

Durée : 3 jours (soit 21 H)

Plan de formation : Flash ActionScript

Objectifs : Utiliser le langage de programmation ActionScript, gérer des clips, des sprites, des événements, et manipuler des textes, images, vidéos dans FLASH.

Pré-requis : Bonnes connaissances de la palette d'outils Flash

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

Introduction et rappels

- ✓ Utilisation de la bibliothèque
- ✓ Différences entre symboles et occurrences
- ✓ Prises en main des techniques d'animation avec Flash CS5
- ✓ Méthodologie d'animation et de gestions des symboles dans Flash
- ✓ Comment publier une animation Flash ?

Le langage de la programmation ActionScript 3.0.

- ✓ Structure d'un script. Règles de programmation ActionScript
- ✓ Où insérer le code ?
- ✓ Fonction trace
- ✓ Les types de variables, créer et utiliser des variables.
- ✓ Les opérateurs, les opérands.
- ✓ Les tests avec If/else
- ✓ Les tableaux. Propriétés de la classe Array.
- ✓ Répéter des actions avec les boucles.

Les clips et les sprites

- ✓ Différences entre clip et sprite
- ✓ Chargement dynamique de clip depuis la bibliothèque
- ✓ Contrôles d'animation vidéo stop, play, goto ...
- ✓ Modifier les propriétés d'un clip (déplacement, rotation, couleur,...)
- ✓ Création dynamique d'animations à l'aide de la classe Tween

Gestion des événements

- ✓ Principes de propagation et d'orchestration des événements
- ✓ Créer un écouteur
- ✓ Contrôles d'animation vidéo stop, play, goto ...
- ✓ Gestion des événements souris et du curseur
- ✓ Gestion des événements clavier
- ✓ Gestion des erreurs et exceptions
- ✓ Interaction clip/utilisateur : détection des collisions, drag and drop,...

Intégrer et manipuler le son et la vidéo

- ✓ Interrompre les sons localement ou globalement
- ✓ Appeler des sons externes et paramétrer le volume sonore
- ✓ Qualité de lecture

Manipuler des textes

- ✓ Texte dynamique, statique
- ✓ Récupération de variables externes
- ✓ Chargement de données xml

L'ensemble du stage s'articule autour d'exercices complets : Réalisation de petits jeux, création de menus, etc.