

# *FLVPlayback*

***Ing. Martin Tribula***



# O komponentě LVFPlayback

- Komponenta FLVPlayback má následující funkce:
- Poskytuje sadu předem připravených vzhledů pro přizpůsobení ovládacích prvků přehrávání a vzhledu a stylu uživatelského rozhraní.
- Umožňuje pokročilým uživatelům vytvářet své vlastní přizpůsobené vzhledy.
- Poskytuje startovací body pro synchronizaci daného videa s animací, textem a grafikou v příslušné aplikaci Flash.
- Poskytuje živý náhled přizpůsobení.
- Udržuje přiměřenou velikost souboru SWF pro snadné stahování.

Komponenta FLVPlayback je oblast zobrazení, ve které prohlížíte video. Komponenta FLVPlayback obsahuje ovládací prvky vlastního rozhraní FLV, sadu ovládacích tlačítek, která přehrávají, zastavují, pozastavují a řídí přehrávání videa.



# Konfigurování komponenty FLVPlayback

- S vybranou komponentou otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti > Vlastnosti) a zadejte název instance.
- V inspektoru Vlastnosti vyberte Parametry nebo otevřete Inspektor komponenty (Okna > Komponenty).
- Zadejte hodnoty pro požadované parametry nebo použijte výchozí nastavení.



# Konfigurování komponenty FLVPlayback

- **autoPlay**
  - Boolovská hodnota, která určuje, jak se má přehrávat FLV. Pokud je true, FLV se přehrává ihned po svém načtení. Pokud je false, načte se první snímek a pozastaví se. Výchozí hodnota je true.
- **autoRewind**
  - Boolovská hodnota, která určuje, zda se má FLV automaticky přetočit. Pokud je true, komponenta videa automaticky přetočí FLV na začátek, jakmile počátek přehrávání dosáhne konce nebo když uživatel klepne na tlačítko Zastavit. Pokud je false, komponenta videa automaticky FLV nepřetočí. Výchozí hodnota je true.
- **autoSize**
  - Boolovská hodnota, která, pokud je true, změní za běhu velikost komponenty tak, aby použila rozměry zdrojového FLV. Výchozí hodnota je false. Poznámka: Velikost zakódovaného snímku FLV není stejná jako výchozí rozměry komponenty FLVPlayback.
- **bufferTime**
  - Doba v sekundách, která se má uložit do vyrovnávací paměti před zahájením přehrávání. Výchozí hodnota je 0.
- **isLive**
  - Boolovská hodnota, která v případě, že je true, určuje, že FLV se streamuje živě z FMS. Výchozí hodnota je false.
- **cuePoints**
  - Řetězec, který určuje startovací body pro FLV. Startovací body umožňují synchronizovat určité body v FLV s animací, grafikou nebo textem Flash. Výchozí hodnotou je prázdný řetězec.
- **maintainAspectRatio**
  - Boolovská hodnota, která v případě, že je true, změní velikost přehrávače videa v komponentě FLVPlayback tak, aby se zachoval poměr stran zdrojového FLV; zdrojový FLV má stále změněné měřítko a samotná komponenta FLVPlayback nemá změněnou velikost. Parametr autoSize má před tímto parametrem přednost. Výchozí hodnota je true.
- **skin**
  - Parametr, který otvírá dialogové okno Vybrat vzhled a umožňuje pro danou komponentu zvolit vzhled. Výchozí hodnota je Žádný. Pokud zvolíte Žádný, instance FLVPlayback neobsahuje ovládací prvky, které by umožňovaly uživateli přehrávat, zastavit nebo přetočit FLV nebo provést jiné akce, které ovládací prvky nabízejí. Pokud je parametr autoPlay nastavený na hodnotu true, FLV se automaticky přehraje. Další informace najdete v tématu „Customizing the FLVPlayback component“ (Přizpůsobení komponenty FLVPlayback) v příručce *Using ActionScript 3.0 Components* (Používání komponent ActionScriptu 3.0) nebo v dokumentu *ActionScript 2.0 Components Language Reference* (Referenční příručka jazyka komponent ActionScriptu 2.0).
- **totalTime**
  - Celkový počet sekund ve zdrojovém FLV. Výchozí hodnota je 0. Pokud používáte postupné stažení, Flash toto číslo použije, je-li nastaveno na hodnotu větší než nula (0). V opačném případě se Flash pokusí vyčíst tento čas z metadat. Poznámka: Pokud používáte FMS nebo FVSS, tato hodnota se ignoruje; celkový čas FLV se převezme ze serveru.
- **volume**
  - Číslo od 0 do 1, které představuje procentuální hodnotu maximální hlasitosti, na kterou se má nastavit hlasitost.