

Formation Développer en ActionScript 3



L'ActionScript est le langage de programmation disponible dans Flash pour la création d'applications avancées. L'émergence de la version 3.0 d'ActionScript a complètement bouleversé la façon d'appréhender la programmation ActionScript. L'AS3 est devenu un véritable langage de programmation orienté objet. L'adoption d'AS3 ou le passage de l'AS2 à l'AS3 nécessite un certain temps d'adaptation. Cette formation est particulièrement adaptée aux personnes souhaitant profiter des avantages de l'AS3

Objectifs

- Approfondir les possibilités de Flash
- Comprendre les principes de développement en ActionScript
- Être capable de migrer de l'AS2 vers l'AS3

Public concerné

- Toute personne souhaitant découvrir les possibilités offertes par l'ActionScript 3

Pré requis

- Maîtriser les bases du logiciel Flash
- Avoir suivi la formation "Dynamiser un site Web avec des animations Flash" (DEV200) ou connaissances équivalentes

Une formation de 4 jours

Caractéristiques	Paris
Tarif : 1980 € HT par personne	21/03/2011
Numéro de formateur : 11753687675	14/06/2011
Nombre d'heures : 28	17/10/2011
Référence : DEV201	05/12/2011
Contact : Patrick LE GOFF	
Telephone : 01.76.60.66.10	
Email : contact@kaptive.com	

Description des modules

num	Module
1	Présentation de l'AS3
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Les machines virtuelles du Flash Player - Le principe de la compilation - Les bonnes pratiques de la programmation - Test et débogage
2	Les principes de base de la programmation
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Les variables - Les instructions conditionnelles - Les tableaux - Les boucles - Les fonctions
3	Construction d'une interface
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Contrôler la lecture d'une animation - Contrôler une occurrence et naviguer sur la scène - Les actions permettant d'atteindre une URL - La structure d'un gestionnaire d'évènements - Types et détection des évènements - Les propriétés relatives aux évènements - Les propriétés d'un objet d'affichage
4	La liste d'affichage (displayList)
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Organisation et hiérarchie d'affichage - Les différents types d'objets d'affichage (DisplayObject) - La lecture d'une animation Flash au sein du FlashPlayer - Placer des éléments dynamiquement sur la scène - La propagation des évènements au sein de la liste d'affichage - Manipulation de l'affichage
5	La gestion des occurrences
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - La classe MovieClip (les déplacements, le glissé déposé, la détection des collisions) - La gestion des images (les filtres, les modes de fusion, les masques) - La gestion des profondeurs - Le dessin d'objets - La mise en forme du texte
6	Le chargement des médias externes
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Le chargement de swf et d'images - Le préchargement de données externes - Gérer des médias externes - Chargement et contrôle d'un son - Chargement et contrôle d'une séquence vidéo (le composant FLVPlayback)
7	Exportation et publication
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Les paramètres de publication - Les formats de fichiers - La compression - Les bonnes pratiques de production