

Durée : 3 jours (soit 21 H)

Plan de formation :

Développement ActionScript 3 pour Flash CS5

Le cours se basera sur la version CS5 du logiciel Flash

Objectifs : Utiliser l'ActionScript 3 et la programmation orientée objet, gérer l'affichage, les événements, les flux XML, etc.

Pré-requis : Notions d'algorithmie et de programmation des objets

Public : Infographistes, webmasters, développeurs web,...

Culture générale de programmation

- ✓ Variables et constantes ; Types de données ; Opérateurs ; Fonctions, paramètres et retours ; Structures conditionnelles et boucles, principes de la programmation orientée objet

Spécificités de l'interface de Flash

- ✓ Les propriétés du document ; Les symboles : graphiques, boutons, clip ; L'imbrication de symboles ; La timeline, image et image-clé ; Interpolation de forme ; Interpolation de mouvement ; L'éditeur de mouvement ; L'outil plume Adobe ; Contours, remplissages, dégradés,... ; Redimensionner, pivoter, aligner et positionner les éléments ; principes et utilisation des calques ; Gestion des champs textes : statiques, dynamiques ; Importation d'éléments externes (bitmaps, vectoriels,...)

Programmation Actionscript 3.0

- ✓ Syntaxe, localisation du code, utilisation de l'aide, la commande trace ()

AS3 / POO : Structure et Concepts

- ✓ Packages et classes personnalisées ; Héritage et polymorphisme ; Déclaration de classe ; Propriétés ; Constructeurs ; Méthodes ; Manipuler les propriétés : Getter, Setter ; Le typage

La gestion de l'affichage

- ✓ DisplayObject et liste d'affichages ; Champs de texte et typographie ; Mise en forme, formatage, feuilles de style ; Classe String ; Animation, filtres et manipulation d'effets à l'aide d'ActionScript ; Dessin à l'aide d'ActionScript ; Préchargement des données

La gestion Évènementielle

- ✓ Création et gestion d'évènements souris et de claviers ; Les trois phases d'un événement ; La classe EventDispatcher ; Créer ses propres évènements ; L'objet Timer ; Détecter une collision ; Les classes de Tween

La gestion de flux XML

- ✓ Récupération de données XML, affichage, gestion d'images dynamiques

Les animations, la vidéo et le son

- ✓ Classes de Tween, intégration de vidéos et de sons ; Import de médias externes (photos, sons, textes,...)

Méthodologie et réalisations : Ensemble d'exercices autour de la réalisation de jeux et d'interfaces de navigation