

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	I
Abbildungsverzeichnis	IV
Tabellenverzeichnis	V
Code-Beispiel-Verzeichnis	VI
Über den Autor.....	VII
Danksagung	VIII
Abstract.....	IX
Kurzfassung	X
Abkürzungsverzeichnis	XI
Schlüsselwörter.....	XII
1 Einleitung	1
2 Grundlagen	3
2.1 Rich Internet Applikation	3
2.2 Adobe Integrated Runtime	4
2.3 Vergleich zu Java Micro Edition	6
2.4 Adobe ActionScript.....	10
2.5 Apache Flex Software Development Kit.....	10
2.6 Adobe Native Extensions	11
2.7 NativeProcess-ActionScript Klasse.....	12
2.8 ActionScript Klassen Bibliothek (SWC-Datei)	13
2.9 Unterstützte Geräte.....	13
2.10 Beispiel-Erweiterungen	13
2.11 Zusammenfassung	16
3 Architektur von Native Extensions	17
3.1 Allgemeine Architektur	17
3.2 Native Architektur.....	19
3.3 Fazit	22

4	Entwicklungsschritte	24
4.1	Die Programmierung in ActionScript	24
4.2	Die Programmierung in C	33
4.3	Die Programmierung in Java	42
4.4	FREObekt-Typen	48
4.5	Descriptor-File	52
4.6	Verpacken der ANE	54
4.7	Vergleich zu Java Native Interface	59
4.7.1	Entwicklungsschritte für Java Native Interface	59
4.7.2	Vergleich von ANE und JNI	63
5	Praxis-Beispiele	66
5.1	ANE für Windows	66
5.1.1	Die C-Implementierung	66
5.1.2	Die ActionScript- Bibliothek	68
5.1.3	Das Descriptor-File	69
5.1.4	Erstellen der ANE	70
5.1.5	Verwenden der ANE	71
5.2	ANE für Android	73
5.2.1	Die ActionScript-Bibliothek	74
5.2.2	Descriptor-File	77
5.2.3	Default Implementierung	78
5.2.4	Die Android-Implementierung	79
5.2.5	Erstellen der ANE	82
5.3	Eigene Erfahrungen	83
6	Resümee	85

Literaturverzeichnis	86
Code-Anhang	90
TVChannelController.as:	90
Beispiel.cpp	92
Extension.java	93
ExtensionContext.java	94
UsefulFunction.java	95
JNIExample.java.....	96
JNIExample.h	97
JNIExample.cpp	97
feig.h.....	98
Feig.cpp.....	99
VolumeController.as	100
VolumeEvent.as	102
VolumeExtension.java	103
VolumeExtensionContext.java.....	105
InitFunction.java	106
SetVolumeFunction.java.....	107
SettingsContenObserver.java.....	108