

# New debug token

北京小 C

前几天 BlackBerry 放出了新的虚拟机和新的 SDK，这看上去相当的不错。新的虚拟机我们已经介绍过了，来看看我们的新 SDK（FLASH AIR）。

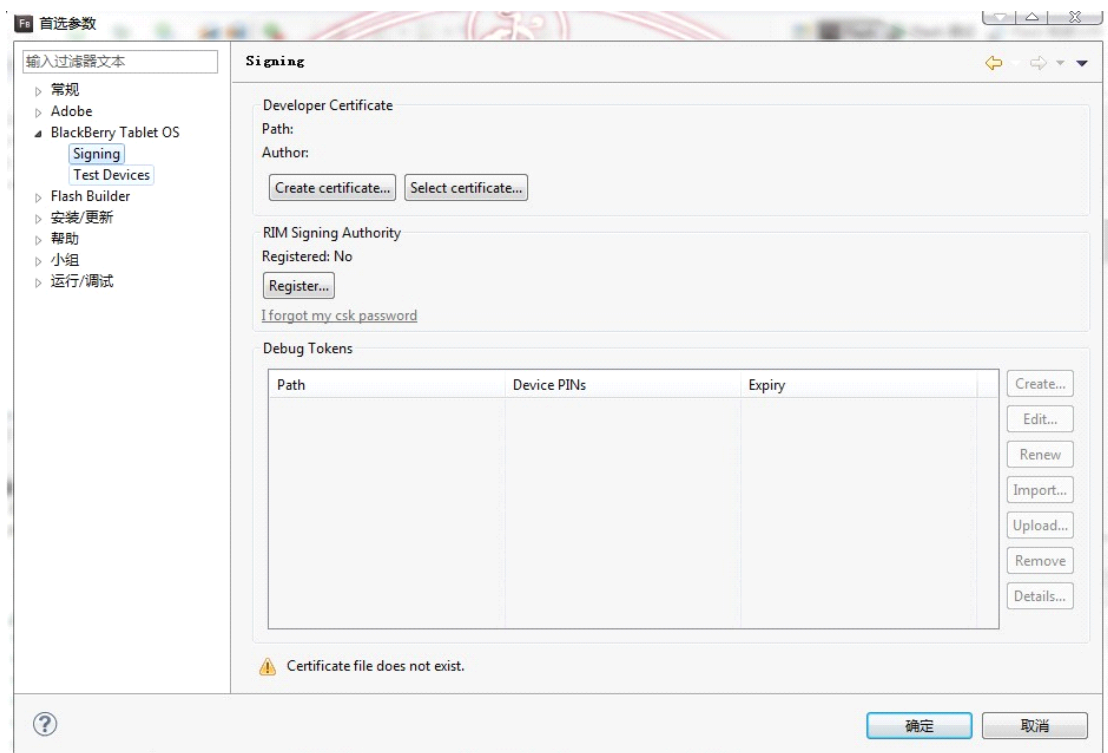
当我们下载下来发现这似乎变大很多。

BlackBerryTabletSDK-Air-Installer-0.9.0-Win.exe	2010/11/24 23:02	应用程序	71,045 KB
BlackBerryTabletSDK-Air-Installer-0.9.1-Win.exe	2010/12/2 12:14	应用程序	72,651 KB
BlackBerryTabletSDK-Air-Installer-0.9.2-Win.exe	2011/2/6 13:32	应用程序	72,657 KB
BlackBerryTabletSDK-Air-Installer-0.9.3-Win-201101191348.exe	2011/2/8 23:58	应用程序	72,659 KB
BlackBerryTabletSDK-Air-Installer-0.9.4-Win-201102222031.exe	2011/3/27 16:16	应用程序	72,970 KB
BlackBerryTabletSDK-Air-Installer-1.0.1-Win-201104141812.exe	2011/4/21 10:18	应用程序	209,975 KB

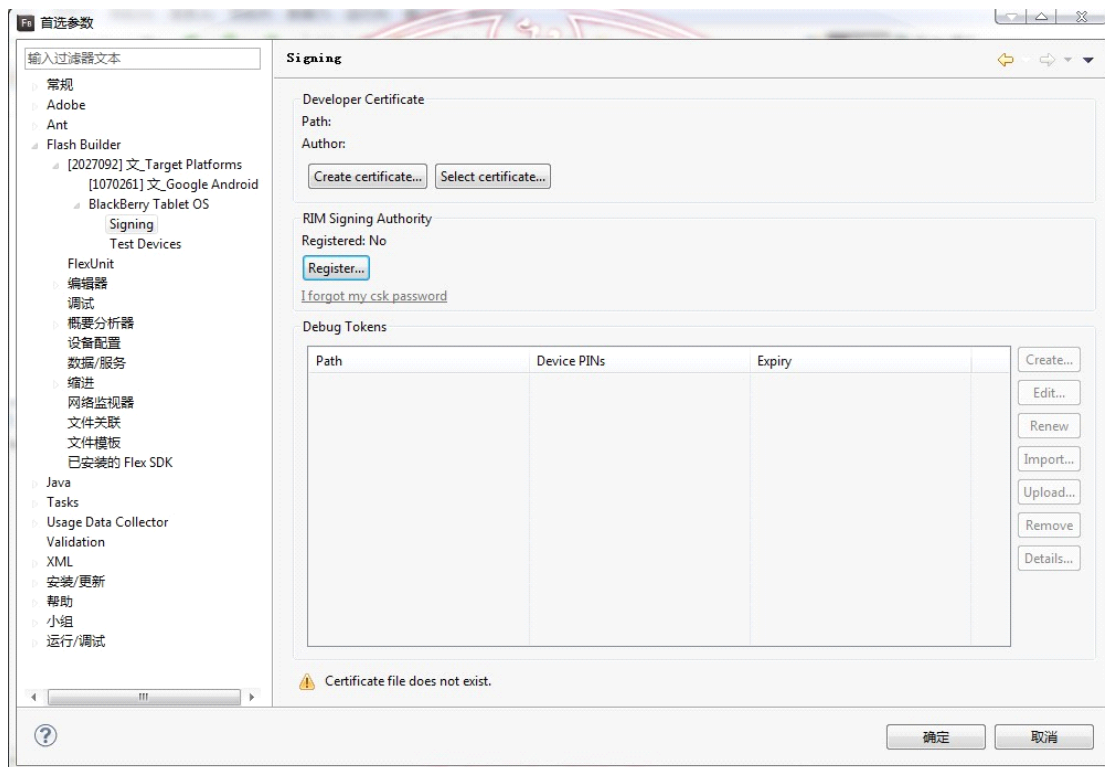
200M 这相对于过去高出很多啊。

安装到 Flash Builder。好家伙。这次似乎很多项目啊。来认识下 Flash Builder 里的选项。

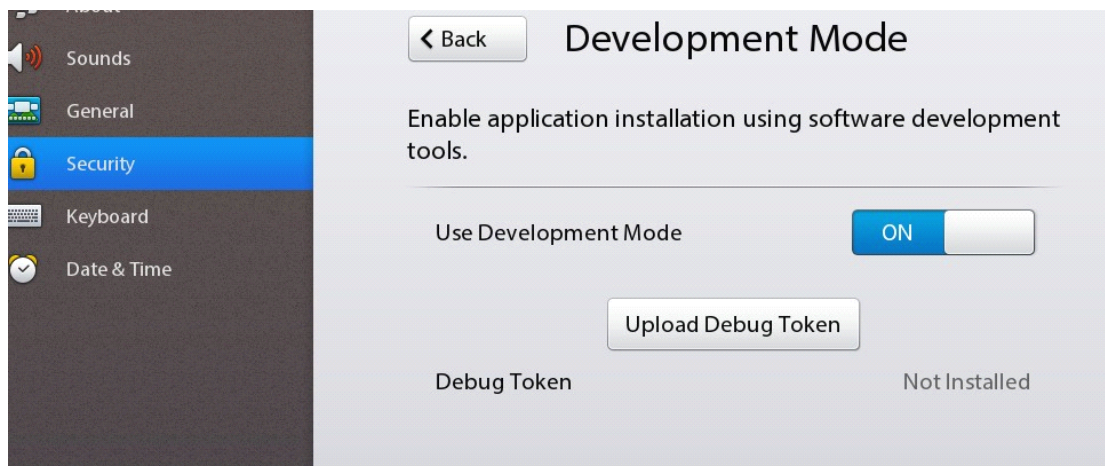
在 Adobe Flash Builder 4.0.1 里。窗口——首选项——BlackBerry Tablet OS。



在 Adobe® Flash Builder® 4.5 里。窗口——首选项——Flash Builder > Target Platforms > BlackBerry Tablet OS。



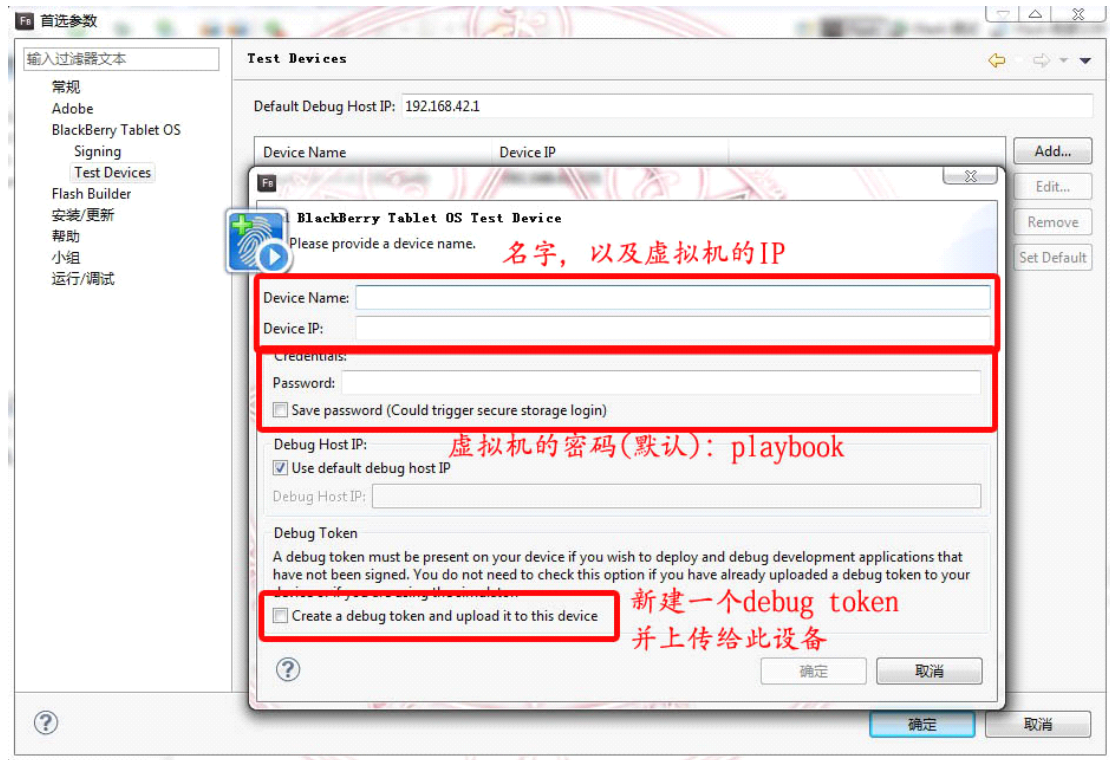
还记得新版虚拟机中的 Upload Debug Token 么。



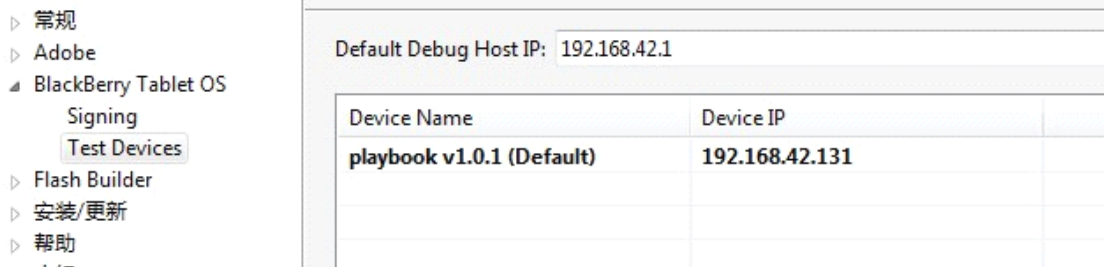
这有用的。等下我们将介绍。

你可能会发现无法直接调试原来的程序。也许新版本我们需要使用 debug token 来调试。在调试前我们需要重新配置我们的 Flash Builder。

## 1、Test Devices



这里我们先不创建 debug token。于是我们完成它。



2、申请 CSJ? 地址: <https://www.blackberry.com/SignedKeys/>

看来这有够麻烦的。

We require a \$1 authorization to ensure the validity of the information provided. The authorization only decreases your spending limit by \$1 for a short period and you are **never** charged the \$1.

什么!!! 申请密钥居然需要一个短期的费用。其声称需要收取 1 美元的费用, 这费用仅仅是短期内的消费限额, 你永远不会被收取 1 美元。

申请密钥似乎看上去很麻烦啊。

你需要填写以下内容。

---

First Name——姓  
Last Name——名  
Company——公司(公司名称必须与你的程序签名匹配)  
Job Title——工作(选填)  
Email——电子邮件(请使用国外邮件 Gmail 为最佳, 163 无法收到)  
Phone——电话  
Address——地址  
City——城市  
Country——国家  
Province/State/Region——省/州/地区  
Postal Code/Zip Code——邮编

---

为了确保您的订单没有延误, 请输入您的信用卡。此信用卡必须可用, 且必须高于 1 美元的可用余额。

Credit Card Type——信用卡种类(American Express, MasterCard, Visa)  
Credit Card Number——信用卡号  
Expiration Date——失效日期  
Credit Card Security Number——信用卡安全卡号

请注意, 1 美元将用于为从卡授权的目的, 不会收取。

---

注册密码

您的密码可以是任何 6-10 位数字, 小写字母数字代码。您的 PIN 可防止您的代码签名密钥的使用未经授权的当事方, 所以保证它的安全。 RIM 公司有权要求你选择另一个密码如果认为不合适。

PIN——密码

Select a Key——选择一个密钥(您可以选择 Smartphone / Table OS 或者 2 个同时)

---

接下来是最终用户的信息。也就是您要将此密钥发送到那个邮箱上。  
您可以与上面的订单相同, 或者不同。

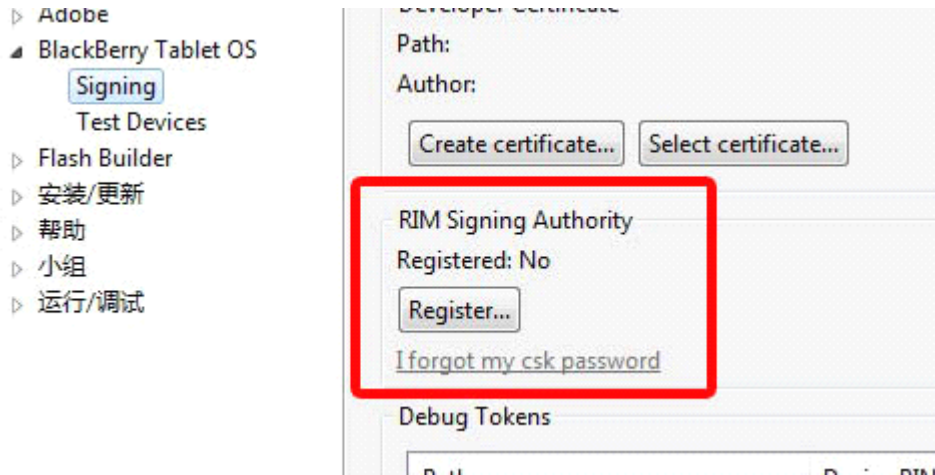
这里有个提示: 电子邮件必须与订单上电子邮件的处于同一个域名。(?)

---

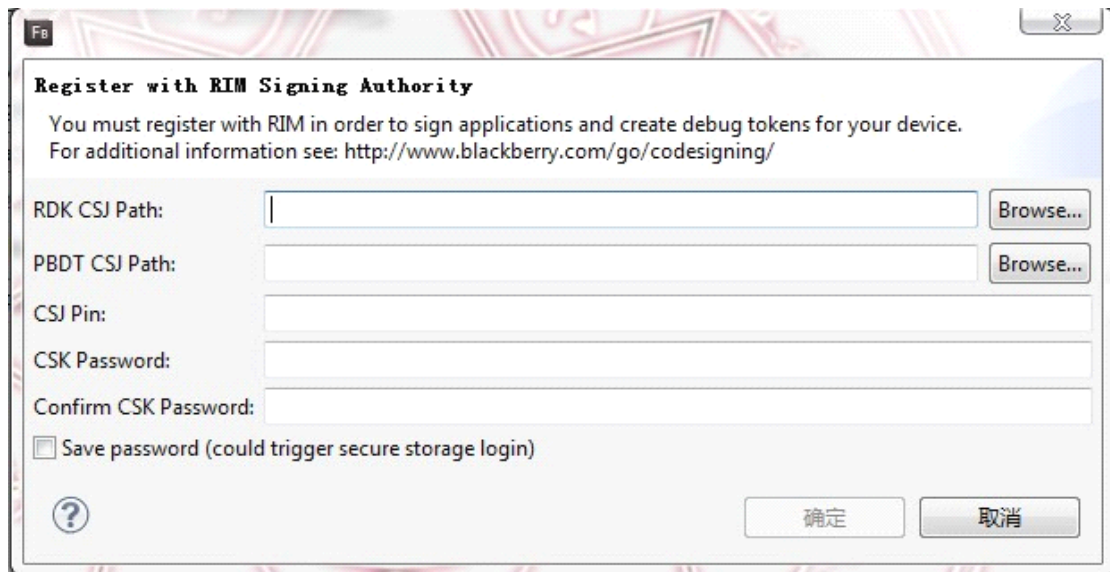
这是个很麻烦但是很值得的步骤, 这有助于保护你的程序。

### 3、Register with RIM Signing Authority

选择 Register。



Register with RIM Signing Authority 界面



RDK CSJ Path 从您邮件可以收到。

PBDT CSJ Path 从您邮件可以收到。

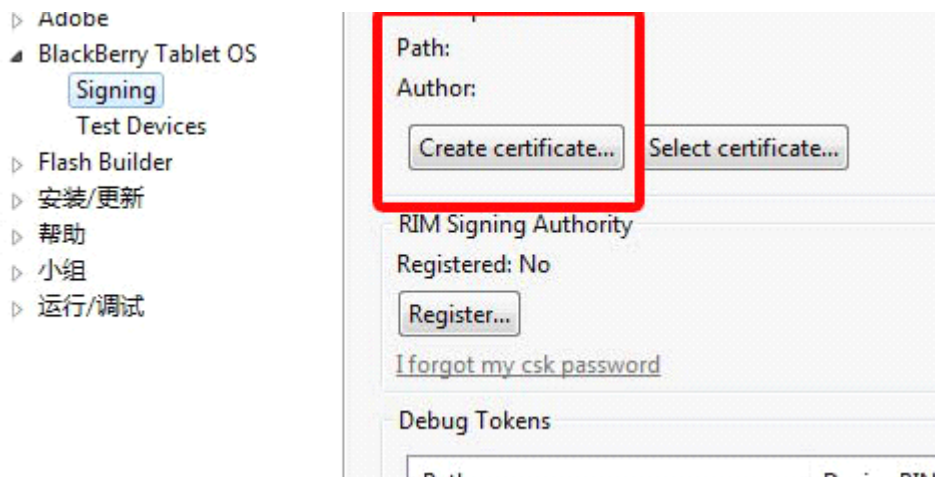
CSJ Pin 您使用的 PIN 密码。(在上步注册已经提到过)

CSK Password 提供一个密码，这样你可以控制与 RIM 的通讯签字权。

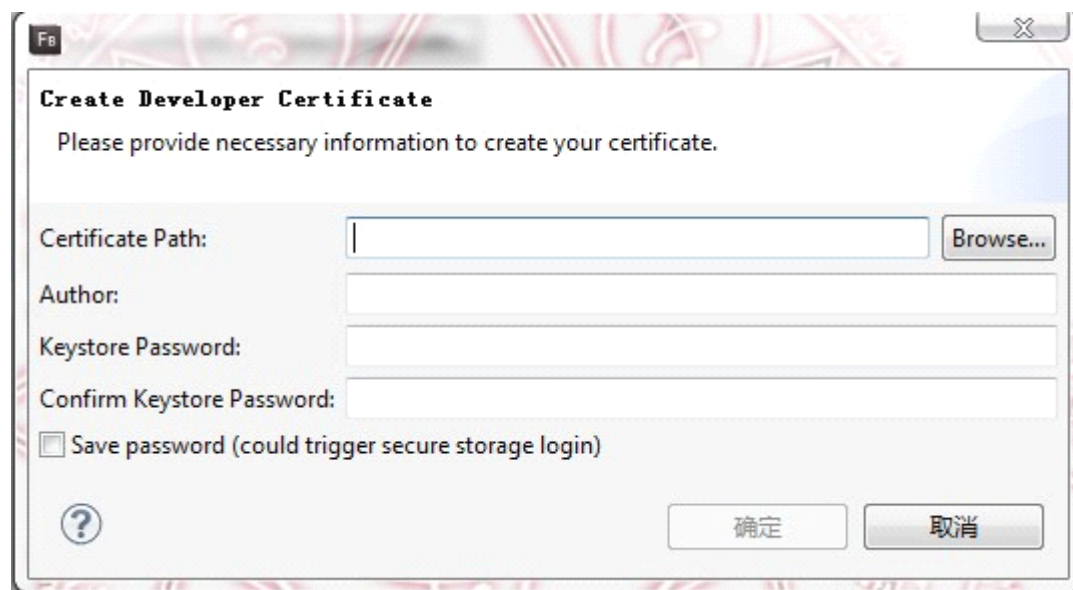
Confirm CSK Password 重复 CSK Password。

#### 4、我们还需要创建 AIR 程序的密钥(\*.p12)

选择 Create certificate，如果您已经有此密钥，请选择 Select certificate。直接导入它。



Create certificate 界面



Certificate Path——存放位置

Author——作者

Keystore Password——密钥库密码

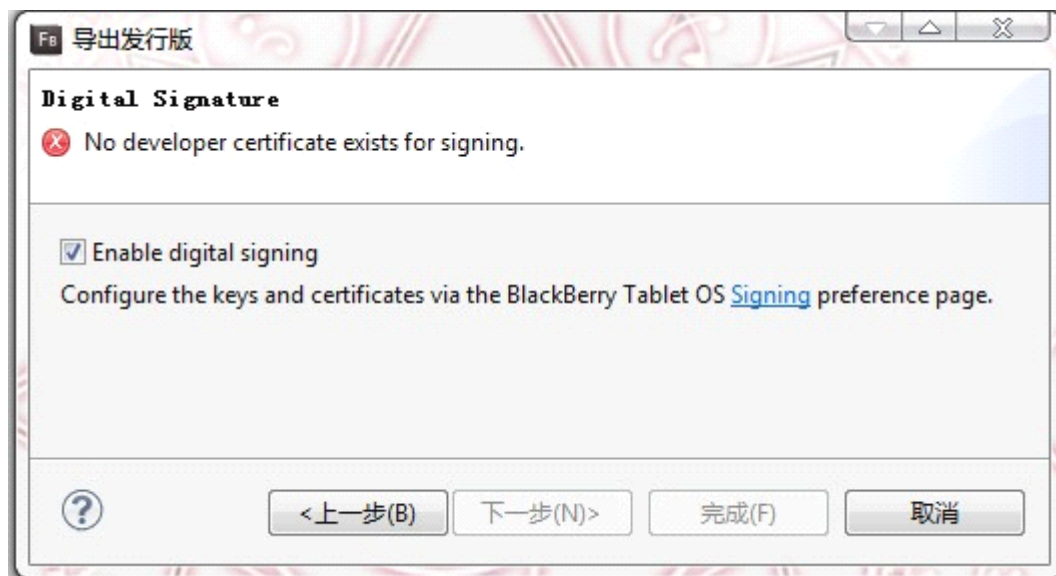
Confirm Keystore Password——重复密钥库密码

5、将您的工程打包成 BAR 包。

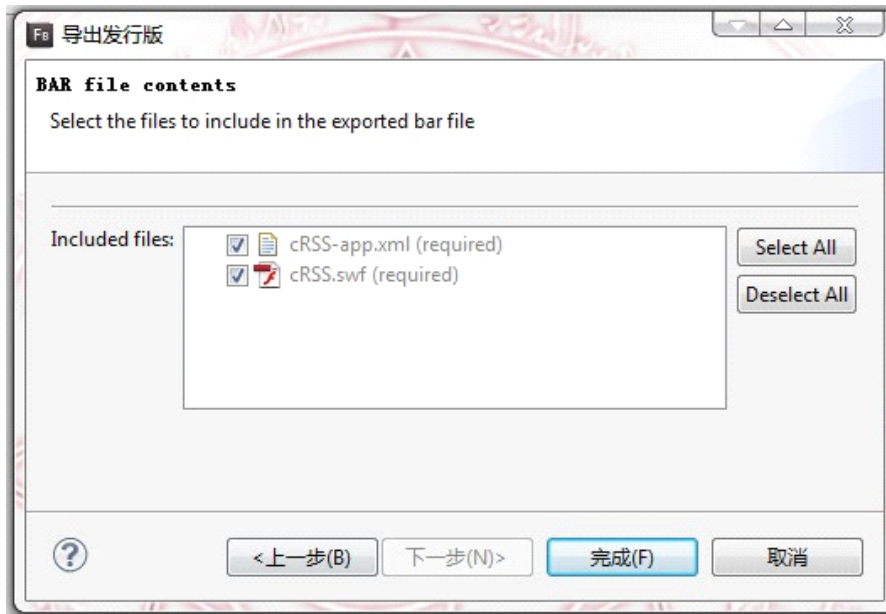
使用导出——选择 Export BlackBerry Tablet OS Release Build



使用证书（这里我们没有证书，当您有证书时可以进行下一步）



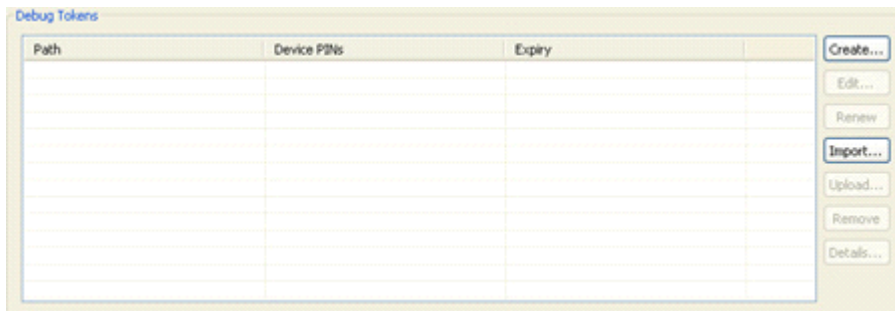
打包您的应用程序



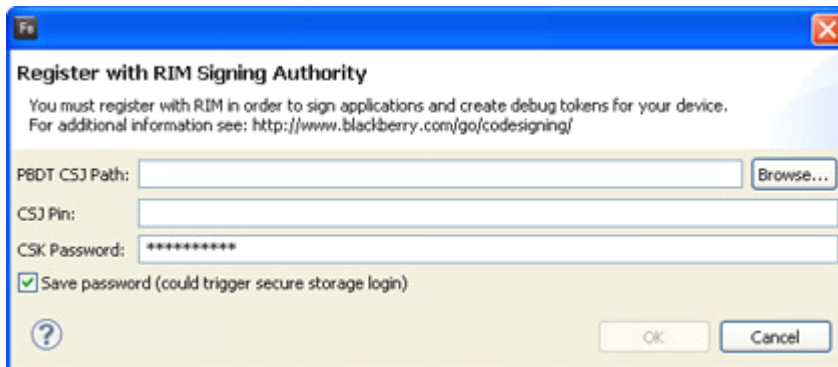
接下来完成，如果出现提示，请指定 CSK 软件密码。点击确定。

## 6、Debug Tokens

在这里选择创建——Create



Register with RIM Signing Authority 界面



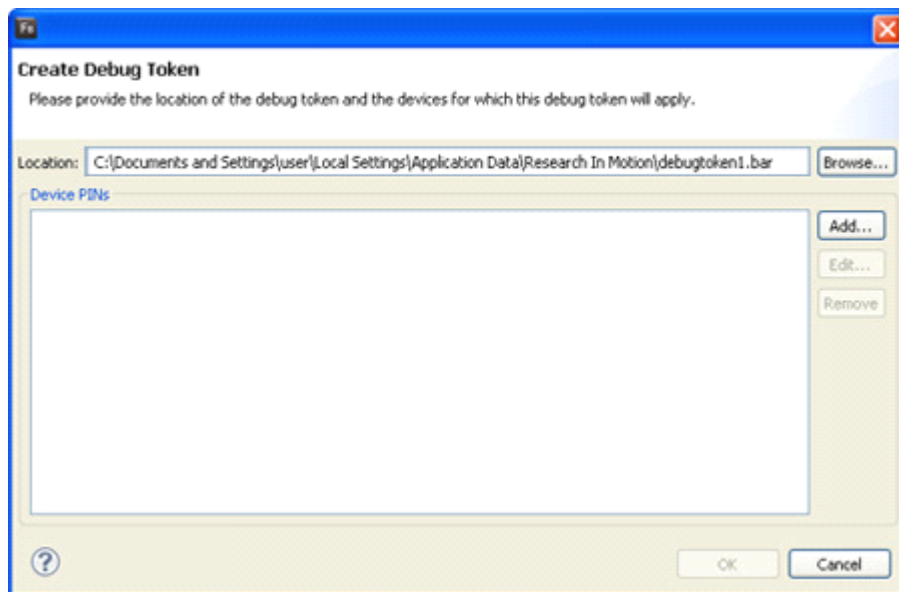
PBDT CSJ Path 从您邮件可以收到。

CSJ Pin 您使用的 PIN 密码。

CSK Password 密码。

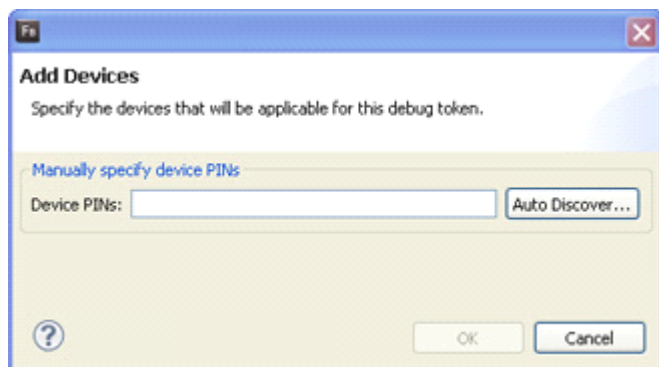
## Create Debug Token 界面

创建一个以.bar 为后缀的 debug token 文件。



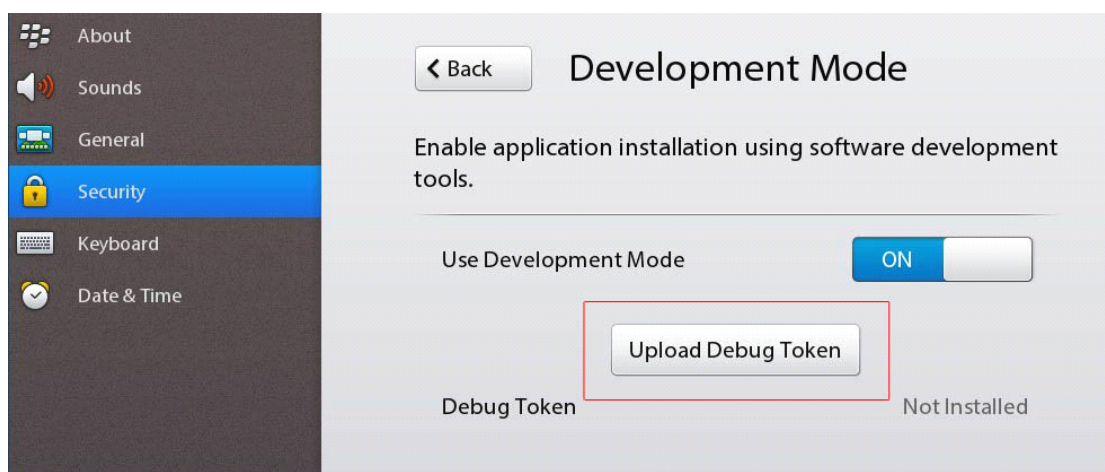
## Add Devices 界面

这里需要写入 Device PINs，您可以参阅您 PlayBook 中的——About——Hardware。也可以自动获取 Auto Discover。

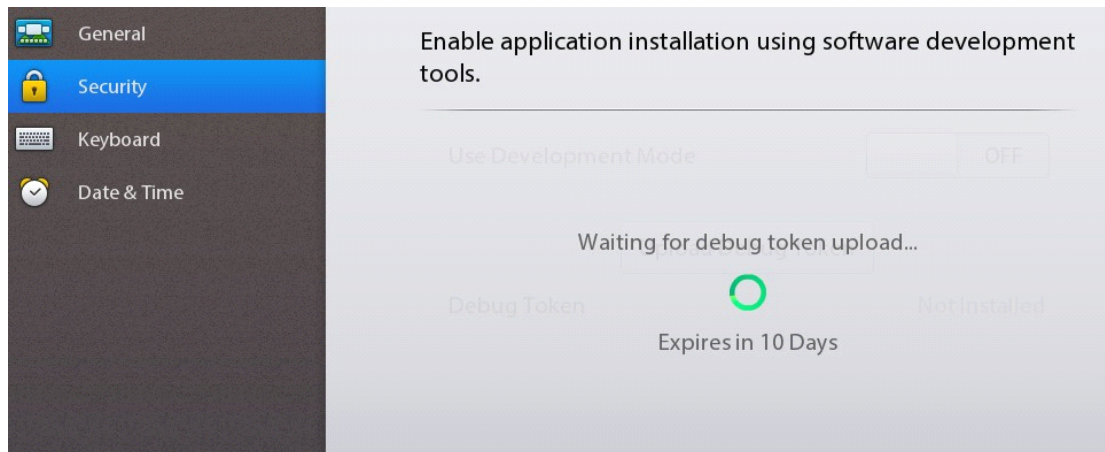


## 7、Install a debug token

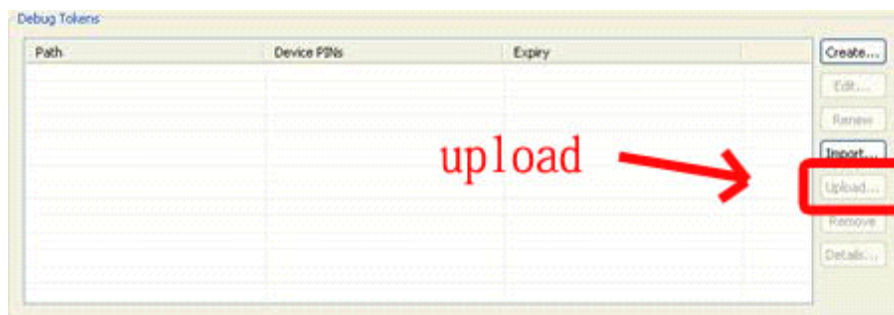
选择 Upload Debug Token。



## 等待 Upload



在 Flash Builder——窗口——首选项——BlackBerry Tablet OS——Signing——Debug Token 里（这里没有 Debug Token，如果您拥有一个您可以使用 upload）

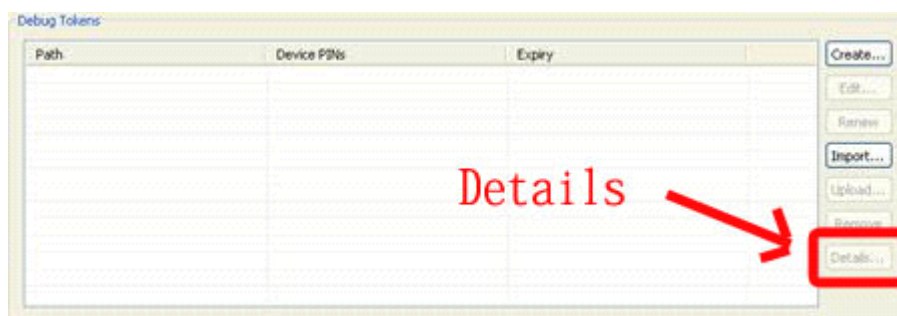


选择您要上传的 Debug Token。点击



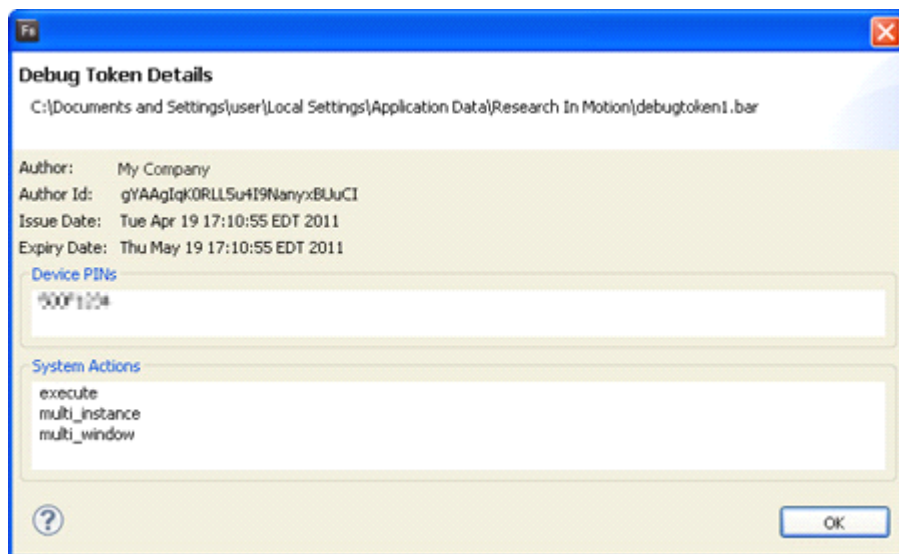
8、为您的应用程序配置 Debug Token。

在 Flash Builder——窗口——首选项——BlackBerry Tablet OS——Signing——Debug Token 里（这里没有 Debug Token，如果您拥有一个您可以使用 Details）



## Debug Token Details 界面

记录在 Author 和 Author Id 字段的信息。



在您的 blackberry-tablet.xml 中创建或者修改 Author 和 Author Id 字段的信息。使用上面获得的值。

### Sample blackberry-tablet.xml file

```
<qnx>
  <icon>
    <image>my_icon.png</image>
  </icon>
  <author>My Company</author>
  <authorId>gYAAgIqK0RLL5u4I9NanyxBUuCI</authorId>
  <category>core.games</category>
  <splashscreen>img/spalsh_landscape.jpg:img/splash_portrait.jpg</splashscreen>
  <action>use_camera</action>
  <action>read_geolocation</action>
  <action>play_audio</action>
  <buildId>349</buildId>
  <platformVersion>1.0.0.0</platformVersion>
</qnx>
```

.....  
PS: 真不容易啊。这么烦有木有!!!

PS2: 我要是不能上网不是不可测试了? 这一切有待新的测试。

这是一个完整的配置，对于一个完整的应用程序。但是我们只需要简单的去测试它。当您发布您的作品的时候才做好这些准备吧。

### 对于我们以前的作品

首先将其 SDK 改为 v1.0.1 版本，然后删除原有的调试器，新建一个新版本的调试器。之后就可以在虚拟机上测试开发您的程序了。