



# Flash Programmation ActionScript

**3 jours**

## ▶ **OBJECTIFS**

ACQUERIR LES CONNAISSANCES NECESSAIRES POUR REALISER DES PAGES ET DES ANIMATIONS INTERACTIVES INTEGRANT UN GRAPHISME DE QUALITE

## ▶ **PARTICIPANTS / PRÉ-REQUIS**

Développeurs chargés d'intégrer Flash dans le système applicatif des sites dont ils ont la charge. Ce cours s'adresse à toute personne possédant une solide expérience de Flash ou une bonne maîtrise d'autres langages de programmation

## ▶ **PROGRAMME**

### **1 Introduction**

- > Architecture Web
- > Position de FLASH et ActionScript dans les architectures Web
- > Rappel sur FLASH

### **2 Panneau d'ActionScript**

- > Écriture de scripts
- > Débogage et traçage

### **3 La structure du langage ActionScript**

- > La hiérarchie du document
- > Le cycle des événements
- > Le déroulement du script
- > Les événements et les gestionnaires d'événements

### **4 Les actions**

- > Action d'objet, action de frames
- > La fenêtre action
- > Mode expert et mode normal

### **5 MovieClip et propriétés**

- > Événement Clip ; Drag et Drop ; duplication
- > Création dynamique de clip
- > Les propriétés et méthodes
- > Modification des propriétés
- > SmartClip

### **6 Variables et opérateurs**

- > Type de variables
- > Opérateurs
- > Création et modification
- > Chemins de syntaxe

### **7 Créer une animation intégrant des instructions ActionScript**

- > Représentation dynamique d'une donnée
- > Effets visuels ActionScript
- > Création d'animations interactives

### **8 Le mode objet**

- > Programmer orienté objet
- > Les objets MovieClip, Son (Sound), Couleur (Color)
- > Les objets Tableau (Array) et String
- > Les objets Souris (Mouse) et Touche (Key)
- > L'objet Nombre (Number), Date et Math

### **9 Tests et conditions**

- > Conditions
- > Boucles
- > Création de pause temps

### **10 Optimisation**

- > Préchargement de site
- > Détection

