



**D-Trace**  
*Manuel d'utilisation*

# Sommaire

|                              |   |
|------------------------------|---|
| À quoi sert D-Trace ?        | 2 |
| Premier lancement de D-Trace | 3 |
| Utilisation de D-Trace       | 4 |
| Crédits                      | 6 |

## À quoi sert D-Trace ?

LE logiciel *D-Trace* est un petit utilitaire qui pourrait rendre service aux développeurs web travaillant avec le logiciel *Macromédia Flash MX 2004*.

Si vous faites partie de cette catégorie d'utilisateur, vous connaissez sans doute la commande `trace()` bien pratique pour le débogage des applications Flash.

Cependant, les données renvoyées par `trace` ne sont accessibles que lorsque l'application Flash est lancé depuis le logiciel *Flash MX 2004*, mais une fois lancé dans un navigateur internet, le développeur n'a plus accès à ces données.

C'est dans ce cas bien précis que *D-Trace* peut s'avérer utile. En effet, ce petit utilitaire va vous permettre de récupérer les données renvoyées par `trace()` lorsque l'application Flash tourne dans un navigateur web.

Nous allons aborder rapidement dans la suite de ce document le fonctionnement de *D-Trace*. Comme vous le constaterez, il est plutôt facile à utiliser.

## Premier lancement de D-Trace



Fig. 1 – Dialogue proposant l’installation du player

Au premier lancement de *D-Trace*, vous serez invité à installer la version *debug* du lecteur Flash (cf Fig. 1). Normalement l’installateur de la lecteur version *debug* du lecteur Flash est installé avec le logiciel *Macromedia Flash MX 2004*.

Si vous ne l’avez pas déjà installé manuellement, demandez à *D-Trace* d’installer le plug-in (il faut que le logiciel *Macromedia Flash MX 2004* soit installé).

Une fois l’installation réalisée, cliquez sur *Ouvrir la console*.

*D-Trace* est alors prêt à réceptionner et afficher les données envoyées par la fonction `trace()`.

# Utilisation de D-Trace

Le logiciel *D-Trace* repose entièrement sur une fenêtre appelée *Console*. C'est dans la console que sera affichée les données renvoyées par la fonction `trace()`.

La console est composée (cf Fig.2) de :

1. Une barre d'outils avec plusieurs boutons :
  - (a) Le premier sert à enregistrer le contenu de la console dans un fichier `.rtfd`. Idéal pour conserver ou imprimer les informations renvoyées par votre application Flash.
  - (b) Le second sert à effacer le contenu de la console (pour y voir plus clair).
  - (c) Le troisième permet de masquer ou afficher les avertissements renvoyés automatiquement par Flash (généralement pour signaler une erreur de syntaxe dans le code).
  - (d) Enfin le dernier bouton permet d'activer et de désactiver la réception des données.
2. Un grand champ de texte où sera affichée les données<sup>1</sup>.
3. Une barre d'état qui indique si la réception des données est activée ou non et qui propose 2 réglages :
  - (a) Le premier permet de faire en sorte que la console reste toujours au premier plan.
  - (b) Le second permet de régler l'opacité de la console.

---

<sup>1</sup>A noter : vous pouvez changer la police et la couleur du texte de la console dans les préférences de D-Trace

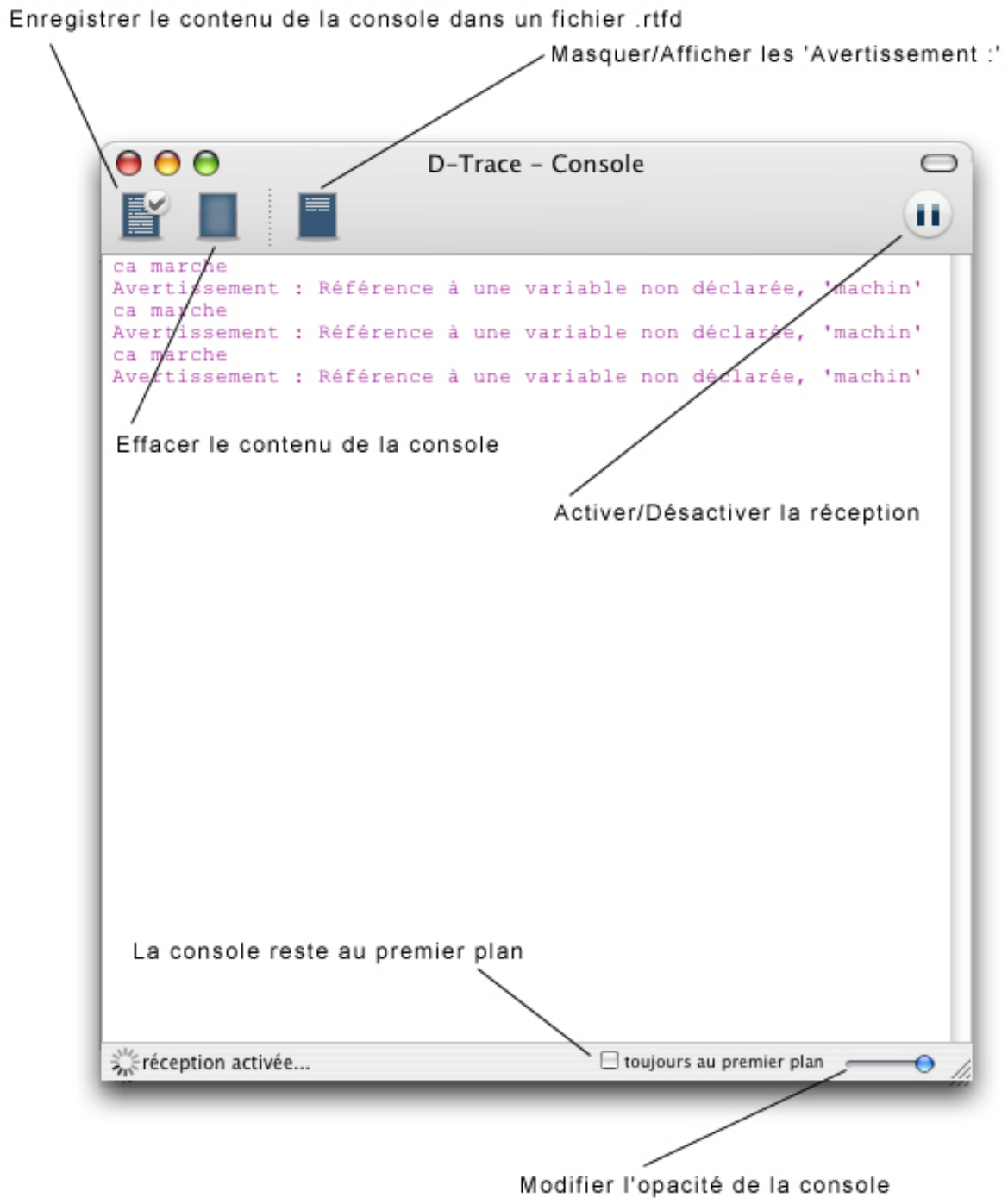


Fig. 2 – La console de D-Trace

# Crédits

Le logiciel *D-Trace* a été écrit en Objectif C par **Ludovic PAQUOT** sur une idée originale de **Simon POTTIER**.

Toutes les icônes du logiciel ont été réalisé par **Simon POTTIER**.

- \* Pour toutes informations à propos de *D-Trace* rendez vous sur le site et le forum d'objectifmac : <http://www.objectifmac.com/>.
- \* Pour toutes informations sur les réalisations graphiques de Simon POTTIER (graphiste et webmaster indépendant) rendez vous sur son site internet : <http://www.imwgfx.com/>.