

Lerne Device Central CS4

# Das Testen mobiler Inhalte automatisieren

---

Adobe® Device Central CS4 enthält eine automatische Testfunktion, mit der Sie Ihre Flash-Anwendung auf mehreren unterschiedlichen Geräten testen können, ohne dieselben Schritte mehrmals zu wiederholen. In diesem Tutorial lernen Sie einige der neuen Funktionen von Device Central kennen. Sie verwenden die automatische Testfunktion zum Abspielen eines Filmtrailers auf mehreren Geräten und erzeugen ein HTML-Paket zur Veröffentlichung im Netz.

## Anforderungen

Für dieses Tutorial benötigen Sie folgende Programme und Dateien:

- **Produkte** – Adobe Creative Suite CS4
- **Beispieldatei** – lrvid4063\_dc\_de.zip (70 MB)
- **Vorwissen** – Grundkenntnisse der Benutzeroberfläche von Adobe Device Central

## Die Oberfläche von Device Central

Device Central CS4 enthält einige neue Funktionen, die Ihnen eine Vorschau mobiler Inhalte ermöglichen. So gelangen Sie zu den neuen Funktionen:

1. Öffnen Sie eine SWF-Datei in Device Central. Wählen Sie ein Mobilgerät aus der Bibliothek. Das Gerät erscheint im Bedienfeld Emulator.
2. Verwenden Sie die Tasten des angezeigten Mobilgeräts, um durch Ihr Projekt zu navigieren und verschiedene Teile Ihres Projekts zu testen, etwa das Hauptmenü, einen Trailer oder eine Bildergalerie.



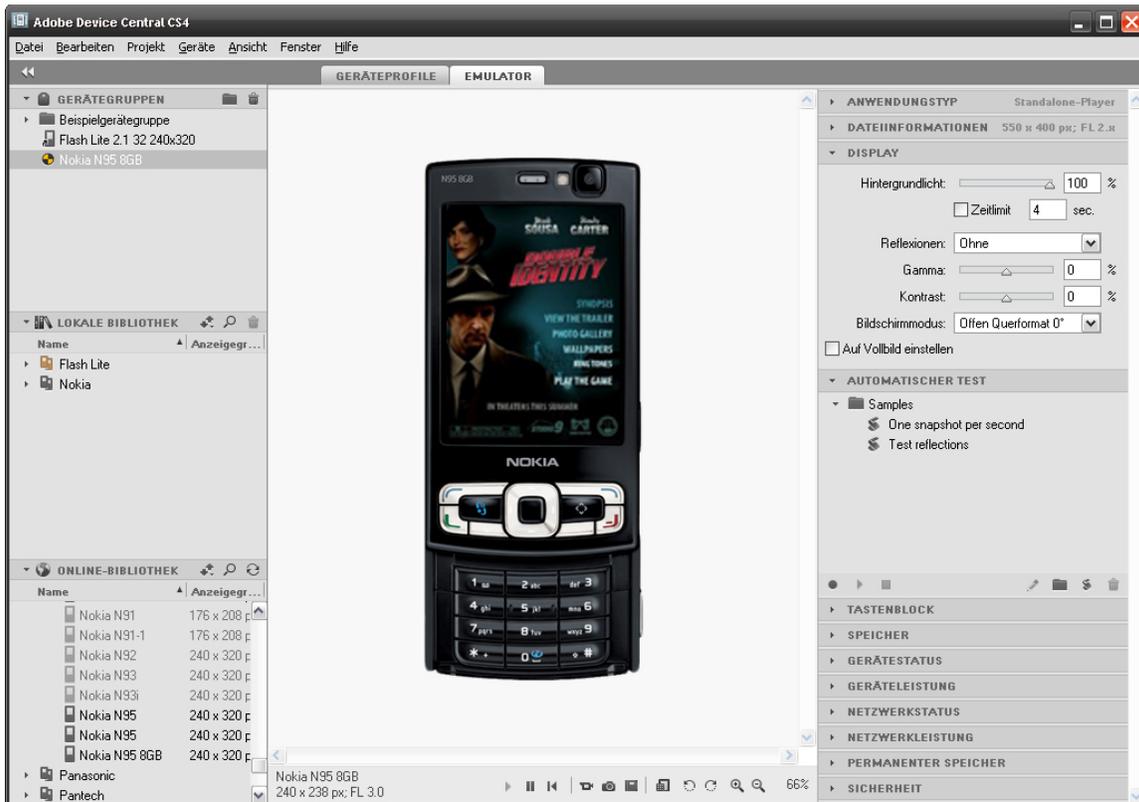


Abbildung 1: In Device Central durch ein Projekt navigieren

## Den automatischen Test verwenden

Die automatische Testfunktion in Device Central ist leicht zu verwenden und bestens dafür geeignet, das Aussehen von Projekten auf unterschiedlichen Mobilgeräten zu überprüfen. So verwenden Sie die automatische Testfunktion:

1. Klappen Sie das Bedienfeld Automatischer Test auf der rechten Seite des Programmfensters auf.
2. Zur Aufzeichnung eines automatischen Tests betätigen Sie die Schaltfläche Aufnehmen in der unteren linken Ecke des Bedienfelds Automatischer Test. Ein Symbol für eine neue Datei erscheint im Bedienfeld.

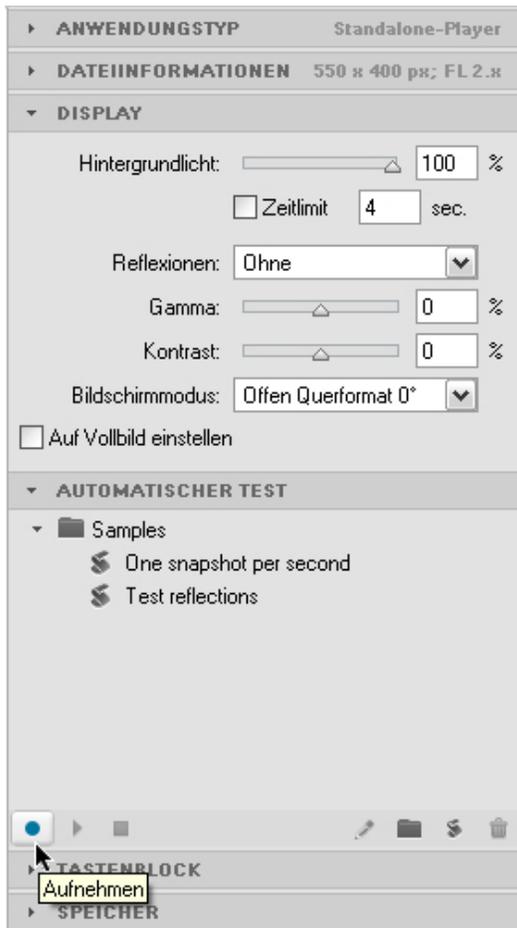


Abbildung 2: Einen automatischen Test aufnehmen

3. Steuern Sie mit dem Emulator den Inhalt Ihres Projekts an, den Sie testen möchten, zum Beispiel eine Fotogalerie.
4. Möchten Sie ein Bildschirmfoto aufnehmen, klicken Sie auf die Schaltfläche Snapshot machen am unteren Rand des Fensters von Device Central.

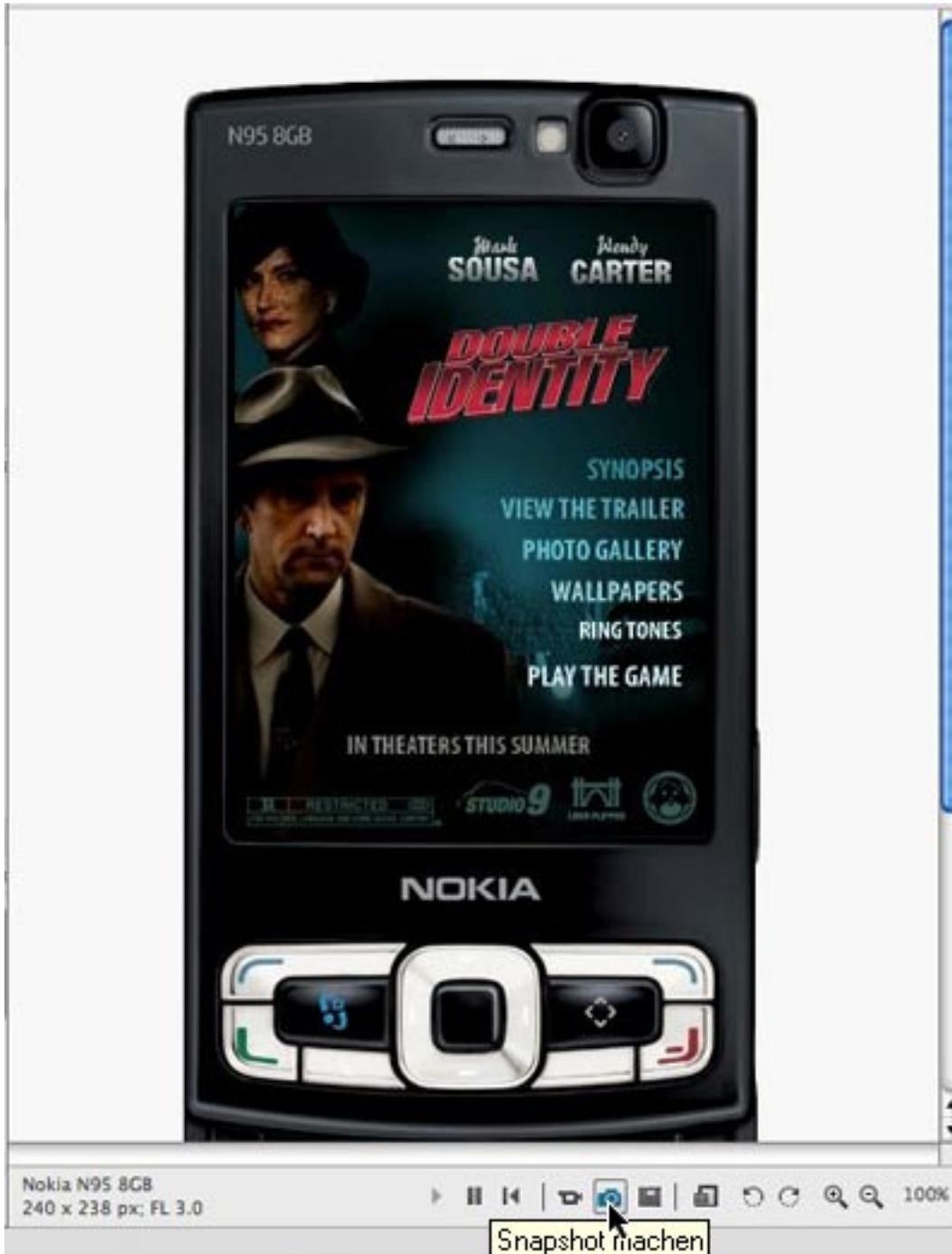


Abbildung 3: Die Snapshot-Funktion verwenden

5. Unterbrechen Sie die Testaufnahme mit der quadratischen Anhalten-Schaltfläche im Bedienfeld Automatischer Test.
6. Benennen Sie das Testskript um, indem Sie es markieren und noch einmal anklicken. Geben Sie in das Textfeld einen aussagekräftigen Titel ein (zum Beispiel „Fotogalerie“).

7. Links oben im Programmfenster befindet sich das Bedienfeld Gerätegruppen. Wählen Sie dort die Geräte aus, auf denen Sie eine Vorschau Ihres automatischen Tests betrachten möchten. Sie können dazu ein einzelnes Gerät oder eine Gruppe mit mehreren Geräten auswählen.

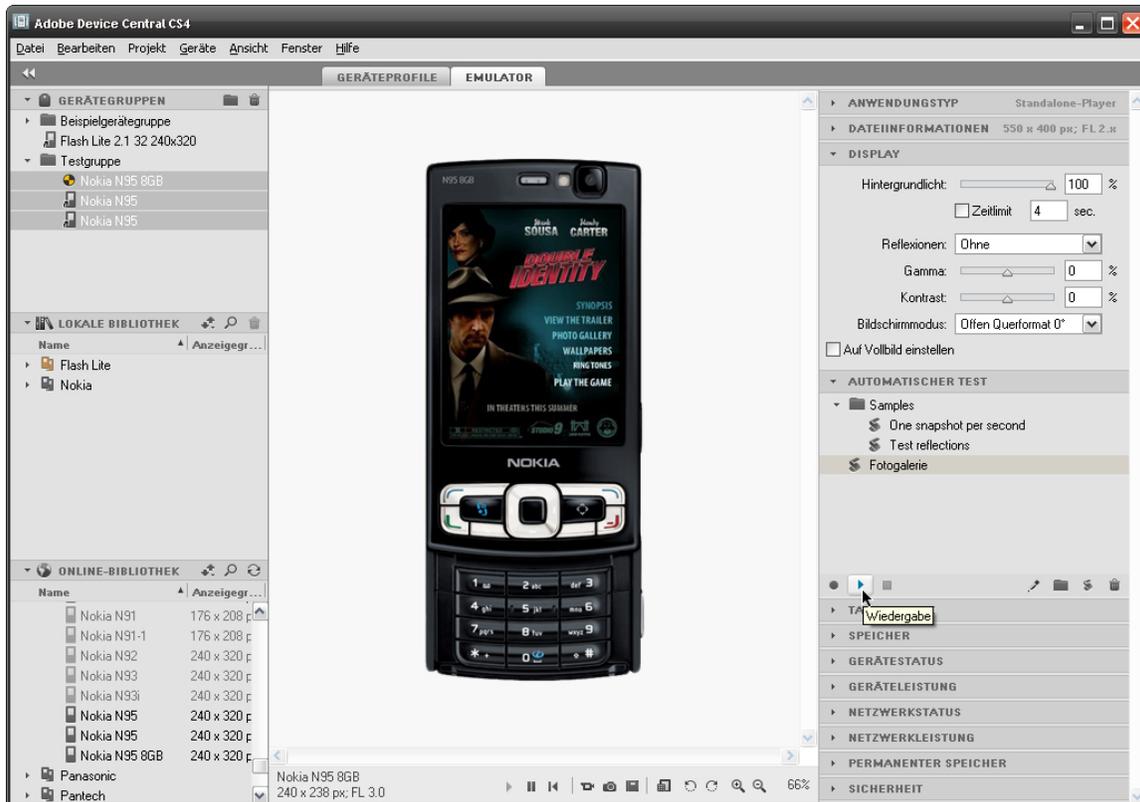


Abbildung 4: Die Testgeräte auswählen

8. Markieren Sie den Test im Bedienfeld Automatischer Test und betätigen Sie dort dann die Schaltfläche Wiedergabe. Device Central spielt das von Ihnen aufgenommene Skript auf den ausgewählten Geräten ab.

9. Klicken Sie auf Anhalten. Ein Protokollfenster erscheint und zeigt die Ergebnisse des Tests auf den ausgewählten Geräten an.

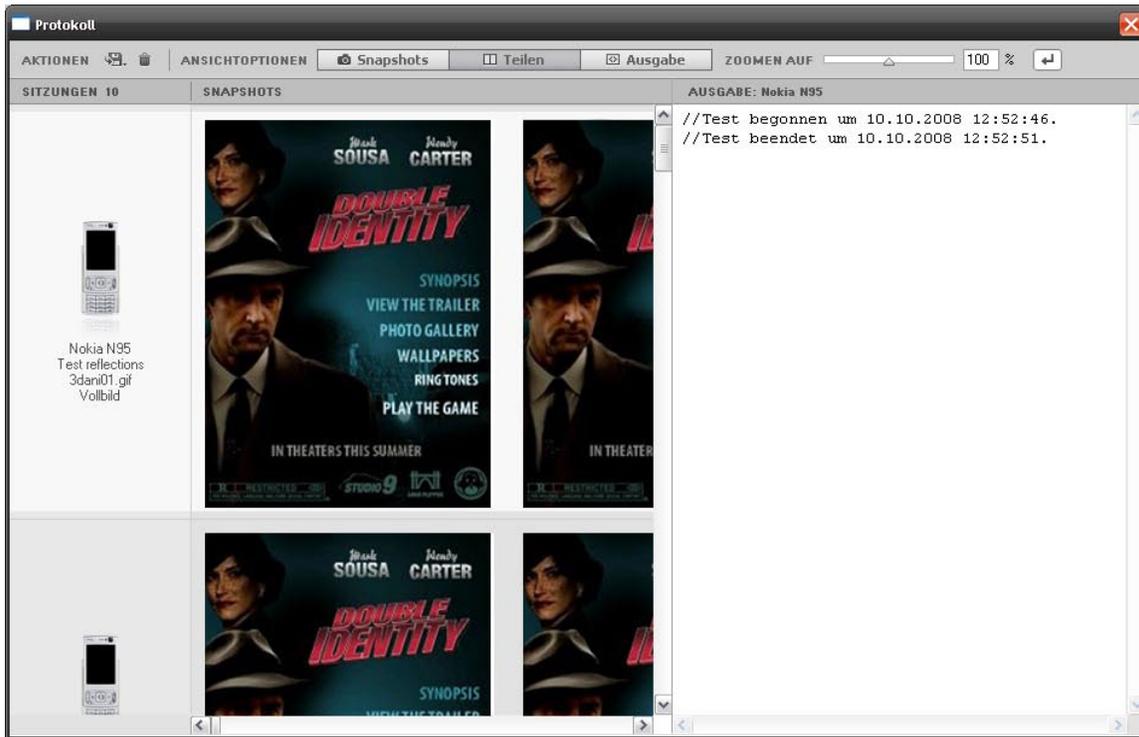


Abbildung 5: Die Testergebnisse werden im Protokollfenster ausgegeben.

## Ein HTML-Paket erzeugen

Neben der Möglichkeit des automatischen Tests können Sie den Test auch als HTML-Paket zur Veröffentlichung im Web exportieren. So erstellen Sie ein HTML-Paket:

1. Betätigen Sie die Schaltfläche Als HTML exportieren in der Aktionenleiste des Protokollfensters.



Abbildung 6: Die Schaltfläche Als HTML exportieren

2. Im Dialogfenster Snapshot-Protokoll exportieren geben Sie den Namen des HTML-Pakets in das Feld Sichern unter ein.
3. Wählen Sie den Speicherort für Ihr Dokument und klicken Sie auf Sichern. Schließen Sie das Protokollfenster. Sie erhalten ein Fenster, das den Speicherort Ihres HTML-Pakets zeigt. Es stellt die HTML-Seite sowie die mit Ihrem Projekt verknüpften CSS- und Bilddateien dar.

## Wo geht's weiter:

[Lerne Device Central CS4](#)

[Einführung in Adobe Device Central CS4](#), von Sascha Wolter

[Projektverwaltung in Device Central](#), von Sascha Wolter

[Eine After Effects-Komposition über Device Central erstellen](#), von Marc Petterson  
[video2brain.de](http://video2brain.de)



Dieses Werk unterliegt folgender Lizenz: [Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported](#)