

TUTORIAIS FLASH

O Componente FLVPlaybackCaptioning

Copyright 2013 – Todos os Direitos Reservados
Jorge Eider F. da Silva

Proibida a reprodução deste documento no todo ou em parte por quaisquer meios, seja digital, eletrônico ou impresso sem a expressa autorização do autor por escrito. Os infratores serão punidos de acordo com a Lei.

O Componente FLVPlaybackCaptioning

Introdução

O componente **FLVPlaybackCaptioning** é praticamente um acessório do componente **FLVPlayback 2.5**. Digamos que esses componentes trabalham em conjunto. O **FLVPlaybackCaptioning** permite-lhe inserir legendas ou títulos em um vídeo que será reproduzido pelo **FLVPlayback 2.5** através de arquivos **XML**. Essas legendas podem ser ocultas ou exibidas de acordo com o botão existente no skin escolhido. Veja a seguir como utilizar esse componente nos seus vídeos.

Como utilizar o componente FLVPlaybackCaptioning

Você poderá utilizar esse componente com um ou mais componentes **FLVPlayback**. Da forma mais simples possível, você arrasta um componente **FLVPlayback** para o palco, um componente **FLVPlaybackCaptioning** para o mesmo palco, identifica o **URL** do **Caption**, e configura as legendas que deverão ser mostradas. Além disso, você ainda poderá configurar vários parâmetros para personalizar seu **FLVPlaybackCaptioning**. Nos exemplos desse capítulo você saberá como fazer isso.

Os parâmetros do componente FLVPlaybackCaptioning

Para cada instância de um componente **FLVPlaybackCaptioning** você poderá configurar os seguintes parâmetros, presentes no painel **Properties**.

Parâmetro	Descrição
autoLayout	Determina se o componente FLVPlayback deverá controlar o tamanho da área da legenda ou não. O valor padrão é: true .
captionTargetName	Identifica o nome da instância do TextField ou do MovieClip contendo as legendas. O valor padrão é: auto .
flvPlaybackName	Identifica o nome da instância do FLVPlayback que você quer legendar. O valor padrão é: auto .
showCaptions	Determina se as legendas devem ser mostradas ou não. O valor padrão é: false .
simpleFormatting	Limita as informações de formatação do arquivo Timed Text XML quando configurado para true . O valor padrão é: false .
source	Especifica a localização do arquivo Timed Text XML .

Como especificar o parâmetro 'source'

Use o parâmetro **source** para especificar o nome e a localização do arquivo **Timed Text XML** que contém as legendas do seu vídeo. Informe o caminho do **URL** que contém esse arquivo diretamente na caixa de texto **source** do painel **Properties**.

Como exibir as legendas do seu vídeo

Para exibir as legendas do seu vídeo, configure o parâmetro **showCaptions** para **true**, no painel **Properties**. Se você quiser que o usuário tenha a possibilidade de ocultar ou exibir as legendas do seu vídeo, lembre-se de escolher um skin para o **FLVPlayback** que contenha um botão **Caption**.

As propriedades do componente FLVPlaybackCaptioning

Além dos parâmetros especificados acima, você poderá também utilizar as seguintes propriedades específicas desse componente:

Propriedade	Descrição
captionButton	É um botão da classe Sprite que é utilizado para exibir ou não a legenda de um vídeo.
captionTarget	Configura a instância DisplayObject para mostrar as legendas.
flvPlayback	Configura a instância FLVPlayback para as legendas.
track	É um valor que especifica o número de trilhas que deverão ser utilizadas no vídeo. Por exemplo: se essa propriedade for configurada para um número maior que 0 , então o componente FLVPlaybackCaptioning procurará por uma propriedade texto<n> no cue point, onde n é o valor da trilha. Ela é muito utilizada para múltiplas linguagens. O valor padrão é: 0 .
videoPlayerIndex	Conecta a legenda a um VideoPlayer específico em um componente FLVPlayback . O valor do índice padrão é 0 para uso de apenas um vídeo player.

Os métodos do componente FLVPlaybackCaptioning

Além dos parâmetros e propriedades especificadas acima, você poderá ainda utilizar o seguinte método específico do componente **FLVPlaybackCaptioning**:

Método	Descrição
FLVPlaybackCaptioning	Cria uma nova instância do componente FLVPlaybackCaptioning .

Os eventos do componente FLVPlaybackCaptioning

Eventos são ações utilizadas pelos componentes para executar tarefas específicas de acordo com a finalidade de cada situação. Veja a seguir os eventos disponíveis para esse componente e para que servem.

Evento	Descrição
captionChange	<p>Será executado quando uma legenda for adicionada ou removida do campo texto de destino da legenda. Esse evento será também executado quando as seguintes condições forem verdadeiras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A propriedade captionTargetName não estiver configurada. • A propriedade captionTarget não estiver configurada. • A instância de um componente FLVPlaybackCaptioning criar um objeto TextField automaticamente para a legenda. <p>Esse evento possui a seguinte constante: CaptionChangeEvent.CAPTION_CHANGE.</p>
captionTargetCreated	Será executado após a propriedade captionTarget for criada, mas antes que quaisquer legendas sejam adicionadas (a propriedade captionTarget será vazia).
complete	Será executado após todos os dados do Timed Text XML forem carregados.
httpStatus	Será executado se uma chamada ao evento URLLoader.load() tentar acessar um arquivo Timed Text XML a partir de um HTTP e o atual ambiente do Flash Player estiver disponível para detectar e retornar o código de status da solicitação.
ioError	Será executado se uma chamada ao evento URLLoader.load() resultar em um erro fatal encerrando o download do arquivo Timed Text XML .
open	Será executado quando a operação de download para carregar o arquivo Timed Text XML iniciar, seguida de uma chamada ao método URLLoader.load() .
progress	Será executado enquanto os dados do arquivo Timed Text XML estiverem sendo carregados.
securityError	Será executado se uma chamada ao evento URLLoader.load() tentar carregar um arquivo Timed Text XML a partir de um servidor fora da caixa de segurança.

Como adicionar legendas ao componente FLVPlayback

Para adicionar o componente **FLVPlaybackCaptioning** a qualquer componente **FLVPlayback** a partir do painel **Components**, faça o seguinte:

Exemplo 1

1. Crie um novo documento (ActionScript 3.0);
2. Abra o painel **Components** (**Ctrl + F7**);
3. Arraste para o palco um componente **FLVPlaybackCaptioning** e um componente **FLVPlayback 2.5** para o qual você quer adicionar as legendas;
4. Opcionalmente, você poderá arrastar também para o mesmo palco um componente **CaptionButton**. Esse componente permitirá que o usuário do seu site oculte ou exiba as legendas;
5. Selecione o componente **FLVPlayback**, e no painel **Properties**, altere os seguintes parâmetros:

skin – SkinUnderPlayStopSeekCaptionVol.swf.
source – emma.flv.

6. Selecione o componente **FLVPlaybackCaptioning**, e no painel **Properties**, altere os seguintes parâmetros:

showCaptions – configure para **true**.
source – especifique a origem do arquivo **Timed Text XML** para download. Para nosso exemplo, informe o nome do arquivo XML: **legendas.xml**.

OBS.: Se você for utilizar o componente **CaptionButton** para que o usuário possa ligar e desligar as legendas, você deverá configurar a propriedade **showCaption** para **false**.

7. Execute a aplicação e confira o resultado com o mostrado na **Figura 21.1** a seguir:



Figura 21.1 – Exemplo de como utilizar o componente **FLVPlaybackCaptioning** em um componente **FLVPlayback**.

8. Veja abaixo o script do arquivo **legendas.xml** referente ao exemplo acima:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<tt xml:lang="en" xmlns="http://www.w3.org/2006/04/ttaf1" xmlns:tts =
"http://www.w3.org/2006/04/ttaf1#styling">
  <head>
    <styling>
      <style id="1" tts:textAlign="left"/>
      <style id="2" tts:color="transparent"/>
      <style id="3" tts:fontSize="14"/>
      <style id="4" tts:fontFace="Arial"/>
    </styling>
  </head>
  <body>
    <tts:p>Sua adversária é uma boa lutadora.</tts:p>
  </body>
</tt>
```

```

</styling>
</head>
<body>
  <div xml:lang="en">
    <p begin="00:00:00.00" dur="4s" style="5">Emmanuelle Séfora lutando
Aikido.</p>
    <p begin="00:00:04.00" dur="5s">Sua adversária é uma boa
lutadora.</p>
    <p begin="00:00:09.00" dur="7s">Mas <span tts:fontSize="12
px">precisa treinar mais.</span></p>
    <p begin="00:00:16.00" dur="5s">E se dedicar muito <span
tts:fontWeight="bold" tts:color="#00FFFF">para chegar lá.</span></p>
    <p begin="00:00:21.00" dur="5s"><span
tts:fontStyle="bold"></span>Mas, a luta está sendo interessante.</p>
    <p begin="00:00:26.00" style="3">Fim.</p>
  </div>
</body>
</tt>

```

Como adicionar dinamicamente uma instância do componente FLVPlaybackCaptioning utilizando o ActionScript

Para adicionar o componente **FLVPlaybackCaptioning** a qualquer componente **FLVPlayback** em tempo de execução, faça o seguinte:

Exemplo 2

1. Crie um novo documento (ActionScript 3.0);
2. Abra o painel **Components (Ctrl + F7)**;
3. Arraste um componente **FLVPlayback** e um componente **FLVPlaybackCaptioning** para a biblioteca;
4. Nomeie a camada atual para: **ações**;
5. No primeiro frame dessa camada insira o seguinte código:

```

stop();
//
import fl.video.*;
//
var meuVideo = new FLVPlayback();
meuVideo.x = 40;
meuVideo.y = 30;
meuVideo.skin = "SkinUnderPlaySeekCaption.swf";
meuVideo.source = "noronha.flv";
addChild(meuVideo);
//
var minhaLegenda = new FLVPlaybackCaptioning();
minhaLegenda.source = "legendas2.xml";
minhaLegenda.showCaptions = true;
addChild(minhaLegenda);

```

OBS.: Se você criar uma instância de um componente **FLVPlayback** com o ActionScript, você deverá também associar um skin a ela dinamicamente configurando a propriedade **skin** com o ActionScript. Ao aplicar um skin com o ActionScript, ele não será publicado automaticamente com o arquivo **SWF**. Nesse caso, você deverá copiar o arquivo **SWF** do skin juntamente com o arquivo **SWF** da aplicação para a mesma pasta onde se encontra a aplicação, caso contrário, o arquivo **SWF** do skin não será executado e nem tampouco exibido quando a aplicação for executada.

6. Execute a aplicação e confira o resultado com o mostrado na **Figura 21.2** a seguir:



Figura 21.2 – Exemplo de como utilizar o componente FLVPlaybackCaptioning em um componente FLVPlayback utilizando o ActionScript em tempo de execução.

7. Veja a seguir o código do arquivo **legendas2.xml** que deverá legendar o componente **FLVPlayback 2.5** em tempo de execução:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<tt xml:Lang="en" xmlns="http://www.w3.org/2006/04/ttaf1" xmlns:tts =
"http://www.w3.org/2006/04/ttaf1#styling">
  <head>
    <styling>
      <style id="1" tts:textAlign="right"/>
      <style id="2" tts:color="transparent"/>
      <style id="3" style="2" tts:backgroundColor="white"/>
      <style id="4" style="2 3" tts:fontSize="20"/>
    </styling>
  </head>
  <body>
    <div xml:lang="en">
      <p begin="00:00:00.00" dur="00:00:04.00">Arquipélago de Fernando de Noronha -
      <span tts:fontFamily = "monospaceSansSerif,proportionalSerif,TheOther"tts:fontSize="+2">BRASIL.</span></p>
      <p begin="00:00:04.00" dur="00:00:03.00">Distante cerca de 360 Km de Na-
      tal.</p>
      <p begin="00:00:07.00" dur="00:00:04.00">Com praias belíssimas e
      paradisíacas.</p>
      <p begin="00:00:11.00" dur="00:00:04.00">Passeios de barco e mergulho, </p>
      <p begin="00:00:15.00" dur="00:00:04.00">com instrutores treinados.</p>
      <p begin="00:00:19.00" dur="00:00:04.00">Ideal para esquecer os problemas da
      vida.</p>
      <p begin="00:00:23.00" dur="00:00:05.00">Dispõe de belas pousadas aconch-
      egantes.<span tts:fontWeight = "bold" tts:color = "#ccc333"></span></p>
    </div>
  </body>
</tt>
```

Usando legendas com o Timed Text XML

O componente **FLVPlaybackCaptioning** permite-lhe associar legendas ao componente **FLVPlayback** utilizando um arquivo chamado **Timed Text XML**. Há duas maneiras de criar legendas, a mais comum é criando um arquivo **XML** usando o formato **W3C Timed Text**, conhecido como **Distribution Format Exchange Profile (DFXP)**, ou familiarmente mais conhecido como **TT**. Para escrever seus próprios arquivos **XML** para incorporar aos seus vídeos, você precisará utilizar algumas tags nesse tipo de arquivo.

Esta seção fornece-lhe uma visão geral sobre as tags suportadas por um arquivo **Timed Text**, as tags do arquivo de legendas e um exemplo de um arquivo **Timed Text XML**. O componente **FLVPlaybackCaptioning** suporta as seguintes tags **Timed Text**:

Formatação de parágrafo:

- Alinhamento → right, left ou center.

Formatação de texto:

- Tamanho do arquivo com valores absolutos em pixels ou estilo delta. Por exemplo: +2, -4, etc.
- Definição de cor e fonte.
- Texto negrito e itálico.
- Justificação de texto.

Outras formatações suportadas:

- Cor de fundo para o texto das legendas.
- Cor de fundo para o texto das legendas com transparência (Alpha).
- Quebra de linha para o texto das legendas (on ou off).

Toda legenda deve ter um atributo **begin** que determina quando a legenda deverá aparecer. Se a legenda não possuir um atributo **dur** ou um atributo **end**, a legenda desaparecerá quando a próxima legenda aparecer, ou quando o arquivo **FLV** terminar. Você deverá ter notado no exemplo anterior algumas tags de formatação no arquivo **XML**. Veja no exemplo seguinte a estrutura de um típico arquivo **Timed Text XML**.

Exemplo 3

Nesse exemplo mostraremos como criar um pequeno arquivo **Timed Text XML** para um vídeo também não muito longo. Vejamos como isso é feito:

1. Crie um novo documento (ActionScript 3.0);
2. Abra o painel **Components (Ctrl + F7)**;
3. Arraste um componente **FLVPlayback 2.5** e um componente **FLVPlaybackCaptioning** para o palco;
4. Nomeie a camada atual para: **componentes**;
5. Selecione o componente **FLVPlayback 2.5** e no painel **Properties**, informe os seguintes parâmetros:

skin – SkinUnderPlayStopSeekCaptionVol.swf.
source – carol.flv.

6. Selecione o componente **FLVPlaybackCaptioning** e no painel **Properties**, informe o seguinte parâmetro:

source – carol-legendas.xml

7. Agora crie o seguinte texto em um editor de texto e salve-o como **carol-legendas.xml**:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<tt xmlns="http://www.w3.org/2006/04/ttaf1"
xmlns:tts="http://www.w3.org/2006/04/ttaf1#styling">
<head>
<styling>
<style id="1"
tts:textAlign="center"
tts:fontFamily="_sans"
tts:fontSize="12"
tts:fontWeight="bold"
tts:color="#FFFFFF"/>
```

```

<style id="2" tts:backgroundColor="#FF0000"/>
<style id="3" tts:backgroundColor="#FF00FF"/>
<style id="vermelho" style="1 2"/>
<style id="lilas" style="1 3"/>
</styling>
</head>
<body>
<div>
<p begin="00:00:00.00" dur="00:00:04.00" style="opaco">Carol está lutando com o
seu professor.</p>
<p begin="00:00:04.00" dur="00:00:04.00" style="opaco">Parece que ela está se
saindo muito bem.</p>
<p begin="00:00:09.00" dur="00:00:10.00" style="trans">Eu acho que ela ganhou a
luta.</p>
</div>
</body>
</tt>

```

Vejam os comentários sobre o código:

Nas linhas:

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<tt xmlns="http://www.w3.org/2006/04/ttaf1"
xmlns:tts="http://www.w3.org/2006/04/ttaf1#styling">

```

Incluimos duas tags padrão usadas para validar o arquivo. A primeira é a tag de declaração **XML**, que além da versão, é aconselhável incluir também o decodificador **UTF-8**, que é utilizado para suportar caracteres especiais. Isso é muito importante na utilização de legendas em outras línguas. A segunda tag é a tag raiz do documento. Ela é muito importante para a definição das normas utilizadas internacionalmente.

OBS.: Se você deixar de inserir o atributo **xmlns:tts** nesse arquivo, o **Flash CS5** exibirá erros nas classes **TimedTextManager**, **EventDispatcher** e **URLLoader**. Se você omitir apenas o atributo **xmlns**, não ocorrerá nenhum erro, mas, em compensação as legendas somente serão apresentadas com os estilos definidos. Por isso, é bom considerar esses atributos.

No bloco de código a seguir:

```

<head>
<styling>
<style id="1"
tts:textAlign="center"
tts:fontFamily="_sans"
tts:fontSize="12"
tts:fontWeight="bold"
tts:color="#FFFFFF"/>
<style id="2" tts:backgroundColor="#FF0000"/>
<style id="3" tts:backgroundColor="#FF00FF"/>
<style id="vermelho" style="1 2"/>
<style id="lilas" style="1 3"/>
</styling>
</head>

```

A utilização das tags **<head>** e **</head>** é opcional, mas é aconselhável seu uso devido à facilidade com que os estilos serão utilizados. As tags **<styling>** e **</styling>** também são opcionais, mas elas são obrigatórias caso você pretenda utilizar estilos. Os estilos criados para o presente arquivo estarão relacionados entre essas duas tags. Eles são itens que você deverá definir para exibir as informações no arquivo de vídeo através do componente **FLVPlaybackCaptioning**. Tais estilos conhecidos como **CSS (Cascading Styles Sheets)**, são importantes para um documento **Timed Text**. Você poderá criar tantos estilos quantos forem necessários no seu documento, mas cada um deverá ter um único atributo **id**. Os atributos de estilo

que serão realmente responsáveis pela formatação do texto a ser exibido são muito parecidos com as propriedades **CSS**, mas são precedidos pelo prefixo **tts**:

Você poderá associar vários estilos diretamente pelos seus atributos **id**, mas também é possível gerenciar a formatação eficientemente criando novos estilos utilizando estilos já criados. Por exemplo, o estilo '1', ou **id="1"** é composto de várias formatações para o texto, e em ambos os estilos **vermelho** e **lilas**, foram utilizados tanto os estilos já criados no estilo '1' quanto nos estilos '2' e '3', que são as cores de fundo.

No bloco de código seguinte:

```
<body>
<div>
<p begin="00:00:00.00" dur="00:00:04.00" style="vermelho">Carol está lutando com
o seu professor.</p>
<p begin="00:00:04.00" dur="00:00:04.00" style="vermelho">Parece que ela está se
saindo muito bem.</p>
<p begin="00:00:09.00" dur="00:00:10.00" style="lilas">Eu acho que ela ganhou a
luta.</p>
</div>
</body>
</tt>
```

As tags **<body>** e **</body>** são obrigatórias e podem ser utilizadas para aplicar os estilos de todas as legendas no seu vídeo. As tags **<div>** e **</div>** também são obrigatórias. Se elas forem removidas ocorrerá um erro informando que as tags de parágrafo não são suportadas pela tag **<body>**. A mesma regra serve para as tags **<p>** e **</p>**.

Para cada legenda, ou seja, para cada tag **<p>**, um atributo **begin** (tempo inicial) deverá ser utilizado para estabelecer o início de aparição da legenda. Os atributos **dur** (duração) e **end** (tempo final), são opcionais, mas, se omitidos, a legenda permanecerá na tela até a próxima legenda aparecer. O tempo poderá ser especificado no formato completo do relógio convencional, ou seja, **HH:MM:SS.m**, onde **m** significa milissegundos, no formato parcial, **MM:SS.m** ou **SS.m**, ou ainda no formato "1s" (para um segundo).

Veja na **Figura 21.3** abaixo um exemplo utilizando o arquivo XML acima:



Figura 21.3 – Exemplo de como utilizar efeitos em um arquivo XML para legendar um vídeo.

Usando cue points com legendas

Uma outra forma de adicionar legendas a um arquivo de vídeo será embutindo as informações que se deseja nos marcadores de tempo chamados **cue points** durante a codificação do vídeo. Por exemplo, você poderia efetuar a execução de um arquivo **FLV** ou mostrar textos em tempos específicos no vídeo. Caso você não disponha de um arquivo

Timed Text XML para usar com um arquivo **FLV**, você poderia embutir eventos de **cue points** em um arquivo **FLV** e então associar esses **cue points** com textos. Dentro dos metadados de um arquivo **FLV**, um **cue point** será representado como um objeto com as seguintes propriedades: **name**, **time**, **type** e **parameters**. Da mesma forma, os **cue points** do componente **FLVPlaybackCaptioning** possuem esses mesmos atributos, conforme descritos a seguir:

- **name** – essa propriedade deverá ser uma string que conterá o nome associado do **cue point**. Essa propriedade deverá iniciar com o prefixo: **fl.video.caption.2.0**, e em seguida uma string. A string é uma série de inteiros positivos que serão incrementados a cada vez de forma que mantenha cada nome único. O prefixo inclui o número da versão que também deverá combinar com a versão do **FLVPlayback**. Para o **Flash CS4** você deverá utilizar o número da versão 2.0.
- **time** – essa propriedade será o tempo que determinará quando a legenda deve aparecer.
- **type** – essa propriedade deverá ser uma string cujo valor é: **event**.
- **parameters** – essa propriedade deverá ser uma matriz que suportará os seguintes pares de nomes e valores:
 - **text:String** – o texto formatado em **HTML** para a legenda. Esse texto será passado para a propriedade **TextField.htmlText** diretamente. O componente **FLVPlaybackCaptioning** suporta uma propriedade opcional **text:a**, que suporta o uso de múltiplas trilhas de legendas.
 - **endTime:Number** – determinará o tempo em que a legenda deverá desaparecer. Se você não especificar essa propriedade, o componente **FLVPlaybackCaptioning** assumirá que não será um número (**NaN**), e a legenda será mostrada até o arquivo **FLV** for completado. Especifique a propriedade **endTime:Number** em segundos. O parâmetro **backgroundColor:uint** configurará o **TextField.backgroundColor**. Essa propriedade é opcional.
 - **backgroundColorAlpha:Boolean** – se a propriedade **backgroundColor** possuir um valor **alpha** de **0%**, então o parâmetro configura o **TextField.background = !backgroundColor**. Essa propriedade é opcional.
 - **wrapOption:Boolean** – esse parâmetro configura o **TextField.wordWrap**. Essa propriedade é opcional.

Se você não tiver um arquivo **Timed Text XML** que contenha as legendas para o seu arquivo de vídeo **FLV**, você poderá criar legendas associando um arquivo **XML** que contenha as legendas com um evento embutido nos **cue points**. Veja no exemplo a seguir como criar eventos embutidos nos **cue points** do seu vídeo.

Exercícios de Fixação

1. Qual a propriedade utilizada para mostrar ou ocultar as legendas de um vídeo?
 - a) muteButton
 - b) captionTarget
 - c) showCaptions
 - d) showButton
 - e) captionButton

2. Que método devemos utilizar para criarmos uma nova instância de um componente **FLVPlaybackCaptioning**?
 - a) FLVPlaybackCaptions
 - b) FLVPlayback

- c) FLVPlayCaptioning
 - d) FLVPlaybackCaptioning
 - e) FLVPlayCaptions
3. Que parâmetro de um componente **FLVPlaybackCaptioning** devemos utilizar para informar o caminho do arquivo **XML** a ser carregado?
- a) source
 - b) target
 - c) captionTarget
 - d) sourceCaption
 - e) sourceTarget
4. Que classe devemos importar para criarmos uma instância de um componente **FLVPlaybackCaptioning** em tempo de execução?
- a) fl.video.FLVPlaybackCaptioning
 - b) fl.video.FLVPlaybackCaption
 - c) fl.video.FLVPlayCaptioning
 - d) fl.FLVPlaybackCaption
 - e) flash.video.FLVPlaybackCaption
5. Qual das alternativas abaixo devemos utilizar para criarmos uma nova instância de um componente **FLVPlaybackCaptioning** de nome: **legendas**?
- a) var legendas:FLVPlaybackCaptioning = new.FLVPlaybackCaptioning();
 - b) var legendas:FLVPlaybackCaptioning = new FLVPlaybackCaptioning();
 - c) var legendas:FLVPlaybackCaptioning = new FLVPlaybackCaption();
 - d) var legendas.FLVPlaybackCaptioning = new FLVPlaybackCaptioning();
 - e) var legendas:FLVPlaybackCaptioning = newFLVPlaybackCaptioning();
6. Qual o valor padrão do parâmetro **autoLayout** de um componente **FLVPlaybackCaptioning**?
- a) false
 - b) auto
 - c) on
 - d) true
 - e) off
7. Que evento é executado após todos os dados do **Timed Text XML** forem carregados?
- a) completed
 - b) complete
 - c) loaded
 - d) loadTotal
 - e) progress
8. Que propriedade é utilizada para especificar o número de trilhas que deverão ser utilizadas em um vídeo?
- a) index
 - b) trackNumber
 - c) track
 - d) indexNumber
 - e) tracks
9. Quando uma legenda é adicionada ou removida do campo de texto de destino dessa legenda, é executado um evento chamado?

- a) progressChange
- b) complete
- c) captionChange
- d) changeCaption
- e) change

10. O parâmetro _____ identifica o nome da instância do **FLVPlayback** que se quer legendar.

- a) flvPlaybackCaptions
- b) flvPlaybackTarget
- c) flvPlaybackName
- d) flvPlaybackFormatting
- e) flvPlaybackSource

JORGE ELDER