

# Flash Media Server 2

## Streaming Media Application Development

### Especializado



## Temario

### 1. Introducción al curso

- 1 Objetivos del curso
- 2 Formato del curso
- 3 Esquema del curso

### 2. Introducción a aplicaciones para medios digitales

- 1 Aplicaciones FMS
- 2 Flash Player 8 como entorno para aplicaciones FMS
- 3 Examinar la seguridad del Flash Player, ajustes de cámara y micrófono
- 4 Revisión de Flash 8 Pro y Flash 8 Video Encoder
- 5 Conceptos de Streaming Media
- 6 Puertos de comunicación y protocolos
- 7 Mensajes
- 8 Cómo trabaja FMS
- 9 Explorar archivos y directorios FMS
- 10 Video streaming vs. video de descarga progresiva
- 11 Diferencia entre las ediciones de FMS

### 3. Desarrollar aplicaciones de medios digitales usando componentes

- 1 Programar con ActionScript
- 2 Explorar los objetos FMS, Propiedades, métodos y eventos
- 3 Componentes de Flash Media Server
- 4 Usar el componente FLV Playback
- 5 Usar SMIL para controlar Multi-bitrate Playback

- 6 Explorar los pro y contras del componente FLVPlayback

### 4. Manejar Flash Media Server

- 1 Usar la consola de FMS
- 2 Configurar FMS
- 3 Manejar usuarios
- 4 Entender vHost Administrators
- 5 Manejar Usuarios en la consola de manejo
- 6 Manejar usuarios desde Users.xml
- 7 Trabajar con archivos Log
- 8 Desarrollar herramientas personalizadas de manejo

### 5. Usar FMS con ActionScript

- 1 Conceptos de conexión
- 2 Usar NetConnection Class
- 3 Explorar eventos con NetConnection Class
- 4 Aceptar y rechazar Connection Requests
- 5 Conectar componentes FMS usando AS

### 6. Streaming de Audio y Video pregrabado

- 1 Formato FLV
- 2 Configurar Flash 8 Encoder
- 3 Ajustar FMS para streaming
- 4 Streaming de FLVs con ActionScript
- 5 Objeto de video incrustado
- 6 Manejar la reproducción del stream

**Duración:** 30 horas

#### Objetivo:

Ajustar y administrar un entorno de Flash Media Server 2 (FMS). Usar Flash 8 y FMS para crear y publicar aplicaciones de Flash Media. Utilizar programación ActionScript de cliente (AS) y de servidor (SSAS). Publicar, grabar y ejecutar audio y video en vivo así como audio MP3.

#### Dirigido a:

Desarrolladores web y programadores.

#### Requisitos:

- Familiaridad con la terminología web
- Comprender las relaciones de cliente-servidor
- Haber completado el siguiente curso autorizado: Flash 8: Rich Content Creation o experiencia equivalente
- Familiaridad con la programación ActionScript en Flash



- 7 Streaming de mp3s con ActionScript
- 8 Folders Virtuales
- 9 Manejar errores y eventos de streaming

### **7. Streaming de Audio y Video en vivo**

- 1 Usar Live Audio y video
- 2 Usar la Clase Microphone
- 3 Trabajar con la Clase Camera
- 4 Publicar video y audio en vivo
- 5 Usar la Clase NetStream para publicar
- 6 Suscribirse Live Video y Audio

### **8. Introducir SSAS**

- 1 Introducir Server Side ActionScript (SSAS)
- 2 Comprender las clases SSAS
- 3 Trabajar con la Clase Application
- 4 Trabajar con la Clase Client
- 5 Usar la Clase NetConnection en SSAS

### **9. Usar objetos remotos compartidos**

- 1 Usar Remote SharedObjects (RSO)
- 2 Conectar a Remote SharedObject
- 3 Comprender la estructura de información de RSO
- 4 Leer información RSO
- 5 Comprender SharedObject Management
- 6 Examinar la sincronización de SharedObject

### **10. Usar Data Messaging**

- 1 Broadcast Messaging con NetStream Class
- 2 Usar Broadcast Messages con SharedObjects
- 3 Usar mensajes asíncronos

### **11. Usar servicios Server Side**

- 1 Comprender las operaciones de archivo
- 2 Acceso a información remota a través de HTTP
- 3 Comprender otros servicios de información externos

### **12. Dar seguridad con FMS2**

- 1 Dar Seguridad en FMS con archivos XML
- 2 Empaquetar scripts server side
- 3 Comprender otras técnicas de seguridad

#### **Prerrequisitos:**

- Familiaridad con la terminología web
- Comprender las relaciones de cliente-servidor
- Haber completado el siguiente curso autorizado:  
Flash 8
- Rich Content Creation o experiencia equivalente
- Familiaridad con la programación ActionScript en Flash

#### **VENTAJAS COMPETITIVAS**

Nuestros cursos son oficiales, avalados por Adobe Systems, siendo totalmente prácticos, ya que están diseñados para empezar a utilizar los programas desde la primera clase y lograr proyectos reales.

En los cursos personalizados, nos ajustamos a los horarios y agenda del cliente. Las sesiones, además, pueden impartirse en las instalaciones del cliente para evitarle el traslado y poder atender sus necesidades específicas.

Todos nuestros cursos están impartidos por instructores certificados. Incluyen diploma oficial de Centro Autorizado avalado por Adobe Systems, con valor curricular. Ejercicios en CD o DVD y material impreso o en PDF. Servicio de resolución de dudas vía mail.

*“Capacitación para el mundo real”*