

Uso básico MDM Zinc V2 Pocket PC

En este tutorial trataremos de cubrir de manera básica las diferentes posibilidades que nos ofrece esta herramienta para generar aplicaciones instalables en nuestros pocket pc a partir de nuestros swfs.

Antes de nada vamos a considerar una serie de condiciones que serán las que marquen nuestro ejemplo. Suponemos que hemos creado un swf a partir de un fla con las siguientes características:

Dimensiones: 240 x 320 (tamaño más común para las pocket pc)

Configurado para exportar para flash player 6.

Contenido:

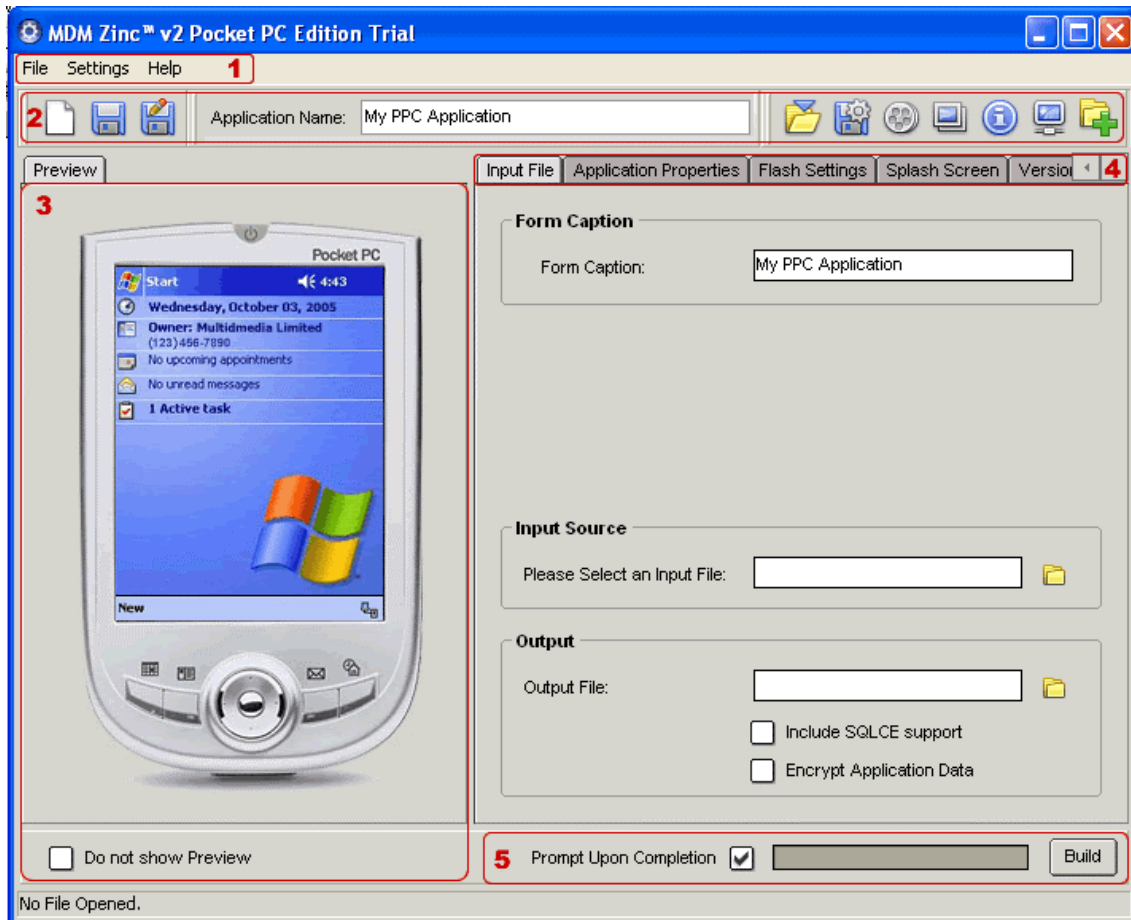
Para este ejemplo únicamente tendremos un fondo con un texto en él.

En nuestro caso hemos llamado al archivo fla holamundo y hemos generado a partir de él un swf para player 6 con nombre: holamundo.swf

A partir de disponer del swf ya solo nos queda trabajar con MDM para lograr o bien un archivo instalable desde el propio dispositivo (.cab) o bien un ejecutable instalable a través de ActiveSync, la aplicación que permite sincronizar y comunicar nuestra PDA con el PC.

Pantalla Inicial

Nada más abrir la aplicación, nos encontramos con la siguiente pantalla, analicemos qué funciones abarcan las partes de la misma.



1.- Barra de menús

Podemos crear nuevos proyectos, guardar el actual, o abrir proyectos creados previamente. También nos da acceso a la ayuda de la aplicación que no solamente hace referencia a su uso, sino a temas interesantes de carácter general sobre el desarrollo de aplicaciones para pocket pc, y el lenguaje de script creado por mdm para comunicarse con .NET.

2.- Barra de herramientas

Esta barra agrupa todas las opciones de la aplicación, uniendo tanto los comandos del Menú file, como las pestañas para ir preparando nuestro swf para ser convertido en una aplicación pocket pc. Los iconos de su parte derecha están directamente asociados con su pestaña correspondiente.

3.- Área de previsualización

Nos permite ver de forma esquemática el resultado de nuestras configuraciones, dispone de una casilla en su parte inferior para deshabilitar la previsualización.

4.- Barra de opciones por pestañas

Desde cada pestaña podemos acceder a la configuración de la parte del proyecto que representa. Están agrupadas en ficheros, propiedades, configuración del swf, pantalla de inicio, versión, instalador via activesync y ficheros adicionales necesarios.

A lo largo de este tutorial veremos con más detenimiento cada una de estas pantallas.

5.- Barra de creación del fichero instalador

Desde el botón "build" lanzamos el proceso de creación del instalador para la aplicación, que generará un .cab y un .exe dependiendo de la configuración que hayamos escogido en la pestaña relacionada con ActiveSync.

Paso 1: Crear nuestro nuevo proyecto

Es conveniente crear un proyecto en MDM para que en caso de necesitar generar nuevamente el instalador con una nueva configuración, no tengamos que introducir nuevamente todos los datos. Una vez configurado por primera vez procederemos a cargarlo. Los proyectos de MDM Zinc V2 se guardan con la extensión .PPX

Al abrir MDM por defecto aparece un nuevo proyecto, con lo que no requerimos de pulsar el icono correspondiente.

Paso 2: Pantalla Ficheros

The screenshot shows a configuration window for a project. It has three main sections:

- Form Caption:** A text box containing "My PPC Application".
- Input Source:** A text box with the prompt "Please Select an Input File:" and a folder icon to the right.
- Output:** A text box with the prompt "Output File:", a folder icon to the right, and two checkboxes below it: "Include SQLCE support" and "Encrypt Application Data".

En esta pantalla introduciremos datos generales relacionados con los ficheros de entrada y salida de nuestro proyecto, así como el nombre que deseamos darle al formulario que representará nuestra aplicación en la PDA.

Form Caption: nombre que deseamos darle a la aplicación en la PDA.

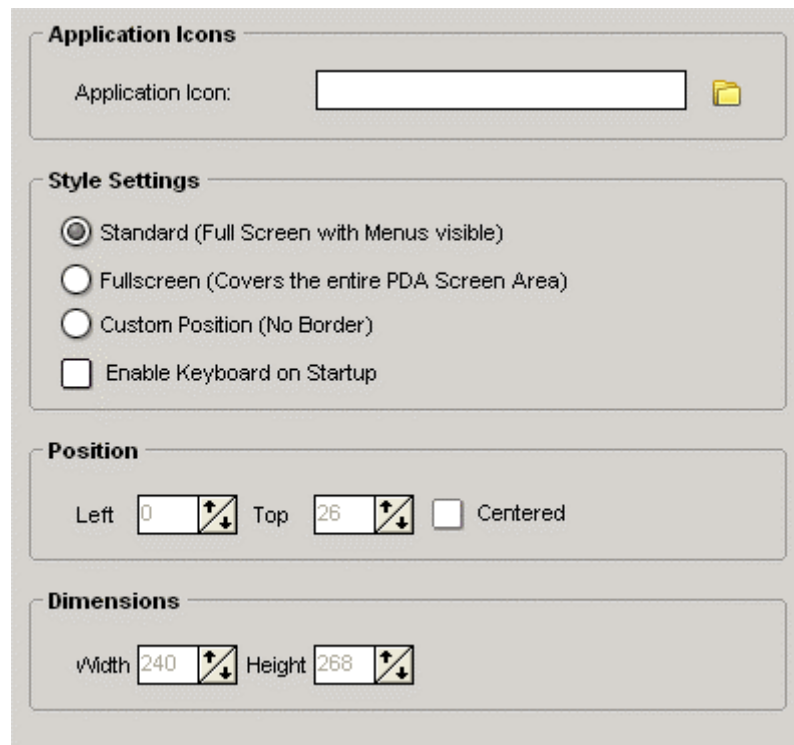
Input Source: Fichero swf de entrada que será la base del instalador que crearemos con la aplicación. Pulsando en el icono de la carpeta accedemos al explorador de archivos de nuestro equipo. Por defecto al elegir un fichero de entrada, nos configura un fichero de salida similar.

Output File: fichero que será el instalador de la aplicación cab. Pulsando en el icono de la carpeta accedemos al explorador de archivos de nuestro equipo.

Include SQLCE support: esta casilla ha de ser activada si nuestra aplicación emplea funciones de acceso a bases de datos SQLLite.

Encrypt Application Data: casilla que nos permite encriptar los datos de nuestra aplicación.

Paso 3: Pantalla Propiedades de la aplicación



The screenshot shows a dialog box titled "Application Properties" with four main sections:

- Application Icons**: A text field labeled "Application Icon:" followed by a folder icon.
- Style Settings**: Four radio buttons: "Standard (Full Screen with Menus visible)" (selected), "Fullscreen (Covers the entire PDA Screen Area)", "Custom Position (No Border)", and a checkbox "Enable Keyboard on Startup".
- Position**: Two spinners for "Left" (value 0) and "Top" (value 26), and a checkbox "Centered".
- Dimensions**: Two spinners for "Width" (value 240) and "Height" (value 268).

Application Icon: icono que representará a la aplicación una vez instalada en la PDA. Pulsando sobre el icono de la carpeta tenemos acceso al explorador de archivos para seleccionar nuestro icono.

El formato del icono ha de ser un fichero ICO de tipo multi-recurso que contenga tanto una versión 16x16 como 32x32. Estos dos ICO han de tener un rango de color de 256 o 24bits.

Style Settings: este panel permite configurar el modo de pantalla para mostrar el swf en la PDA, además de dar la posibilidad de activar el teclado táctil desde el inicio de la aplicación. Los modos a elegir son:

- Standard: Pantalla completa con menús visibles.
- Pantalla completa: abarca toda la pantalla del PDA ocultando los menús.
- Personalizada: Sin borde, con posición y dimensiones configurables.

Position: Este panel permite elegir la posición en pantalla en la que aparecerá la aplicación en la PDA. Solamente está activa si hemos elegido en el panel Style Settings la opción de "personalizada".

Dimensions: Panel que permite elegir las dimensiones de nuestra aplicación y al igual que el anterior, solamente está disponible en un modo "personalizado".

Paso 4: Configuración del swf

The image shows a 'Flash Settings' dialog box with the following options:

- Flash Settings:** Background Color: [Color palette icon] Loop Movie
- Menu Settings:** Full Menu Small Menu No Menu
- Quality:** Low AutoLow AutoHigh High
- Scaling:** Scale Movie Keep Aspect Ratio

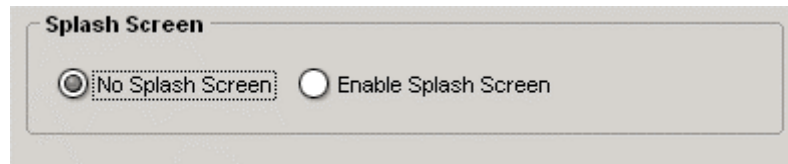
Background Color: Color de fondo de la aplicación que correrá en la PDA. Pulsando el icono podemos acceder a una paleta de colores. La casilla de la derecha indica si el swf debe ejecutarse de forma cíclica o solamente una vez. Aunque nuestro swf tenga un color de fondo, no lo tomará en la PDA, con lo que las soluciones son: dárselo en esta opción, o crear un fondo de relleno en nuestro swf.

Menu Settings: Nos permite configurar las diferentes posibilidades del menú del swf. Al hablar de menú en este caso nos referimos al clásico menú de botón derecho de los swfs.

Quality: Calidad de la película swf.

Scaling: Tipo de escalado para el swf cuando corra en la PDA. Esta configuración es muy importante si empleamos pixel fonts. Es importante no escalar la película y mantener la proporción (Keep Aspect Ratio) si no deseamos tener mala nitidez en las fuentes, al igual que ocurre con cualquier swf normal.

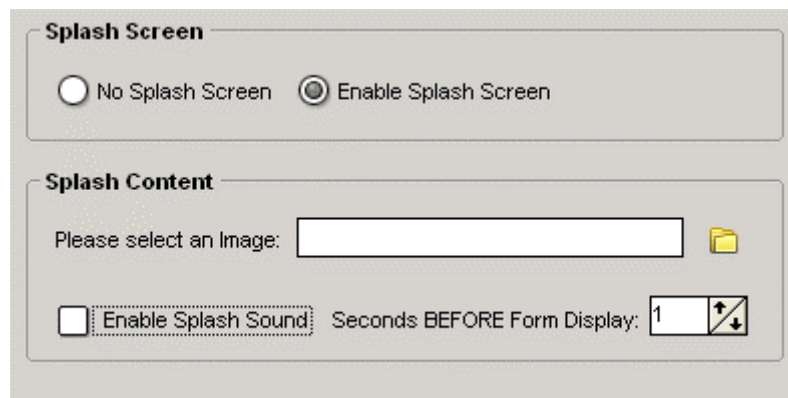
Paso 5: Pantalla de inicio



Splash Screen

No Splash Screen Enable Splash Screen


Cuando se lanza una aplicación en la PDA, es posible configurar una pantalla para que aparezca mientras se inicializa la misma. A esto es a lo que se denomina Splash Screen. MDM nos permite configurar la imagen que deseamos que aparezca como pantalla de inicio mientras carga nuestra aplicación. Si activamos Enable Splash Screen pasamos a la siguiente vista:




Splash Screen

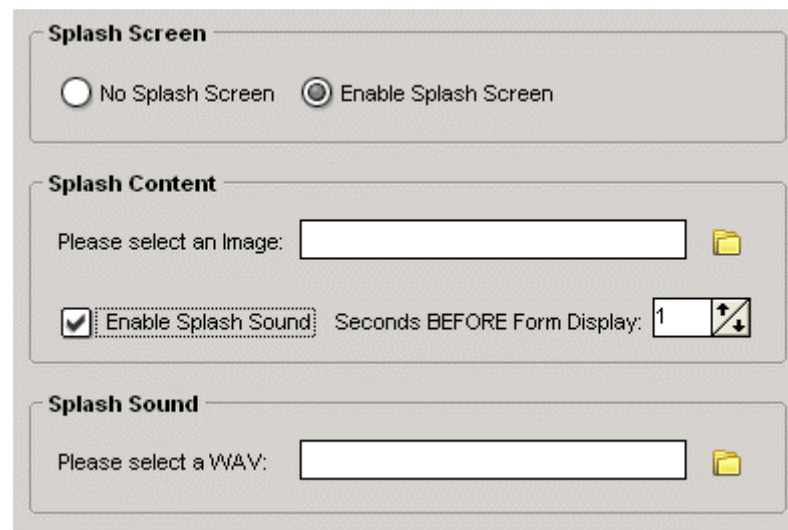
No Splash Screen Enable Splash Screen

Splash Content

Please select an Image: 

Enable Splash Sound Seconds BEFORE Form Display: 


Desde esta pantalla podemos elegir la imagen que hará las veces de pantalla de inicio e incluso configurar un sonido (Enable Splash Sound) para la misma y el tiempo en segundos que deseamos mostrar la pantalla antes de aparecer la aplicación (Seconds BEFORE From Display). Si activamos la opción del sonido, obtenemos el siguiente aspecto de formulario:




Splash Screen


No Splash Screen Enable Splash Screen

Splash Content

Please select an Image: 

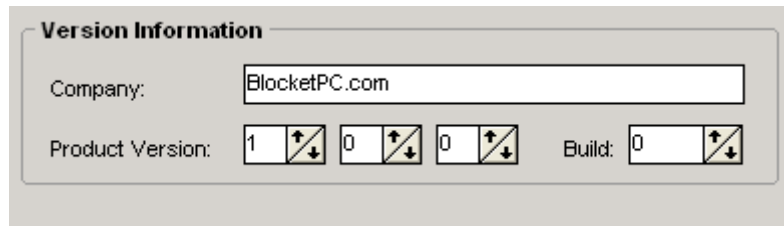
Enable Splash Sound Seconds BEFORE Form Display: 

Splash Sound

Please select a WAV: 

En todos estos formularios, pulsando el icono de la carpeta accedemos al explorador de archivos para elegir tanto la imagen como el sonido que deseamos. La imagen ha de ser un JPG de 200 x 170 pixels y el sonido ha de ser WAV.

Paso 6: Pantalla de versión

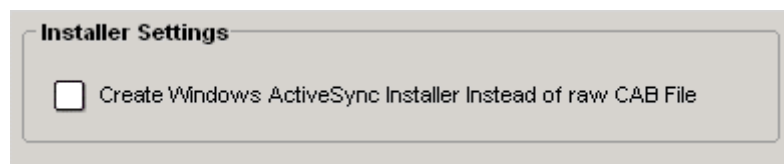


The screenshot shows a 'Version Information' panel with the following fields:

- Company: BlocketPC.com
- Product Version: 1.0.0 (each digit has up/down arrows)
- Build: 0 (has up/down arrows)

Desde esta pestaña se puede configurar la versión de la aplicación que se está creando. El panel es bastante intuitivo, con lo que no entraremos en detalles.

Paso 7: Instalador para ActiveSync

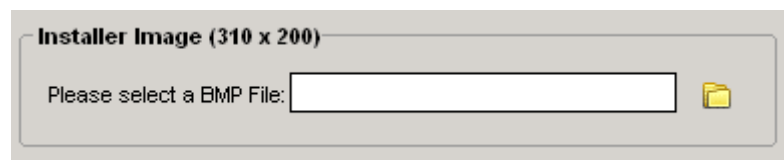


The screenshot shows an 'Installer Settings' panel with a single checkbox:

- Create Windows ActiveSync Installer Instead of raw CAB File

En este apartado de la configuración elegimos si queremos generar un fichero .exe que podremos emplear cuando tengamos conectado el dispositivo al pc mediante ActiveSync, para poder realizar la instalación sin tener que copiar el fichero .cab al dispositivo.

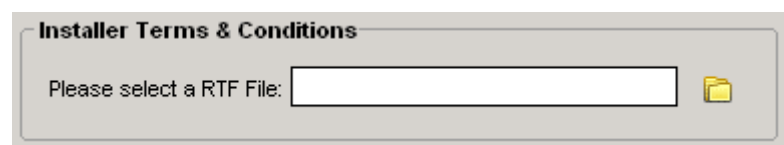
En caso de que marquemos la opción, se generará dicho instalador además del .cab correspondiente, y además nos aparecerán los siguientes paneles para configurar las opciones relacionadas con dicho instalador:



The screenshot shows an 'Installer Image (310 x 200)' panel with a file selection field:

- Please select a BMP File: [Text Box] [Folder Icon]

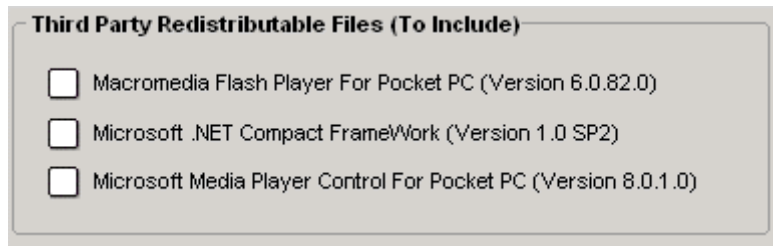
Este panel nos permite relacionar una imagen de tipo bmp con el instalador .exe que se generará. Pulsando en el icono de la carpeta accedemos al explorador de archivos para elegir dicha imagen BMP. Como se aprecia en la imagen, el BMP ha de tener unas dimensiones de 310 x 200 pixeles.



The screenshot shows an 'Installer Terms & Conditions' panel with a file selection field:

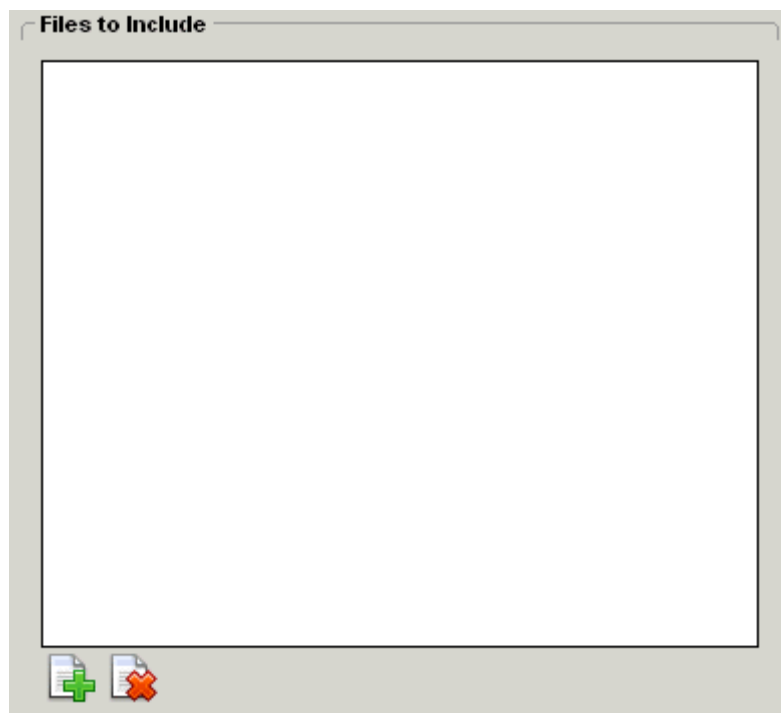
- Please select a RTF File: [Text Box] [Folder Icon]

Desde este panel podemos seleccionar un fichero con extensión RTF que hará las veces de fichero de Términos y Condiciones para la instalación. Para buscarlo el fichero a relacionar debemos pulsar el icono de la carpeta.



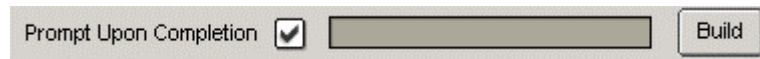
Este panel permite incluir terceras partes en el paquete instalador. Para que una aplicación swf corra correctamente en modo StandAlone en un PocketPC es necesario que en dicho dispositivo tenga preinstalado tanto el Player de Macromedia como el .Net Compact Framework (que es el puente que emplea MDM para la comunicación con el dispositivo). Hay que tener en cuenta que para la distribución de terceras partes es posible que se tenga que poseer el consentimiento (en forma de licencia) expreso de los propietarios de las mismas, como es el caso del Player de Macromedia.

Paso 8: Incluir ficheros asociados a la aplicación



Si nuestra aplicación requiere de ficheros asociados adicionales, tales como XML, jpgs, etc, desde este panel podemos añadirlos para que se incorporen en el instalador, de tal manera que la instalación se realice de forma completa, sin perder ningún archivo en el proceso. Hay que tener en cuenta que los ficheros se instalarán en el mismo directorio que la aplicación.

Paso 9: Generar el instalador



En la parte inferior derecha de MDMZinc, podemos ver este botón que es el que lanza la creación de los ficheros de instalación del proyecto. Cada vez que pulsemos dicho botón se compilará el proyecto nuevamente. Podemos comprobar en la carpeta de salida que hemos elegido en el proceso, los nuevos ficheros que se han creado... y nada más!