en el panel Pruebas automatizadas y cámbiele el nombre.

Reproducción de guiones de prueba

- 1 Abra un archivo SWF en Device Central.

- 2 En el panel Pruebas automatizadas, seleccione el guión que quiere ejecutar o un grupo para ejecutar varios guiones de prueba.

Nota: Device Central reproduce los guiones en el orden en el que aparecen en el grupo. Cada guión se reproduce una vez en cada uno de los dispositivos seleccionados.

- 3 En el panel Probar dispositivos, seleccione uno o más dispositivos en los que ejecutar la prueba.

Nota: durante la ejecución del guión, puede omitir un dispositivo o cancelar la prueba automatizada. Cuando finalice la prueba, la ventana Registro muestra los resultados de la prueba. Si no hay ningún dispositivo seleccionado y hace clic en Reproducir, la prueba se ejecuta en el dispositivo emulado actualmente.

Sobrescritura de un guión de prueba existente

- 1 En el panel Pruebas automatizadas, seleccione el guión que desee sobrescribir.

- 2 Haga clic en Grabar.

- 3 En el cuadro de diálogo, haga clic en Aceptar para confirmar que desea sobrescribir el guión.

Creación de grupos o subgrupos

- 1 En el panel Pruebas automatizadas, haga clic en Grupo nuevo.

- 2 Introduzca un nombre para la nuevo grupo.

- 3 Arrastre y coloque el nuevo grupo a la posición que desee de la lista, incluido dentro de otro grupo.

Acerca de la ventana de registro

La ventana de registro muestra la salida creada durante una prueba automatizada, junto con todas las instantáneas realizadas durante la prueba. En esta ventana también se muestran las instantáneas que se han creado manualmente. Si la ventana de registro no aparece de forma automática al final de cada sesión de Pruebas con guiones, haga clic en Instantáneas. También puede utilizar Comando+L (Mac OS) o Ctrl+L (Windows). La salida se muestra para cada dispositivo, con la prueba o instantánea más recientes en la parte superior de la ventana.

La ventana de registro se borra automáticamente al salir de Device Central. Para conservar una instantánea de una sesión a otra, utilice la opción Exportar instantánea como HTML de la ventana Registro.

Más temas de ayuda

“Creación de instantáneas de contenido de pantalla de dispositivo” en la página 34

Acerca del Editor del Guión

Cuando se graba un guión de prueba, Device Central crea un guión. Puede abrir el guión y editarlo manualmente, o se puede escribir un guión desde cero sin usar la función de grabación.

El Editor del Guión muestra el guión y refleja todos los cambios realizados en la lista del panel Pruebas automatizadas. La sección Acciones del editor del guión permite guardar guiones, comprobar los guiones en busca de errores de sintaxis y desplazarse a través de las funciones de los guiones. La sección Ver opciones del editor del guión permite colorear el código, mostrar los números de línea y activar el ajuste de texto.

Acerca de los guiones de prueba

Cuando se crea un guión, se proporcionan dos funciones vacías de forma predeterminada: la función `init()` y la función `idle()`. La función `init()` se llama una vez cuando se carga el guión. La función `idle()` se llama lo más a menudo posible durante la ejecución del guión. Una función adicional, `executeUpdate()`, se genera cuando se graba un guión. La función `executeUpdate()` se llama cada vez que hay una actualización en la pantalla del dispositivo.

Mediante el comando `ExecuteJSCommand` de la función `fscommand()`, puede acceder al DOM de JavaScript de Device Central directamente desde archivos SWF. Por ejemplo, los siguientes comandos invocan la función `emulator.snapshot()` y proporcionan acceso a las variables globales de los guiones, respectivamente:

```
fscommand("ExecuteJSCommand" "emulator.snapshot();");  
fscommand("ExecuteJSCommand", "global_variable = 0;");
```

Los elementos de la API de JavaScript se documentan en la [Referencia de la API de pruebas con guiones de Adobe Device Central](#).

Creación de un guión de prueba para edición manual

- 1 En el panel Pruebas automatizadas, haga clic en el icono Nuevo  y seleccione Secuencia de comandos nueva.
- 2 Introduzca un nombre para el nuevo guión.

Edición de un guión de prueba

- 1 En el panel Pruebas automatizadas, haga clic en el icono Editar guión .
- 2 Edite el guión según la información existente en [Referencia de la API de pruebas con guiones de Adobe Device Central](#).

Capítulo 5: Creación y previsualización de contenido móvil con otro software de Adobe

Puede utilizar Adobe® Device Central CS5 para crear y previsualizar contenido móvil desarrollado con productos de Adobe®.

Pruebas y creación de contenido de Adobe con Adobe Device Central

Device Central es un emulador en el que se puede obtener una vista previa de los archivos de Adobe diseñados para aparecer en dispositivos móviles. Los productos de Adobe integrados con Device Central Incluyen Adobe Flash®, Adobe Photoshop®, Adobe Illustrator®, Adobe® Premiere® Pro, Adobe After Effects®, Adobe Dreamweaver®, Adobe Captivate®, Adobe Fireworks®, Adobe Indesign® y Adobe® Bridge.

Vista previa y pruebas de contenido

Los desarrolladores y diseñadores pueden obtener una vista previa del aspecto y el comportamiento de su contenido en distintos dispositivos móviles y de escritorio que se emulan en Device Central. Éstos son algunos ejemplos:

- Bocetos de interfaces de usuario móvil creados en Photoshop o fondos de pantalla animados creados en Illustrator
- Archivos de vídeo creados en AfterEffects o Adobe Premiere Pro
- Versiones móviles de páginas Web creadas en Dreamweaver
- Versiones móviles de proyectos creados en Adobe Captivate
- Diseño prototipos de flujo de trabajo creados en Fireworks

Vista previa y pruebas desde una ubicación central

Si utiliza Adobe Bridge, podrá obtener una vista previa de sus archivos y probarlos desde diferentes componentes de Creative Suite en una ubicación central. Por ejemplo, desde Adobe Bridge podrá ver el aspecto de un archivo FLV, un archivo de Illustrator y una imagen de Photoshop en diferentes dispositivos móviles. No hace falta abrir Flash, Illustrator o Photoshop para obtener una vista previa del contenido en Device Central.

La función de vista previa de contenido de Adobe Bridge también resulta útil a la hora de reutilizar contenido existente. Por ejemplo, puede probar todos los archivos de papeles tapiz en los dispositivos móviles más novedosos. Actualice la lista de perfiles en Device Central y pruebe los archivos directamente desde Adobe Bridge.

Nota: *el uso de Device Central con Adobe Bridge no se admite en Photoshop® Elements 6 para Macintosh®.*

Creación de contenido con Device Central como punto inicial

Al crear un nuevo documento móvil en Flash, Photoshop, Illustrator, After Effects, Adobe Captivate, o Adobe Fireworks, comience el proceso de creación desde Device Central. Device Central permite seleccionar un dispositivo de destino desde el principio y comprender el tamaño direccionable y el tamaño de visualización.

***Nota:** el tipo de contenido, asociado al tamaño de presentación de un dispositivo específico, determina el área direccionable de la pantalla. El área direccionable es el ancho y alto máximo del contenido expresado en píxeles. En algunos tipos de contenido, el tamaño de visualización es diferente del tamaño direccionable. El tipo de contenido describe la forma en que el contenido se aplica en un dispositivo, como un salvapantallas o papel tapiz.*

Más temas de ayuda

“[Acerca de Adobe Device Central](#)” en la página 3

Acceso a aplicaciones de Adobe desde Adobe Device Central

- 1 Inicie Device Central.
- 2 Seleccione Archivo > Nuevo documento en >Flash, Illustrator, Photoshop, After Effects, Captivate o Fireworks.
En Device Central se muestra el panel Nuevo documento con las opciones correctas para crear un nuevo documento móvil en la aplicación seleccionada. En After Effects, se muestra el panel Nueva composición.
- 3 Realice los cambios necesarios, como seleccionar una nueva versión del reproductor, versión de Adobe® ActionScript® o tipo de contenido.
- 4 Realice una de las siguientes acciones:
 - Seleccione la opción de tamaño personalizado para todos los dispositivos seleccionados y añada un valor de anchura y otro de altura (en píxeles).
 - Seleccione dispositivos del panel Probar dispositivos.
- 5 Si ha seleccionado varios dispositivos, Device Central propondrá uno o varios tamaños de documento, dependiendo de los tamaños de pantalla direccionable de los dispositivos. Puede:
 - Seleccione uno los ajustes preestablecidos del tamaño propuesto (y cree un documento después del otro). Cada documento está destinado a un grupo de dispositivos específico.
 - Cree un documento de tamaño personalizado. En este caso, determine un buen tamaño de denominador común.
- 6 Haga clic en Crear.
Se abrirá la aplicación seleccionada con un nuevo documento móvil listo para su edición.

Creación de contenido de dispositivos móviles con Adobe Device Central y Flash

- 1 Inicie Device Central.
- 2 Seleccione Archivo > Documento nuevo en > Flash.
- 3 En Device Central, seleccione una versión del reproductor, una versión de ActionScript y el tipo de contenido en los menús emergentes correspondientes.
Se actualiza la lista Probar dispositivos de la izquierda. Los dispositivos que no admiten la versión del reproductor, la versión de ActionScript y el tipo de contenido seleccionados aparecen atenuados.

- 4 En la lista Probar dispositivos, seleccione los dispositivos o el grupo de dispositivos de destino.

Device Central presenta una lista de varios tamaños de documentos según el dispositivo o los dispositivos que haya seleccionado (si los dispositivos tienen diferentes tamaños de pantalla). En función del diseño o contenido que esté desarrollando, cree un documento móvil diferente para cada tamaño de pantalla. De lo contrario, puede intentar encontrar un tamaño apropiado adecuado para todos los dispositivos. Si elige la última opción, se recomienda usar el tamaño de documento más pequeño o el más grande como denominador común. Puede incluso indicar un tamaño personalizado en la parte inferior de la ficha.

- 5 Haga clic en Crear.

Flash se inicia y crea un documento con ajustes de publicación preestablecidos desde Device Central, incluido el tamaño correcto para los dispositivos indicados.

- 6 Añada contenido al nuevo documento de Flash.

- 7 Para probar el documento, en Flash, seleccione Control > Probar Película > En Device Central.

El documento se muestra en el espacio de trabajo Emular Flash de Device Central. Para probar el documento de Flash en otro dispositivo, haga doble clic en el nombre de otro dispositivo en el panel Probar dispositivos.

Para acceder a cursos acerca del uso de Flash y Device Central, consulte www.adobe.com/go/lrvid5503_ws_es.

Creación de contenido móvil con Adobe Device Central y Photoshop

- 1 Inicie Photoshop.

- 2 Seleccione Archivo > Nuevo.

- 3 Haga clic en Device Central para cerrar el cuadro de diálogo de Photoshop y abrir Device Central.

- 4 Seleccione un tipo de contenido.

La lista Probar dispositivos que aparece a la izquierda está actualizada y muestra los dispositivos compatibles con el tipo de contenido seleccionado.

- 5 En la lista Probar dispositivos, seleccione los dispositivos o el grupo de dispositivos de destino.

Device Central presenta una lista de varios tamaños de documentos según el dispositivo o los dispositivos que haya seleccionado (si los dispositivos tienen diferentes tamaños de pantalla). En función del diseño o contenido que esté desarrollando, cree un documento móvil diferente para cada tamaño de pantalla. De lo contrario, puede intentar encontrar un tamaño apropiado adecuado para todos los dispositivos. Si elige la segunda opción, se recomienda usar el tamaño de documento más pequeño o el más grande como denominador común. Puede incluso indicar un tamaño personalizado en la parte inferior de la ficha.

- 6 Haga clic en Crear.

Se abrirá en Photoshop un archivo PSD vacío con el tamaño indicado. El nuevo archivo tiene los siguientes parámetros predeterminados:

- Modo de color: RGB/8 bits
- Resolución: 72 ppp
- Perfil de color: SRGB IEC61966-2.1

- 7 Llene el archivo PSD en blanco con contenido.

- 8 Cuando acabe, seleccione Archivo > Guardar para Web y dispositivos.

- 9 En el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos, seleccione el formato deseado y cambie los ajustes de exportación que necesite.
- 10 Haga clic en Device Central.

En el espacio de trabajo Emular imagen de Device Central aparece un archivo temporal con la configuración de exportación especificada. Para continuar con las pruebas, haga doble clic en el nombre de otro dispositivo en el panel Probar dispositivos.
- 11 Para editar un archivo después de previsualizarlo en Device Central, vuelva a Photoshop.
- 12 En el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos de Photoshop, realice los cambios necesarios, como seleccionar un formato o una calidad diferentes para la exportación.
- 13 Para volver a probar el archivo con la nueva configuración de exportación, haga clic en el botón Device Central.
- 14 Cuando esté satisfecho con los resultados, haga clic en Guardar en el cuadro de diálogo Guardar para web y dispositivos de Photoshop.

Nota: para abrir Device Central desde Photoshop (en lugar de crear y probar un archivo), seleccione Archivo > Device Central.

Creación de contenido móvil con Adobe Device Central e Illustrator

- 1 Inicie Illustrator.
- 2 Seleccione Archivo > Nuevo.
- 3 En Perfil de nuevo documento, seleccione Móvil y Dispositivos.
- 4 Haga clic en Device Central para cerrar el cuadro de diálogo de Illustrator y abrir Device Central.
- 5 Seleccione un tipo de contenido.

La lista de dispositivos del panel Probar dispositivos se actualiza y muestra los dispositivos que admiten el tipo de contenido seleccionado.
- 6 En el panel Probar dispositivos, seleccione los dispositivos o el grupo de dispositivos.

En función de los dispositivos seleccionados, Device Central sugiere uno o varios tamaños de mesa de trabajo para su creación. Para crear un documento de una vez, seleccione el tamaño de documento sugerido. De lo contrario, puede seleccionar la opción de tamaño personalizado para todos los dispositivos seleccionados e introducir valores personalizados para el ancho y el alto.
- 7 Haga clic en Crear.

Se abrirá en Illustrator un archivo AI vacío con el tamaño indicado. El nuevo archivo tiene los siguientes parámetros predeterminados:

 - Modo de color: RGB
 - Resolución de rasterizado: 72 ppp
- 8 Llene el archivo AI con contenido.
- 9 Cuando acabe, seleccione Archivo > Guardar para Web y dispositivos.
- 10 En el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos, seleccione el formato deseado y cambie los ajustes de exportación que necesite.

11 Haga clic en Device Central.

En el espacio de trabajo Emular imagen de Device Central aparece un archivo temporal con la configuración de exportación especificada. Para continuar con las pruebas, haga doble clic en el nombre de un dispositivo distinto en el panel Probar dispositivos.

12 Para editar un archivo después de previsualizarlo en Device Central, vuelva a Illustrator.

13 En el cuadro de diálogo Guardar para web y dispositivos de Illustrator, realice los cambios necesarios, como seleccionar un formato o calidad diferentes para la exportación.

14 Para volver a probar el archivo con la nueva configuración de exportación, haga clic en el botón Device Central.

15 Cuando esté satisfecho con los resultados, haga clic en Guardar en el cuadro de diálogo Guardar para web y dispositivos de Photoshop.

Nota: para abrir Device Central desde Illustrator (en lugar de crear y probar un archivo), seleccione Archivo > Device Central.

Creación de contenido de dispositivos móviles con Adobe Device Central y Adobe Captivate

Con Adobe Captivate, puede crear contenido de reproductor independiente para dispositivos móviles.

1 En Device Central, seleccione Nuevo documento en > Captivate.

2 Seleccione los dispositivos de destino desde una biblioteca de dispositivos o el panel Probar dispositivos.

3 Seleccione una versión de reproductor.

Se actualizarán los dispositivos disponibles en los paneles de la izquierda. Los dispositivos que no son compatibles con ActionScript 3.0 y posterior aparecerán atenuados en el panel Probar dispositivos.

4 Para dejar suficiente espacio para el documento y los controles de reproducción de los diseños de pantalla, seleccione Añadir comandos de reproducción y Pantalla completa.

Este ajuste disminuye la altura del documento de Adobe Captivate a la altura de la barra de reproducción (20 píxeles).

Device Central enumera los tamaños de documento en función del dispositivo o los dispositivos seleccionados (si los dispositivos tienen diferentes tamaños de visualización). Dependiendo del diseño o el contenido, podrá crear un documento móvil independiente para cada tamaño de visualización o usar un tamaño común para todos los dispositivos. Si utiliza un tamaño común, tenga en cuenta el tamaño de documento sugerido más pequeño y el más grande como denominador común.

Nota: el archivo SWF móvil siempre tiene activada la opción Definir en pantalla completa.

5 Para usar un tamaño personalizado (en lugar de los ajustes preestablecidos coincidentes), seleccione Tamaño personalizado para todos los dispositivos seleccionados.

6 Haga clic en Crear.

Adobe Captivate se inicia con un proyecto en blanco sin título que coincide con la anchura y la altura del documento definidas en Adobe Device Central. (Si elige controles de reproducción, el tamaño disminuye.)

7 Cuando acabe, seleccione Archivo > Vista previa > Device Central.

En el espacio de trabajo Emular Flash de Device Central aparece un archivo temporal con la configuración de exportación especificada. Para continuar con las pruebas, haga doble clic en el nombre de un dispositivo distinto en el panel Probar dispositivos.

Nota: si usa Flash Lite 4.0 o superior, puede obtener una vista previa de los archivos de Adobe Captivate en Adobe Device Central.

Creación de contenido de dispositivos móviles con Adobe Device Central y Adobe Fireworks

Con Device Central, puede crear un diseño de prototipos de imágenes para dispositivos móviles.

- 1 En Device Central, seleccione Archivo > Nuevo documento en > Fireworks.
- 2 En el panel Probar dispositivos, seleccione los dispositivos o un grupo de dispositivos para el que quiere crear el documento Fireworks.
- 3 En la ficha Documento nuevo, seleccione el tipo de contenido.
- 4 En el panel Valores preestablecidos de tamaños coincidentes, seleccione el grupo para el que quiere crear un documento de Fireworks.

Nota: si quiere crear un documento de Fireworks cuyo tamaño sea ligeramente distinto del tamaño del panel móvil especificado, seleccione Usar tamaño personalizado. Modifique los valores según sea necesario.

- 5 Haga clic en Crear.

Se abrirá en Fireworks un archivo FW vacío con el tamaño indicado. El nombre de la página se asigna con el formato <número de página> <nombre y versión del dispositivo móvil> <dimensiones>. El nuevo archivo tiene los siguientes parámetros predeterminados:

- Modo de color: RGB
- Resolución de rasterizado: 72 ppp

- 6 Introduzca contenido en el archivo FW vacío.
- 7 Cuando acabe, seleccione Archivo > Enviar a Device Central.

En el espacio de trabajo Emular imagen de Device Central se ve un archivo temporal con la configuración de exportación especificada. El color de fondo de la página se utiliza como color de fondo durante la vista previa. Si el color de fondo se define como transparente, el color de la página se utiliza como color de fondo durante la vista previa. Para continuar con las pruebas, haga doble clic en el nombre de un dispositivo distinto en el panel Probar dispositivos.

Vista previa de una película en un dispositivo móvil virtual con Adobe Premiere Pro

Utilice Device Central para obtener una vista previa de películas formateadas para dispositivos móviles en emulaciones de dichos dispositivos. Esta opción está disponible para la mayoría de los formatos H.264 incluidos en Adobe® Media Encoder.

Nota: en equipos con Windows®, asegúrese de que QuickTime está instalado.

- 1 Inicie Adobe Premiere Pro.
- 2 Abra el archivo del que desea obtener una vista previa.
- 3 Seleccione el archivo en la línea de tiempo o área del proyecto.
- 4 Elija Archivo > Exportar > Adobe Media Encoder.
- 5 En el área Configuración de exportación de la ventana Configuración de exportación, seleccione H.264 de la lista Formato.
- 6 Seleccione un valor preestablecido para el móvil (por ejemplo, 3GPP).
Abrir en Device Central está marcado de forma predeterminada.
- 7 Haga clic en OK.
- 8 Escriba un nombre y guarde el archivo.
Se generará el archivo.
- 9 En el espacio de trabajo Emular vídeo de Device Central se muestra un archivo temporal. Para continuar con las pruebas, haga doble clic en el nombre de un dispositivo distinto en el panel Probar dispositivos.

Creación de composiciones de After Effects para su reproducción en dispositivos móviles

Las dimensiones de las pantallas y las velocidades de fotograma de vídeo varían de un dispositivo móvil a otro. Device Central contiene una base de datos con perfiles de dispositivos que incluyen información acerca de estas características. Mediante esta información, se pueden crear películas que se reproduzcan correctamente y tengan el aspecto deseado en los dispositivos móviles seleccionados.

- 1 En Device Central, seleccione Archivo > Documento nuevo en > After Effects.
- 2 Seleccione los dispositivos.
- 3 En la ficha Nueva composición, seleccione Crear composición maestra.
- 4 Haga clic en Crear.

Si After Effects ya está en ejecución, las nuevas composiciones se crean en el proyecto existente. Si After Effects todavía no se está ejecutando, se inicia After Effects y las nuevas composiciones se crean en un proyecto nuevo.

El diseño, la animación y el resto de tareas se realizan en la composición maestra de dispositivos. Las composiciones específicas de dispositivo se usan para vistas previas y para representar el resultado final.

La composición maestra de dispositivos está anidada y centrada en cada una de las composiciones específicas de dispositivo. La configuración de velocidad de fotogramas, altura y anchura para la composición maestra de dispositivos está establecida al máximo de los valores para las composiciones específicas de dispositivo. Dentro de cada composición específica de dispositivo, se puede cambiar de tamaño o mover la composición maestra de dispositivos anidada, por ejemplo, con el fin de ajustar el diseño para distintas proporciones de fotograma. Para simplificar el trabajo de diseño, se incluye una capa de guía para cada dispositivo en la composición maestra de dispositivos.

Asimismo, se crea una composición de vista previa. La composición de vista previa se compone de una cuadrícula de composiciones específicas de dispositivo de forma que se puede obtener una vista previa de la composición maestra en el contexto de varios dispositivos móviles simultáneamente.

Después de representar y exportar las composiciones, puede obtener una vista previa y probar las películas resultantes en los dispositivos simulados en Device Central.

Más temas de ayuda

“[Probar contenido en Adobe Device Central](#)” en la página 32

Vista previa del contenido de dispositivos móviles con Adobe Device Central y Dreamweaver

Para obtener una vista previa de las páginas creadas en Dreamweaver en diferentes dispositivos móviles, utilice Device Central con su diseño del navegador de Apple WebKit. Cada dispositivo tiene un navegador instalado, pero la vista previa puede ofrecer una buena impresión del aspecto y el funcionamiento del contenido en un determinado dispositivo.

- 1 Inicie Dreamweaver.
- 2 Abra un archivo.
- 3 Realice una de las siguientes acciones:
 - Seleccione Archivo > Previsualizar en navegador > Device Central.
 - En la barra de herramientas de la ventana del documento, mantenga presionado el botón de previsualización/depuración en el navegador  y seleccione la opción de previsualización en Device Central.

El espacio de trabajo Emular Web de Device Central emula el archivo. Para continuar con las pruebas, haga doble clic en el nombre de un dispositivo distinto en el panel Probar dispositivos.

Acceso a Adobe Device Central desde Adobe Bridge

Para acceder a Device Central desde Adobe Bridge, seleccione un archivo. Estos son los formatos compatibles: SWF, JPG, JPEG, PNG, GIF, WBM, MOV, 3GP, M4V, MP4, MPG, MPEG, AVI, HTM, HTML, XHTML, CHTML, URL y WEBLOC.

- 1 Inicie Adobe Bridge.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
 - Seleccione un archivo y haga clic en Archivo > Probar en Device Central.
 - Haga clic con el botón derecho en un archivo y seleccione Probar en Device Central.

El archivo se muestra en el espacio de trabajo Emular de Device Central. Para continuar con las pruebas, haga doble clic en el nombre de un dispositivo distinto en el panel Probar dispositivos.

Nota: para explorar perfiles de dispositivo o crear documentos móviles, seleccione Herramientas > Device Central. Device Central se abre mostrando el espacio de trabajo Examinar.

Capítulo 6: Probar contenido en Adobe Device Central

Adobe® Device Central CS5 ofrece muchas opciones para probar el contenido móvil y de escritorio, lo que permite emular una amplia variedad de situaciones y dispositivos móviles. También puede automatizar las pruebas utilizando guiones que puede grabar fácilmente.

Realización de pruebas con el espacio de trabajo Emular

Conceptos básicos sobre el espacio de trabajo Emular

Teclas de método abreviado del espacio de trabajo Emular

Utilice el ratón para hacer clic directamente en el teclado numérico de Emular, o bien las siguientes teclas de método abreviado equivalentes:

- Las teclas de flecha del teclado concuerdan con las teclas de navegación correspondientes del teclado de navegación del espacio de trabajo Emular.
- La tecla Intro o Retorno corresponde a la tecla de selección del espacio de trabajo Emular.
- Las teclas Re Pág y Av Pág corresponden a las teclas programables de desplazamiento hacia la derecha y hacia la izquierda del espacio de trabajo Emular, respectivamente.
- Las teclas numéricas del teclado concuerdan con las teclas numéricas correspondientes del teclado numérico del espacio de trabajo Emular.

Cambiar a otro dispositivo de prueba

En el panel Dispositivos de prueba, haga doble clic en un dispositivo nuevo. El icono de dispositivo activo  aparece junto al nuevo dispositivo seleccionado, que se cargará en el espacio de trabajo Emular. El espacio de trabajo Emular reproduce el contenido desde el principio.

***Nota:** sólo se puede emular un dispositivo en cada momento. No obstante, aún puede seleccionar otros archivos en distintos espacios de trabajo sin que ello afecte al dispositivo seleccionado para la emulación. Por ejemplo, puede seleccionar un dispositivo nuevo en el espacio de trabajo Examinar y ver su información. También puede seleccionar distintos dispositivos para añadirlos a un grupo en el panel Dispositivos de prueba sin que ello provoque que el espacio de trabajo Emular cambie para emular un dispositivo distinto.*

Más temas de ayuda

“[Trabajo con perfiles de dispositivo](#)” en la página 11

Utilizar la vista separada

El espacio de trabajo Emular ofrece una vista separada. Pruebe dispositivos utilizando esta vista para ver simultáneamente el contenido al 100% y utilizar el teclado del dispositivo sin tener que usar la barra de desplazamiento. Por ejemplo, en dispositivos de alta definición, como teléfonos móviles de carcasa plegable.

- ❖ Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en Vista separada .
 - Seleccione Vista > Separado.

La vista separada aparece en el lado izquierdo del espacio de trabajo Emular. Puede utilizar el teclado en la vista separada, en la vista principal o en el lado derecho del espacio de trabajo Emular.

Girar la imagen

- ❖ Haga clic en el botón Girar a la derecha  o en el botón Girar a la izquierda . Haga clic en el botón varias veces para girar 90 grados más cada vez. También puede seleccionar las opciones de rotación en Ver > Girar 90°.

Acercar o alejar la imagen

- ❖ Haga clic en Acercar  o Alejar . También puede acceder a todas las opciones de zoom desde el menú Ver.
O bien, puede hacer clic con el botón derecho del ratón en el icono del menú Zoom para mostrar las opciones de zoom.

Nota: haga clic en el botón varias veces para acercar o alejar la imagen con los siguientes incrementos: 25%; 33%; 50%, 66%, 100%; 200%; 300%; 400%.

Acerca de la visualización mediante vídeos e instantáneas

Device Central ofrece herramientas de visualización que le ayudan a crear imágenes fijas y en movimiento de contenido móvil. Estas imágenes (vídeos e instantáneas) se pueden usar para identificar problemas visualmente de forma rápida, o para mostrar a colegas y clientes el aspecto que tiene el contenido móvil. Puede utilizar las instantáneas para realizar una comparación visual de contenido en varios dispositivos como parte de una prueba automatizada.

Para crear vídeos e instantáneas del contenido, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en Vídeo  o en Cámara  en la parte inferior del espacio de trabajo Emular.
- Con el espacio de trabajo Emular abierto, seleccione Prueba > Realizar instantánea o Prueba > Iniciar la grabación de la presentación en vídeo.

Nota: si va a grabar un guión para realizar pruebas automatizadas que incluyan instantáneas, usar métodos abreviados de teclado es a menudo la forma más práctica de hacerlo.

Acerca de la grabación de vídeo

Se puede crear una grabación de vídeo (archivo .mov de QuickTime) de un mapa de bits, un vídeo o una aplicación de Flash Lite, en la que se muestren las distintas partes y cómo podría navegar el usuario a través de ellas. Esto permite que cualquier usuario con un equipo pueda ver una demostración de la aplicación ejecutándose en un escritorio, sin necesidad de tener instalada ninguna de las aplicaciones de Adobe Creative Suite®. Esta funcionalidad se puede usar para crear presentaciones para los clientes así como para grabar secuencias de pruebas.

Nota: es necesario tener instalado QuickTime Player en el equipo para grabar y reproducir vídeo.

Grabación de vídeo

- 1 En la barra de control inferior del espacio de trabajo Emular, haga clic en el icono Iniciar la grabación de la presentación en vídeo . El icono cambia para indicar que la grabación ha comenzado . O bien, seleccione Probar > Iniciar la grabación de la presentación en vídeo.
- 2 Interaccione con el contenido para emular el comportamiento que desea grabar.
- 3 Para detener la grabación, haga clic en Detener la grabación de la presentación en vídeo . O bien, seleccione Probar > Detener la grabación de la presentación en vídeo. Aparece el cuadro de diálogo Guardar película.
- 4 Escriba un nombre y una ruta para el archivo y haga clic en Guardar. De forma predeterminada, el archivo se guarda en la carpeta que contiene el contenido que se está emulando.

Acerca de las instantáneas

Se pueden realizar instantáneas de la pantalla del dispositivo en Device Central. Las instantáneas se pueden visualizar en la ventana Registro, y pueden utilizarse como una herramienta de depuración visual para comparar cómo se muestra el contenido para dispositivo móvil en una selección de dispositivos. También se pueden usar como una herramienta de visualización que le permita comunicar conceptos de contenido para dispositivos móviles a los clientes. Cuando se usan para depuración, también se puede incluir la realización de instantáneas como parte de las pruebas automatizadas. El registro de instantáneas que se crea también se puede exportar como HTML de manera que se pueda publicar para su revisión en un sitio Web.

Más temas de ayuda

“[Acerca de la ventana de registro](#)” en la página 23

Creación de instantáneas de contenido de pantalla de dispositivo

- ❖ En la barra de control inferior del espacio de trabajo Emular, haga clic en Realizar instantánea . Otra opción es seleccionar Probar > Realizar instantánea.

Visualización de instantáneas en el registro

Todas las nuevas sesiones de realización de instantáneas crean una fila en el registro de instantáneas. Para abrir una sesión de realización de instantáneas, realice una de las siguientes acciones:

- Haga doble clic en un dispositivo del panel Probar dispositivos.
- Abra un nuevo archivo de pruebas.
- Cambie el tipo de contenido que desea probar.
- Cargue un nuevo guión de prueba.

Para ver las instantáneas en el registro, realice una de las siguientes acciones:

- ❖ En la barra de control inferior del espacio de trabajo Emular, haga clic en el icono Mostrar instantáneas . Otra opción es seleccionar Ventana > Registro.

Exportación del registro de instantáneas como HTML

Puede utilizar instantáneas exportadas para que las personas que no dispongan de Device Central puedan revisar los conceptos del contenido móvil. Exporte el registro de instantáneas como HTML para crear una carpeta con la instantánea en formato HTML que pueda publicar en un sitio Web. La carpeta incluye una página index.html, archivos CSS y las imágenes de las instantáneas.

- 1 En la ventana Registro, haga clic en el icono Exportar registro de instantáneas como HTML .

- 2 Especifique el nombre y la ubicación de destino de la carpeta que contiene los archivos index.html, CSS y las imágenes de la exportación. A continuación, haga clic en Guardar.

Inserción de instantáneas en los guiones de prueba

Los guiones de prueba pueden realizar instantáneas mientras se ejecutan.

- Al grabar un guión, puede indicar al guión que realice instantáneas concretas mientras utiliza el espacio de trabajo Emular. Device Central no genera instantáneas mientras se está realizando la grabación. Por el contrario, al reproducir el guión, éste realiza las instantáneas en los puntos especificados.
- Puede editar el guión para que tome instantáneas. Por ejemplo, puede realizar una instantánea al comienzo de la sesión o a intervalos de tiempo especificados. Para realizar esta tarea, añada funciones `emulate.snapshot()` al guión. Como ejemplo, consulte el guión de ejemplo de una instantánea por segundo que se incluye en Device Central.

Al grabar un guión, haga clic en Comando + R (Mac OS) o Ctrl + R (Windows) para indicar a Device Central que realice la instantánea. También puede utilizar instantánea, en la parte inferior del espacio de trabajo Emular. Sin embargo, si va grabar con el teclado del teléfono, es más cómodo usar métodos abreviados de teclado, ya que no es necesario mover más el ratón.

Puede ejecutar el guión en un único dispositivo o en varios. Una vez se haya ejecutado el guión, se abrirá automáticamente la ventana de registro y mostrará todas las instantáneas que se han realizado.

Los paneles de prueba

Cuando se realizan pruebas de contenido en el espacio de trabajo Emular, aparecen unos paneles contraíbles en el espacio de trabajo Emular. Los paneles del espacio de trabajo Emular cambian en función del tipo de medio que se está probando.

Conceptos básicos sobre los paneles de prueba

Acerca de los paneles de prueba

En el espacio de trabajo Emular aparecen paneles contraíbles destinados a la realización de pruebas y ajustes de rendimiento. Cada panel contiene opciones para distintos tipos de medios. Los paneles que aparecen dependen del tipo de medio que se esté probando:

- Información (Flash, mapa de bits, vídeo y Web)
- Salida (Flash y Web)
- Memoria Flash (Flash y Web)
- Presentación (Flash, mapa de bits, vídeo y Web)
- Teclado (Flash, mapa de bits, vídeo y Web)
- Escala (mapa de bits y vídeo)
- Alineación (mapa de bits y vídeo)
- Sonido (vídeo)
- Acelerómetro (Flash)
- Geolocalización (Flash)

- Multitouch (Flash)
- Procesamiento Web (Web y Flash incrustado en HTML)
- Estado del dispositivo (Flash)
- Rendimiento del dispositivo (Flash)
- Estado de la red (Flash)
- Rendimiento de la red (Flash y Web)
- Almacenamiento persistente (Flash)
- Seguridad (Flash Lite 3.0 y superior, y Web)



Utilice los paneles para cambiar la configuración durante la prueba del contenido emulado.

Acerca de los tipos de contenido

Cada dispositivo admite uno o varios tipos de contenido determinados por su fabricante. Algunos ejemplos de tipos de contenido son: reproductor independiente, papel tapiz, navegador y protector de pantalla. En Device Central, el perfil del dispositivo del panel Biblioteca de dispositivos muestra el tipo de contenidos y la configuración aplicable que admite un dispositivo. Al probar cualquier tipo de contenido, utilice el panel Información para consultar detalles importantes del archivo. Al planificar la entrega de contenido, se deben tener en cuenta los tipos de contenido que admite cada dispositivo.

Al obtener una vista previa del contenido multimedia enriquecido en Device Central, el espacio de trabajo Emular utiliza la información proporcionada en el espacio de trabajo Crear para determinar el tipo de contenido.

Nota: los archivos enviados por una aplicación distinta de Flash y los archivos abiertos directamente desde Device Central (incluso los archivos SWF) no contienen la información relativa a los tipos de contenido. Los archivos tampoco contienen información sobre los dispositivos a partir de los que se crearon originalmente.

Las opciones de mapa de bits y Flash cuentan con varios tipos de contenido, mientras que las opciones de vídeo y Web sólo cuentan con un tipo de contenido. Para el tipo de contenido Flash y mapa de bits, espacio de trabajo Emular:

- Define las funciones admitidas en un dispositivo.
- Define el tamaño direccionable, que puede ser distinto del tamaño de presentación.

***Nota:** el tipo de contenido, asociado al tamaño de presentación de un dispositivo específico, determina el área direccionable de la pantalla. El área direccionable es el ancho y alto de pantalla máximo para el contenido expresado en píxeles.*

En Device Central, puede seleccionar un tipo de contenido en el espacio de trabajo Crear. Los dispositivos que no admiten el tipo de contenido seleccionado (o la versión del reproductor) aparecen atenuados en el panel Probar dispositivos.

Acerca de los tipos de contenido en Flash Lite Cada instalación de Flash Lite admite distintos tipos de contenido. Por ejemplo, algunos dispositivos utilizan Flash Lite para la activación de tonos de llamada animados o protectores de pantalla. Otros dispositivos utilizan Flash Lite para la representación de contenido incrustado en páginas Web de dispositivos móviles. No todos los tipos de contenido admiten todas las funciones de Flash Lite.

Cada tipo de contenido de Flash Lite, asociado a un dispositivo específico, define un conjunto específico de funciones de Flash disponibles para una determinada aplicación. Por ejemplo, una aplicación Flash Lite que se ejecute como protector de pantalla normalmente no podrá establecer conexiones de red ni descargar datos.

Si se modifica el tipo de contenido durante la emulación, el espacio de trabajo Emular volverá a cargar el reproductor e iniciará la reproducción de la aplicación desde el principio.

Si no hay información de tipo de contenido disponible, el espacio de trabajo Emular utilizará la configuración de reproductor independiente predeterminada.

Acerca de los tipos de contenido en Photoshop, Illustrator, After Effects, Adobe Premiere Pro y Adobe Fireworks Device Central admite los tipos de contenido de pantalla completa (tamaño de pantalla con número máximo de píxeles), papel tapiz y protector de pantalla para el formato de mapa de bits. El tipo de contenido predeterminado para el formato de mapa de bits es la pantalla completa.

***Nota:** los tipos de contenido de papel tapiz y protector de pantalla proporcionan en ocasiones un tamaño de pantalla inferior al del tipo de contenido de pantalla completa. Si se utiliza Photoshop o Illustrator para crear simulaciones, prototipos o recursos que se añadan a aplicaciones como Flash, se deberá empezar con un documento de pantalla completa.*

Más temas de ayuda

www.adobe.com/go/mobile_supported_devices_es

El panel Información (Flash, mapa de bits, vídeo y Web)

Al probar el contenido, utilice el panel Información para ver los detalles del archivo y probar diferentes tipos de contenido compatibles con un dispositivo.

- 1 Para abrir el espacio de trabajo Emular, seleccione Archivo > Abrir archivo, desplácese hasta un archivo y haga doble clic en él.
- 2 Haga clic en Información.
- 3 Puede ver los detalles del archivo y también cambiar el tipo de contenido que va a probar.

El panel Salida (Flash y Web)

El panel Salida de Device Central y la ventana Salida de Flash registran los mismos mensajes en paralelo. En Flash, la ventana Salida se utiliza en modo de prueba y muestra información que resulta útil en la resolución de solucionar problemas con archivos SWF. En Device Central, el panel Salida se abre de forma automática cuando se produce un error en el archivo SWF que está probando. El panel Salida en Device Central puede mostrar los siguientes tipos de mensaje:

- Tráfico de red
- Seguimiento
- Información
- Advertencia
- Errores

Se puede seleccionar o anular la selección de la visualización de cada tipo de mensaje excepto los errores. Los mensajes de error no se pueden suprimir.

El tráfico de red que se muestra incluye el contenido de los encabezados enviados y recibidos, así como los datos enviados y recibidos.

***Nota:** puede encontrar información detallada sobre los mensajes de seguimiento, información, advertencia y error en el sistema de ayuda de Flash.*

1 Abra un archivo SWF en Device Central.

2 Seleccione Ventana > Salida.

3 Realice una de las acciones siguientes:

- Para mostrar u ocultar un determinado tipo de mensaje, haga clic en el icono emergente  situado en la parte superior derecha del panel Salida. Haga clic en Filtrar y seleccione o anule la selección de Seguimiento, Información, Advertencias o Tráfico de red.

***Nota:** de manera predeterminada, los mensajes de seguimiento aparecen en los paneles de salida de Device Central y de Flash. Si no desea que Device Central envíe información de seguimiento a Flash, desactive la opción Seguimiento. Por ejemplo, si la transferencia de datos entre Device Central y Flash provoca problemas de rendimiento.*

- Para cambiar la visualización de las líneas largas de texto, haga clic en el icono emergente y seleccione o anule la selección de Ajuste de texto. (Si se selecciona el ajuste de texto, las líneas largas de texto en el panel Salida se ajustarán automáticamente.)
- Para borrar el contenido, haga clic en el icono emergente y seleccione Borrar.
- Para copiar texto, seleccione el texto en el panel Salida, haga clic en el icono emergente y seleccione Copiar.

El panel Presentación (Flash, mapa de bits, vídeo y Web)

El panel Presentación permite simular las condiciones de presentación que se pueden dar en un dispositivo móvil. Se incluyen condiciones que determinan los parámetros de configuración del teléfono, como la iluminación posterior y el tiempo de espera. También incluyen condiciones ambientales como la luz solar sobre la pantalla del móvil.

Las opciones de presentación válidas para un dispositivo lo serán hasta que las cambie. El espacio de trabajo Emular no mantiene las opciones de presentación Iluminación posterior, Tiempo de espera ni Reflejos para dispositivos individuales. Sin embargo, las opciones Gamma y Contraste se guardan para cada dispositivo. Si el dispositivo no permite el modo de pantalla completa, el espacio de trabajo Emular desactiva la opción Definir en pantalla completa y la deshabilita. La opción permanece desactivada hasta que usted, o el contenido, cambien explícitamente el valor. El espacio de trabajo Emular trata el modo de pantalla dependiente del dispositivo de manera similar, aunque en este caso el contenido no puede definir el modo.

Cambiar las opciones de presentación

- 1 En el espacio de trabajo Emular, seleccione Archivo > Abrir archivo, desplácese hasta un archivo y haga doble clic en él.
- 2 Haga clic en Presentación.
- 3 Cambie las siguientes opciones según corresponda:

Iluminación posterior El control deslizante de regulación de la iluminación posterior permite disminuir el brillo de la iluminación posterior como ocurre al pasar al modo de ahorro de energía. Algunos usuarios de dispositivos móviles también modifican el brillo de la iluminación posterior para ahorrar batería. Al diseñar contenido de dispositivos móviles, compruebe si se puede visualizar con una iluminación posterior baja. (Si se modifica la configuración de la iluminación posterior, la nueva configuración permanecerá activa al abrir distintos dispositivos para la realización de pruebas en el espacio de trabajo Emular).

Nota: si está activada la función Tiempo de espera, el control deslizante de regulación de la iluminación posterior estará desactivado. Para activar el control deslizante de regulación de la iluminación posterior, desactive la opción Tiempo de espera.

Tiempo de espera Permite probar automáticamente la función de tiempo de espera. De forma predeterminada, esta opción no está seleccionada. Si se selecciona esta opción, se activa la función de tiempo de espera de la iluminación posterior. En los campos de texto, establezca el tiempo en segundos que debe transcurrir para que se agote el tiempo de espera de la iluminación posterior. El valor predeterminado es 4 segundos. Al igual que ocurre en el dispositivo real, la iluminación posterior desaparece al transcurrir un período de inactividad y vuelve a activarse en cuanto se reanuda la actividad. Para ignorar cualquier configuración de tiempo de espera durante la prueba, vuelva a desactivar la opción.

Reflejos Permite simular distintas condiciones ambientales en las que se puede probar la apariencia visual del contenido.

Gamma Permite cambiar la configuración gamma de la pantalla para probar la apariencia visual de los contenidos en distintas condiciones de distribución de brillo. El valor predeterminado es 0 y los valores admitidos están comprendidos entre 100 y -100.

Contraste Permite cambiar el contraste de la pantalla para probar la apariencia visual de los contenidos en distintas condiciones de contraste. El valor predeterminado es 0 y los valores admitidos están comprendidos entre 100 y -100.

Modo de pantalla (sólo Flash) Permite cambiar la pantalla a vertical, horizontal, vertical +/- 90 grados u horizontal +/- 90°, donde + es hacia la derecha y - es hacia la izquierda. Esta opción sólo está disponible si el dispositivo que se emula admite varios modos de pantalla.

Definir en pantalla completa (sólo Flash) Permite especificar si se define la presentación en pantalla completa. La configuración predeterminada depende del perfil del dispositivo. Esta opción sólo está disponible si el dispositivo que se emula admite el modo de pantalla completa. El comando `fullScreen` de FSCommand2 puede definir esta opción.

El panel Procesamiento Web (Web y Flash incrustado en HTML)

Para mostrar el panel Procesamiento web, emule un archivo HTML en Device Central. En el Procesamiento web, se puede introducir cualquier dirección de sitio web en el campo URL para acceder a Internet y obtener una vista previa de un sitio web real en línea.

Utilice el diseño del navegador de Apple WebKit para la representación

Para probar contenido de Dreamweaver, utilice el panel Representación Web para ver cómo aparece un archivo HTML en un dispositivo que admita el diseño del navegador de Apple WebKit.

- 1 En el espacio de trabajo Emular, seleccione Archivo > Abrir archivo, desplácese hasta un archivo HTML y haga doble clic en él.
- 2 Haga clic en Procesamiento Web.
- 3 Si es necesario, cambie la información de agente de usuario. Un servidor web evalúa la información modificada. El hecho de actualizar la información no afecta a los archivos locales del sistema.

Nota: la interpretación del HTML puede variar de un navegador a otro, pero la opción Apple WebKit puede ayudarle a indicar si el diseño del contenido funciona en la pantalla de un dispositivo.

Más temas de ayuda

[“Vista previa del contenido de dispositivos móviles con Adobe Device Central y Dreamweaver”](#) en la página 31

El panel Escala (mapa de bits y vídeo)

El panel Escala sólo se muestra cuando se emula un archivo de vídeo o imagen en Device Central. Cuando muestra un archivo de imagen o película, el espacio de trabajo Emular permite aumentar o reducir el tamaño del contenido para que se ajuste a la pantalla del dispositivo de acuerdo con la información contenida en el perfil del dispositivo. Puede utilizar las opciones del panel Escala para probar diferentes comportamientos de escala.

Cambiar o redimensionar un archivo de vídeo o imagen

- 1 Para abrir el espacio de trabajo Emular, realice una de las siguientes acciones:
 - En Device Central, seleccione Archivo > Abrir archivo, desplácese hasta un archivo de imagen y haga doble clic en él.
 - En Photoshop o Illustrator, abra un archivo. Seleccione Guardar para Web y dispositivos, y haga clic en Device Central.
 - En Adobe Premiere Pro, abra un archivo. Seleccione Archivo > Exportar > Adobe Media Encoder. Seleccione H.264 de la lista Formato y active Abrir en Device Central.
 - En Adobe Fireworks, abra un archivo. Seleccione Archivo > Previsualizar en Device Central.
- 2 Haga clic en Escala.
- 3 Para probar distintos tipos de escala, cambie las siguientes opciones según corresponda:

Utilizar tamaño original Emula la imagen en el tamaño original.

Estirar al tamaño de pantalla Cambia el tamaño del contenido de forma no proporcional para ajustarlo al tamaño de pantalla direccionable.

Ajustar proporcionalmente Cambia el tamaño del contenido de forma proporcional para ajustarlo al tamaño de pantalla direccionable. Seleccione uno de los siguientes botones: Ajustar altura y anchura, Ajustar anchura o Ajustar altura.

Ajustar a Mueva la barra deslizante de Ajustar a hacia la izquierda (para reducir el tamaño) o hacia la derecha (para aumentar el tamaño).

Modo de pantalla completa (Sólo para contenido de vídeo) Emula el cambio del dispositivo al modo de pantalla completa. Para la reproducción de vídeo, muchos dispositivos móviles ofrecen una opción de pantalla completa que permite una mejor presentación de los archivos de vídeo con orientación horizontal en los dispositivos con orientación vertical. Al seleccionar la opción Modo de pantalla completa, el vídeo gira 90° hacia la derecha o hacia la izquierda. (La información de dirección procede del perfil del dispositivo y puede variar de unos dispositivos a otros.) Para girar el dispositivo, haga clic en los botones de giro que se encuentran en la parte inferior del espacio de trabajo Emular.

Nota: en Device Central, la opción de pantalla completa sólo se encuentra disponible para los dispositivos que admiten el modo de pantalla completa.

El panel Alineación (mapa de bits y vídeo)

El panel Alineación sólo se muestra cuando se emula un archivo de vídeo o imagen en Device Central. La alineación establece la posición de un archivo de vídeo o imagen cuando éste aparece en un dispositivo móvil. La alineación puede ser importante para un archivo de vídeo o imagen que no cubra la totalidad del tamaño de pantalla direccionable.

Cambiar la alineación de vídeo o imagen

- 1 Para abrir el espacio de trabajo Emular, realice una de las siguientes acciones:
 - En Device Central, seleccione Archivo > Abrir archivo, desplácese hasta un archivo de imagen y haga doble clic en él.
 - En Photoshop o Illustrator, abra un archivo. Seleccione Guardar para Web y dispositivos, y haga clic en Device Central.
 - En Adobe Premiere Pro, abra un archivo. Seleccione Archivo > Exportar > Adobe Media Encoder. Seleccione H.264 de la lista Formato y active Abrir en Device Central.
 - En Adobe Fireworks, abra un archivo. Seleccione Archivo > Previsualizar en Device Central.
- 2 Haga clic en Alineación.
- 3 Haga clic en un botón de alineación horizontal y vertical.

Nota: los cambios de escala y alineación se guardan hasta que se vuelve a cargar un dispositivo. Cada vez que se hace doble clic para volver a cargar un dispositivo, se restablece en ese dispositivo la configuración de escala y alineación predeterminada que se ha definido en el perfil.

El panel Teclado numérico (Flash, mapa de bits, Web y vídeo)

El panel Teclado numérico se usa para simular los efectos de la pulsación de teclas numéricas, teclas de flecha y teclas programables. El funcionamiento de las teclas de este panel es similar al de las del espacio de trabajo Emular y de la vista Separada. Sin embargo, algunas veces el aspecto del teclado numérico puede ser diferente ya que es genérico y no específico del dispositivo.

Las áreas de prueba de teclado numérico son funcionalmente idénticas. Se proporcionan varias versiones de la prueba para garantizar que pueda ver tanto las teclas como el comportamiento del contenido.

El panel Teclado numérico cuenta con un menú emergente que permite seleccionar distintos controles de entrada del teclado numérico.

Teclado numérico Utilice el teclado numérico para simular el rendimiento de las entradas del teclado para dispositivos móviles.

Teclado QWERTY Utilice el teclado QWERTY para simular el rendimiento de un teclado para aplicaciones de escritorio.

Control remoto Utilice el teclado numérico de Control remoto para simular el comportamiento de las teclas del control remoto para Flash Lite en el caso de dispositivos digitales para casa y dispositivos smartphone.

Dispositivo de juego Utilice el Dispositivo de juego para simular el rendimiento de las teclas de control de los dispositivos de juego.

El panel Memoria Flash (Flash, Web)

Utilice el panel Memoria Flash para controlar el uso de memoria de la aplicación. También puede ajustar diversos parámetros de rendimiento en el archivo SWF y los archivos SWF incrustados en HTML para lograr un funcionamiento óptimo. Los valores de área dinámica y estática se establecen de forma predeterminada en los respectivos tamaños incluidos en los perfiles de dispositivos. Por ejemplo, algunos dispositivos carecen totalmente de área dinámica.

Los tamaños de área dinámica y estática aparecen reflejados en un gráfico con curvas de distintos colores. El punto situado en el extremo derecho de la curva refleja el uso de memoria actual (también expresado en KB debajo de la curva). Una barra de progreso indica la cantidad de memoria utilizada actualmente con relación a la memoria disponible del dispositivo.

Puede utilizar el panel Memoria Flash para aumentar la eficacia de las pruebas de contenido multimedia enriquecido. Por ejemplo, asuma que tiene un archivo SWF demasiado grande para probarlo en un dispositivo específico. Expande la memoria estática o dinámica para ver el archivo. Vuelva a Flash y optimice el archivo para reducir su tamaño. Vuelva a probar el archivo en Device Central, reduciendo la memoria estática o dinámica para comprobar si el archivo aparece correctamente. Al probar el archivo, puede consultar el gráfico en el panel Memoria Flash para identificar visualmente las partes de mayor tamaño del archivo. También puede utilizar el panel Memoria Flash para reducir el área dinámica, con el fin de simular otras actividades que se estén realizando en un dispositivo móvil.

***Nota:** se muestra el consumo de memoria Flash de archivos HTML o de imágenes. El panel Memoria sólo muestra la memoria utilizada por archivos SWF incrustados en un archivo HTML. Flash Player 10.1 y Flash Lite 4.0 sólo utilizan memoria dinámica y Flash no utiliza memoria estática en estos dispositivos.*

Cambiar el tamaño del área dinámica o estática

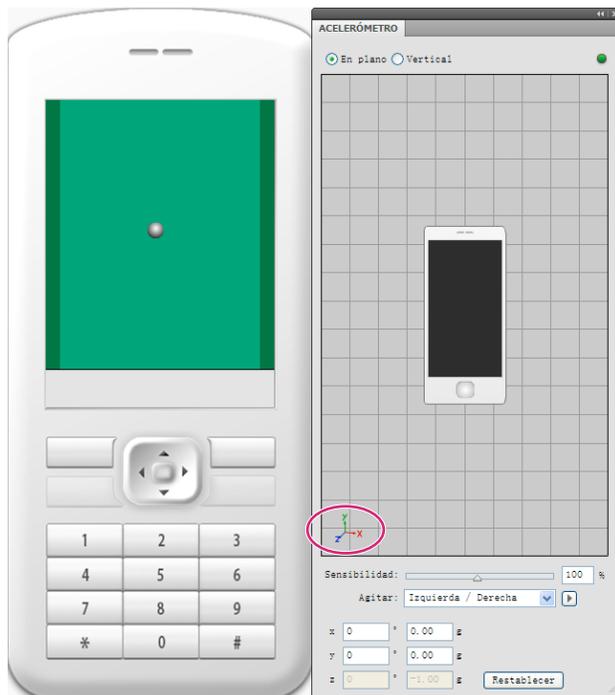
Cuando se modifican los valores de área, los cambios no se guardan en cada dispositivo, sino que se hacen efectivos en la aplicación. Si se restablecen los tamaños predeterminados, todos los tamaños de área vuelven a los respectivos valores predeterminados especificados en los perfiles.

- 1 Para abrir el espacio de trabajo Emular, realice una de las siguientes acciones:
 - En Device Central, seleccione Archivo > Abrir archivo, desplácese hasta un archivo SWF de y haga doble clic en él.
 - En Flash, abra un archivo y seleccione Control > Probar película.
- 2 Haga clic en Memoria Flash.
- 3 Si la prueba del archivo requiere un cambio en el tamaño de área real disponible en el dispositivo, haga clic en Editar.
- 4 Cambie la cantidad en los cuadros de área dinámica o estática.

Las nuevas cantidades aparecerán en rojo en el panel para indicar que se han modificado y que ya no son las cantidades predeterminadas para el dispositivo seleccionado. Para volver a los tamaños de área predeterminados adecuados para el dispositivo seleccionado, haga clic en Restablecer. Se restablecen los valores predeterminados de ambos tamaños de área. Para restablecer un único tamaño de área, haga clic en Editar > Restablecer, junto al campo de tamaño de área respectivo.

El panel Acelerómetro (Flash)

Determinadas aplicaciones multimedia utilizan la clase Acelerómetro para obtener información del sensor de un acelerómetro de dispositivo nativo. Seleccione el panel Acelerómetro para simular estas aplicaciones multimedia enriquecidas. Por ejemplo, puede probar un simulador de vuelo que utilice la orientación del dispositivo de host para pilotar una nave en espacio en 3D.



Utilice el panel Acelerómetro para simular estas aplicaciones de tipo acelerómetro.

El panel Acelerómetro está activado únicamente para archivos SWF con dispositivos ActionScript 2.0 (Flash Lite 4) y ActionScript 3.0 (Flash Lite 4 y Flash Player 10.1).

1 Para abrir el espacio de trabajo Emular, realice una de las siguientes acciones:

- En Device Central, seleccione Archivo > Abrir archivo, desplácese hasta un archivo SWF y haga doble clic en él.
- En Flash, abra un archivo y seleccione Control > Probar película.

2 Haga clic en Acelerómetro.

3 Para probar distintos efectos de giro, seleccione entre las siguientes opciones:

En plano Seleccione la opción En plano para ver el movimiento de los sensores del acelerómetro en dirección horizontal. En el panel Acelerómetro, seleccione el icono Tridimensional  y rote el icono alrededor de los ejes x e y. Puede ver el efecto en el espacio de trabajo Emular.

Vertical Seleccione la opción Vertical para ver el movimiento de los sensores del acelerómetro en dirección vertical. En el panel Acelerómetro, seleccione el icono Tridimensional  y rote el icono alrededor de los ejes x e y. Puede ver el efecto en el espacio de trabajo Emular. Si pasa el ratón por los bordes del modelo del dispositivo, el cursor se cambia al modo de giro. Si pasa el ratón por el centro del modelo del dispositivo, puede girar el dispositivo en torno al eje x.

- 4 Para probar distintos sensores de sensibilidad y agitado del dispositivo, seleccione entre las siguientes opciones:

Sensibilidad Seleccione el control deslizante de sensibilidad para especificar el porcentaje de sensibilidad del dispositivo. Como alternativa, puede introducir el valor en el campo Sensibilidad.

Agitar Seleccione la dirección de agitación del dispositivo para probar el efecto de agitar los sensores del dispositivo en distintas direcciones. Puede utilizar los puntos de los ejes de gravedad para agitar el dispositivo de adelante hacia atrás, de izquierda a derecha y de arriba abajo. Los sensores de sensibilidad y de agitado son útiles en dispositivos compatibles con aplicaciones con detección de agitado. Seleccione el punto del eje y haga clic en Reproducir.

Como alternativa, puede utilizar la opción de agitado con formato libre. Pulse MAYÚS + clic con el botón izquierdo y pase el ratón por el modelo del dispositivo.

El panel Geolocalización (Flash)

El panel Geolocalización permite probar aplicaciones multimedia que utilicen la clase Geolocalización. Si se cambian los valores en el panel, las actualizaciones de Geolocalización se reciben en ActionScript.

- 1 Para abrir el espacio de trabajo Emular, realice una de las siguientes acciones:

- En Device Central, seleccione Archivo > Abrir archivo, desplácese hasta un archivo FLA y haga doble clic en él.
- En Flash, abra un archivo y seleccione Control > Probar película.

- 2 Haga clic en Geolocalización.

- 3 Cambie las siguientes opciones según corresponda:

Latitud Valor de latitud para el norte o el sur de la distancia angular con respecto al ecuador.

Longitud Valor de longitud para el este o el oeste de la dirección angular con respecto al meridiano cero.

Altitud Valor altitud para la distancia medida sobre el nivel del mar.

Precisión H Precisión horizontal de la posición.

Precisión V Precisión vertical de la posición.

Encabezado Dirección de movimiento con referencia al norte geográfico.

Velocidad Velocidad del movimiento.

Enviar a dispositivo Haga clic para enviar los parámetros de geolocalización al reproductor Flash para la emulación.

Cargar GPX Permite importar un archivo GPX (formato de intercambio GPS) para emular GPS (sistema de posicionamiento global).

EL panel Geolocalización permite emular puntos de seguimiento, puntos de ruta, o puntos de onda incluidos en un archivo GPX y navegar hasta puntos concretos. Puede especificar el número de "puntos por minuto" para la emulación. Como alternativa, utilice Convertir tiempo a escala de para especificar la duración de la reproducción de un archivo GPX. La función es útil para la emulación de archivos GPX largos.

El panel Multitoque (Flash)

El panel Multitoque permite probar aplicaciones multimedia que utilicen aplicaciones de clase multitoque. Puede seleccionar dispositivos multitoque en Device Central y probar los sensores multitoque de una aplicación en el espacio de trabajo Emular.

Nota: puede probar aplicaciones con Flash Lite 4.0 y superior en el panel Multitoque.

- 1 Para abrir el espacio de trabajo Emular, realice una de las siguientes acciones:
 - En Device Central, seleccione Archivo > Abrir archivo, desplácese hasta un archivo SWF y haga doble clic en el archivo.
 - En Flash, abra un archivo y seleccione Control > Probar película.
- 2 Haga clic en Multitoque.
- 3 Cambie las opciones de necesarias.

Puede controlar los puntos de toque individual con el ratón. Si hace clic con el ratón y mantiene el botón pulsado, se definen los puntos de toque y se pueden mover para realizar pruebas.

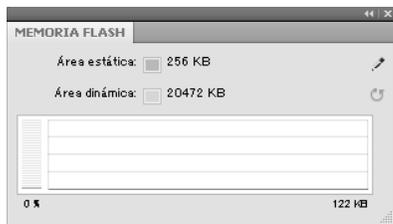
Nota: puede emular hasta dos puntos de toque. Cuando se hace clic por tercera vez, el nuevo punto de toque sustituye el primer punto de toque.

El panel Rendimiento del dispositivo (Flash)

Para ajustar el archivo de contenido a fin de obtener un máximo rendimiento, ajuste cualquier combinación de velocidad, calidad de representación y uso de memoria antes de ejecutar la emulación.

- 1 Seleccione un dispositivo que haya calibrado.
- 2 Si la memoria es un factor determinante, abra el panel Memoria Flash, haga clic en Editar y cambie el valor de área estática, el de área dinámica o ambos.

Puede introducir valores superiores o inferiores al predeterminado. Puede establecer el valor de área estática, que es un valor garantizado, en un valor superior al predeterminado. Esta opción permite reducir gradualmente el tamaño de la aplicación hasta que se ajuste a las limitaciones del dispositivo. Puede reducir el tamaño de área dinámica para emular casos en los que otros procesos del dispositivo podrían consumir la memoria dinámica.



Cambio del tamaño de área dinámica y estática en el panel Memoria.

- 3 Seleccione Simular rendimiento.
- 4 Si la velocidad de ejecución es un factor determinante, ajústela. En el panel Rendimiento del dispositivo, mueva el control deslizante de regulación de velocidad hacia la derecha o hacia la izquierda para aumentar o reducir la velocidad de ejecución. La velocidad de ejecución de aplicación predeterminada es del 100%, valor relacionado con la categoría de rendimiento definida en la base de datos.

Nota: la posición del control deslizante se guarda para cada dispositivo.

- 5 Si la calidad de representación es un factor determinante, ajústela. El valor predeterminado es Calidad media. Al aumentar la calidad, mejora la apariencia visual, pero normalmente esa mejora de la apariencia viene acompañada de una reducción de la frecuencia de actualización (rendimiento).

Si la aplicación utiliza bastante memoria para exceder cualquier tamaño de área especificado en el panel de memoria, el reproductor se detiene. Sin embargo, el fotograma en el que se detenga el reproductor se sigue visualizando para mostrar el punto en el que se produjo el uso de memoria elevada. El panel Salida muestra un error de memoria insuficiente.

- 6 Para mostrar el rendimiento en el dispositivo móvil seleccionado (no en el equipo), haga clic en Emular rendimiento.

Nota: la categoría mostrada en el panel Rendimiento del dispositivo se obtendrá a partir del proceso de calibración y determinará la forma en que Adobe agrupará los dispositivos en función de su rendimiento. La comparación de las categorías de distintos dispositivos móviles indicará cuáles son los dispositivos con mayor rendimiento.

Acerca de la calibración de dispositivos

Durante la emulación inicial del dispositivo (es decir, cuando la opción Simular rendimiento no está activada), el espacio de trabajo Emular funciona a la velocidad máxima del equipo de escritorio o portátil. Para emular con precisión el rendimiento del dispositivo, se debe calibrar cada uno de los dispositivos de el espacio de trabajo Emular.

Para calibrar un dispositivo, el espacio de trabajo Emular ejecutará una aplicación de prueba y comparará el resultado de la prueba con el resultado almacenado en la base de datos. Para obtener los resultados almacenados, ejecute la misma aplicación de prueba en el dispositivo real. Device Central generará un número de índice basado en la comparación. El número de índice permite que Device Central sepa hasta dónde debe reducir la velocidad del equipo de escritorio o portátil para la emulación del dispositivo. También proporcionará a Device Central una forma de agrupar dispositivos en categorías de índice de rendimiento. Las categorías permiten comparar el rendimiento del dispositivo (esto es, un número de índice elevado indica un alto rendimiento del dispositivo). El resultado de la calibración se verá afectado por el consumo de memoria del equipo, el tamaño de pantalla, el tamaño de área, el tamaño de presentación y la versión de Player.

La mayoría de las opciones de Rendimiento del dispositivo, a excepción de la representación y la calibración, permanecerán desactivadas para cualquier dispositivo que no se haya calibrado. Una vez realizada la primera calibración de un dispositivo, todas las opciones de rendimiento estarán activadas para ese dispositivo.

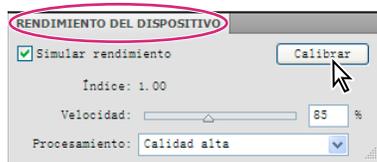
Para lograr unos resultados de emulación precisos, se debe realizar una frecuente calibración de dispositivos, ya que otros procesos que se ejecutan en el equipo afectan al rendimiento.

Calibrar un dispositivo

- 1 Para abrir el espacio de trabajo Emular, realice una de las siguientes acciones:
 - En Device Central, seleccione Archivo > Abrir archivo, desplácese hasta un archivo SWF y haga doble clic en el archivo.
 - En Flash, abra un archivo y seleccione Control > Probar película.
- 2 Haga clic en Rendimiento del dispositivo.
- 3 Haga clic en Calibrar.

Se mostrará una barra de progreso durante la realización de la calibración.

- 4 Para activar todas las opciones, seleccione Simular rendimiento.



Calibración de un dispositivo desde el panel Rendimiento.

El panel Estado del dispositivo (Flash)

El panel Estado del dispositivo permite probar cómo se comporta el contenido bajo distintas condiciones como, por ejemplo, dispositivos específicos, idioma, zona horaria, fecha y hora, y volumen.

Acerca de la configuración de idioma en Device Central

Al cambiar la configuración del idioma se muestra el contenido emulado utilizando las fuentes asociadas al dispositivo en preferencias (En Windows, menú Editar > Preferencias; en Mac OS Device Central Menú > Preferencias). El espacio de trabajo Emular muestra fuentes similares a fuentes en el dispositivo real. Si dispone de la fuente real del dispositivo, cambie la asignación de fuente a esa fuente para emular el contenido con la mayor precisión posible.

Al cambiar la configuración de idioma en el panel Estado del dispositivo, asegúrese de que esté instalada en su equipo una fuente coincidente y asignada al idioma en cuestión en Preferencias. Por ejemplo, cambie la configuración de idioma de Device Central a japonés. Sin embargo, no tiene fuentes japonesas instaladas o asignadas en Preferencias. El espacio de trabajo Emular no muestra texto en japonés.

***Nota:** la configuración de idioma de Device Central se puede comparar con la configuración regional de Flash. La configuración se aplicará a los valores obtenidos del entorno de host, como Flash Player o el sistema operativo del dispositivo.*

Los usuarios avanzados familiarizados con el lenguaje XML pueden ampliar la lista de idiomas proporcionada a través del cuadro combinado de idioma. Para realizar esta tarea, edite el archivo `deviceLanguages.lng` contenido en la carpeta `Devices` en la que esté instalado Device Central. En Windows® XP, la ubicación predeterminada es `C:\Documents and Settings\nombre de usuario\Configuración Local\Datos de programa\Adobe\Adobe Device Central CS5`. En Windows Vista®, la ubicación predeterminada es `C:\Users\nombre de usuario\Datos de programa\local\Adobe\Adobe Device Central CS5`. En Mac OS, la ubicación predeterminada es la siguiente: `Carpeta de usuario/Library/Application Support/Adobe/Adobe Device Central CS5/Devices`.

Más temas de ayuda

“[Cambiar el idioma de la aplicación](#)” en la página 8

Cambiar el idioma, la zona horaria, la fecha o la hora

El espacio de trabajo Emular dispone de un panel denominado Estado del dispositivo para las aplicaciones multimedia enriquecidas. Es posible acceder a los datos del panel Estado del dispositivo a través de comandos FS en contenido multimedia enriquecido. El espacio de trabajo Emular mantiene la configuración de estado del dispositivo con la aplicación, pero esta configuración no se guarda con el dispositivo.

Al configurar la zona horaria se ejecuta un comando `GetTimezoneOffset()`. Por ejemplo, puede probar un guión que realice una acción específica al cambiar de zona horaria. Las opciones de zona horaria proporcionadas siguen el mismo patrón que la configuración de zona horaria del panel de control del sistema de Windows.

Al configurar la fecha o la hora, se ejecuta un comando FS `getDate()` o `getTime()`. Estos comandos proporcionan la información de fecha y hora del sistema operativo del dispositivo a la aplicación multimedia enriquecida.

En el panel Estado del dispositivo, elija un idioma, una zona horaria, una fecha o una hora diferentes.

Cambiar el nivel de batería o volumen

Es posible cambiar el nivel de batería o volumen para simular condiciones reales en un dispositivo. Por ejemplo, puede simular el comportamiento del dispositivo cuando la batería esté al 10% de carga. Esta función es útil para comprobar si aparece un indicador de nivel bajo de batería cuando ésta llega a un cierto nivel.

- 1 Para abrir el espacio de trabajo Emular, realice una de las siguientes acciones:
 - En Device Central, seleccione Archivo > Abrir, desplácese hasta un archivo FLA y haga doble clic en él.
 - En Flash, abra un archivo y seleccione Control > Probar película.
- 2 Haga clic en Estado del dispositivo.
- 3 Mueva el control deslizante de regulación del nivel de batería o volumen para aumentar o reducir el nivel.
- 4 Seleccione Cargador, para simular una fuente de alimentación externa.

El panel Estado de la red (Flash)

En Flash Lite se pueden añadir comentarios y propiedades para obtener información de estado de red y conectividad. El panel Estado de la red de Device Central incluye varias opciones que corresponden a propiedades de la red con valores que se pueden obtener utilizando los comandos `fscommand2()`.

- Name: `GetNetworkName` (escriba cualquier nombre de red personalizado para que el emulador lo utilice para la realización de una prueba)
- Generation: `GetNetworkGeneration`
- Connection: `GetNetworkConnectStatus`
- Status: `GetNetworkStatus`
- Signal: `GetSignalLevel`

Nota: para obtener información detallada sobre estos comandos, consulte la documentación de Flash Lite.

Cambiar la información de red

El panel Estado de la red no simula las condiciones reales de la red, ya que hay muchas variables implicadas. Sin embargo, el panel puede probar determinadas condiciones. Por ejemplo, puede probar el código de ActionScript en un archivo de contenido diseñado para mostrar una alerta, si no hay ninguna red disponible.

- 1 Para abrir el espacio de trabajo Emular, realice una de las siguientes acciones:
 - En Device Central, seleccione Archivo > Abrir archivo, desplácese hasta un archivo FLA y haga doble clic en el archivo.
 - En Flash, abra un archivo y seleccione Control > Probar película.
- 2 Haga clic en Estado de la red.
- 3 Cambie la configuración según corresponda.

El panel Rendimiento de la red (Flash y Web)

El panel Rendimiento de la red prueba el comportamiento del contenido Flash y Web cuando se solicita y se sirve a través de la red móvil, de la siguiente manera:

- El usuario ejecuta el archivo SWF o HTML en el simulador.
- Device Central se comunica con el servidor directamente a través de la intranet o de Internet.
- Device Central simula el comportamiento de la red móvil y del dispositivo a medida que se ejecuta la aplicación.

El rendimiento de la aplicación para dispositivos móviles depende de la velocidad y capacidad de respuesta de la red. Por consiguiente, es importante probar las aplicaciones con un comportamiento de red realista. Este problema es importante con contenido, como fotografías, que pueden requerir la transmisión de grandes cantidades de datos. Si un archivo es grande y la red es lenta, el usuario debe esperar mucho tiempo hasta que se carga la imagen y aparece en la pantalla.

Simule el comportamiento de la red para probar la respuesta de la aplicación en el panel Rendimiento de la red. Se pueden probar rápidamente varios dispositivos móviles con distintos tipos de redes bajo diferentes condiciones de transmisión.

Nota: realice pruebas en un dispositivo y unas condiciones de red reales antes de implementar la aplicación.

El panel Rendimiento de la red controla las siguientes características de la red:

- Velocidad de descarga
- Velocidad de carga
- Latencia (tiempo transcurrido entre una solicitud y una respuesta)
- Disponibilidad de la red

Nota: el panel Salida puede mostrar el tráfico de red, incluidos los datos y encabezados entrantes y salientes. Para mostrar la información, en el panel Salida, seleccione Filtrar > Tráfico de red. Para obtener información adicional, consulte el “El panel Salida (Flash y Web)” en la página 38.

Prueba del efecto del rendimiento de la red

- 1 Inicie el archivo SWF o HTML de prueba. Por ejemplo, en Flash, seleccione Control > Probar película, o haga doble clic en un archivo SWF en la lista Archivos de la ventana Proyecto personalizado.
- 2 Configure Device Central con el emulador de dispositivo y el comportamiento del emulador requeridos.
- 3 En el panel Rendimiento de la red, especifique el comportamiento de la red:
 - Disponibilidad de la red
 - Velocidades de carga y descarga
 - Latencia
- 4 Siga el procedimiento de prueba para usar la aplicación móvil.
 - El panel Rendimiento de la red muestra los bytes cargados o descargados desde que se inició la aplicación o se restableció el contador.
 - El dispositivo emulado muestra cómo ve el usuario el comportamiento.

Cambie los valores de configuración Descarga, Carga y Latencia para probar otra configuración. Antes de repetir la prueba o iniciar una nueva, puede hacer clic en el botón Restablecer para borrar los valores de volumen de tráfico.

Opción Red disponible

La opción Red disponible activa y desactiva el acceso a la red. Anule la selección de esta opción si la prueba no requiere la red y no desea que se vea influida por la transferencia de contenido. Por ejemplo, desactive esta opción si el archivo SWF incluye funciones FSCommand que preguntan al dispositivo el nombre de la red o la intensidad de la señal. (El panel Estado de la red se usa para estas pruebas, que no dependen del rendimiento de la red.) Si la red está disponible y el dispositivo descarga contenido lentamente, la prueba de comandos FS también se ralentizará, aunque no use la red.

También se usa la opción Red disponible para probar el comportamiento de la aplicación cuando la red deja de estar disponible o está disponible de forma intermitente.

Nota: el control Conexión del panel Estado de la red no tiene ningún efecto sobre la disponibilidad de la red. Si el control Conexión está establecido como Sin conectar, las pruebas seguirán enviando y recibiendo datos desde la red. Sólo la opción Red disponible puede deshabilitar el tráfico de red. Los controles del panel Estado de la red establecen las respuestas del emulador a las funciones FSCommand que sólo obtienen información del estado de la red.

Velocidades de carga y descarga

La opción Descargar permite seleccionar entre una lista de diez velocidades típicas de diferentes tipos y capacidades de red. Las velocidades oscilan entre 9,6 Kb/s, para una red GSM 2G con limitación de velocidad, y 6,0 Mb/s, para una red WiMAX de alta capacidad. La velocidad predeterminada es ilimitada; la prueba se ejecuta a la velocidad del equipo.

La lista de carga contiene cinco opciones: ilimitado, y cuatro valores que son fracciones de la selección de descarga. Por esta razón, siempre se debe seleccionar primero la velocidad de descarga. La velocidad de carga predeterminada es la mitad de la velocidad de descarga o ilimitada si la velocidad de descarga también lo es.

Latencia

El control Latencia define el tiempo entre el momento en que el archivo SWF solicita una respuesta del servidor y el momento en que el dispositivo carga los primeros datos. Se puede establecer una latencia entre 0 y 10.000 milisegundos (10 segundos).

La configuración de latencia afecta a todas las interacciones solicitud-respuesta. Si una aplicación realiza varias solicitudes (por ejemplo, para rellenar varios cuadros de presentación), la descarga se retrasa cada vez durante el tiempo de latencia especificado.

Volumen de tráfico

Los contadores de tráfico muestran la cantidad de datos cargados y descargados.

- El contador superior, representado mediante una flecha hacia abajo ↓, muestra el número de bytes descargados.
- El contador inferior, representado mediante una flecha hacia arriba ↑, muestra el número de bytes cargados.
- El botón Restablecer restablece ambos contadores simultáneamente a cero. Use este botón cuando inicie una nueva prueba con el mismo archivo SWF que la prueba anterior.

El panel Almacenamiento persistente (Flash)

La versión de Flash Lite de la clase SharedObject de ActionScript ofrece un almacenamiento de datos persistente en el dispositivo. Permite a los archivos SWF guardar datos en el dispositivo cuando éste se cierra y cargar esos datos desde el dispositivo cuando se vuelve a reproducir. Para obtener más información, consulte la documentación de Flash Lite 2.x.

El panel Almacenamiento persistente de Device Central se puede utilizar para determinar el nivel de almacenamiento de un dispositivo. El indicador Utilizado/Libre es un valor que hace referencia a cada dispositivo, por lo que si varios archivos SWF escriben en el almacenamiento persistente, el valor será la suma de todos sus datos.

Cambiar la cantidad de almacenamiento persistente

- 1 Para abrir el espacio de trabajo Emular, realice una de las siguientes acciones:
 - En Device Central, seleccione Archivo > Abrir archivo, desplácese hasta un archivo SWF y haga doble clic en el archivo.
 - En Flash, abra un archivo y seleccione Control > Probar película.
- 2 Haga clic en Almacenamiento persistente.
- 3 Para borrar el almacenamiento correspondiente al dispositivo que se esté emulando, haga clic en Vacío.

El espacio de trabajo Emular eliminará todos los objetos persistentes para todo el contenido que se haya ejecutado en ese dispositivo, y volverá a ejecutar el contenido del usuario.

Nota: la versión de Flash Lite de la clase `SharedObject` de `ActionScript` no admite el uso compartido de datos entre distintos archivos SWF, e incluso considera una versión modificada del mismo archivo como un archivo distinto. En consecuencia, al probar el mismo archivo en veces sucesivas, el almacenamiento persistente puede aumentar de tamaño rápidamente.

El panel Seguridad (Flash Lite 3.x y superior, y Web)

En Flash Lite 2.x, los archivos SWF locales pueden interactuar con otros archivos SWF y cargar datos desde orígenes remotos o locales. Esta interacción crea vulnerabilidad de seguridad. Esta vulnerabilidad se debe a que un archivo SWF local puede acceder a datos privados almacenados en el teléfono. El archivo SWF puede enviar de vuelta los datos al creador del contenido a través de una conexión HTTP.

Flash Lite 3.0 y superior introdujo un nuevo modelo de seguridad basado en el modelo de seguridad de Flash Player 8. Todos los archivos SWF se colocan en un “entorno limitado” cuando se cargan en el reproductor Flash Lite. Los archivos SWF están diseñados para distintos entornos limitados, dependiendo de la opción seleccionada. La opción está seleccionada en la lista de seguridad de reproducción local del cuadro de diálogo Configuración de publicación de Flash Lite cuando se publicó el archivo SWF.

- Acceso sólo a archivos locales > Entorno limitado predeterminado (Local que no es de confianza)

Los archivos SWF almacenados en el entorno limitado predeterminado pueden acceder a recursos externos tal como se especificó en el momento en que se publicaron. Los archivos SWF pueden tener acceso al sistema de archivos o a la red, pero no a ambos.

- Acceso sólo a la red > Entorno limitado local de confianza

Los archivos SWF almacenados en el entorno limitado local de confianza pueden acceder libremente a recursos ubicados en cualquier lugar del sistema de archivos del dispositivo o de la red.

Para obtener más información, consulte la documentación de Flash Lite 3.x y superiores y la documentación de Flash Player 8 y superiores.

Nota: este esquema de seguridad afecta a casi todos los `ActionScript` que implican carga de datos o `cross-script`, incluidas funciones comunes como `getURL`, `loadMovie`, `loadMovieNum`, `loadVars`, `loadSound`, `XMLSocket.send` y `XMLSocket.load`. Para ver una lista completa de todas las funcionalidades que afectan a la seguridad, consulte *API relacionadas con la seguridad en Flash Player 8 (PDF)* en el sitio web del Centro de desarrolladores de Flash Player.

Se puede probar el efecto de la configuración de seguridad especificada cuando se publicó un archivo SWF según el comportamiento del contenido del SWF.

- 1 Abra un archivo SWF en Device Central.
- 2 Seleccione un dispositivo que ejecute un reproductor de Flash Lite 3.x o superior. Para determinar la compatibilidad Flash para dispositivos, agrupe los dispositivos en el panel Probar dispositivos por la versión del reproductor.
- 3 En el panel Seguridad, elija Entorno limitado predeterminado para probar el comportamiento de archivos SWF locales que no son de confianza.
- 4 Elija Entorno limitado local de confianza para probar el comportamiento de archivos SWF locales de confianza. Active la opción Aplicar a todas las películas cargadas para aplicar esta configuración a todas las películas (archivos SWF) cargadas actualmente en Device Central.

Depuración de un archivo ActionScript 3.

Puede utilizar Device Central para depurar un código de ActionScript 3.0 para los archivos SWF creados para dispositivos compatibles con Flash Player 10.1 y Flash Lite 4. Utilice Adobe Flash Professional CS5 para añadir código de ActionScript 3.0 y especificar puntos de ruptura para el código. Simule contenido en Device Central para ver notificaciones de depuración. El mensaje de depuración permite optimizar el contenido para los dispositivos de destino.

- 1 En Flash, abra un archivo SWF compatible con la versión del reproductor (Flash Player 10.1 o Flash Light 4.0) y publique el archivo.
- 2 Especifique puntos de ruptura.
- 3 Seleccione Depurar > Depurar película en Device Central.

El archivo SWF se emula en Device Central, y el panel Salida muestra las notificaciones de depuración.

***Nota:** si se finaliza una sesión de depuración en Flash, se rebobina el archivo en el espacio de trabajo Emular de Device Central.*