

Programmation ActionScript avec Adobe Flash

Flash



STFLASC



Public

Cette formation s'adresse aux designers Flash souhaitant améliorer leur productivité et réaliser des animations complexes ou aux développeurs souhaitant réaliser des applications avec Flash.



Objectif

Cette formation vous permet d'utiliser le langage ActionScript version 2 d'Adobe Flash pour réaliser des animations complexes et des applications interactives.



Format : 3 jours

La session de formation est animée par un Formateur Certifié Adobe.
Le cours utilise des présentations théoriques et des démonstrations, mais les exercices pratiques constituent l'essentiel de cette session.
Chaque stagiaire dispose de son propre PC avec le logiciel Adobe Flash installé.



Pré-requis

Maîtrise de la création d'animations avec Adobe Flash (la formation Animations sur mesure avec Adobe Flash est planifiée juste avant cette formation) et notions de programmation



AUTHORISED
Training Centre

> JOUR 1

Introduction

- Généralités d'actionsript
- Les concepts du langage
- Le dictionnaire de références

Apprendre les règles fondamentales d'ActionScript

- Travailler avec le symboles et les occurrences
- Ajout d'action à la ligne de temps
- Héritage des propriétés des Movies Clip
- Référencer Les Movies Clip
- Utiliser les Movies Clip comme des boutons
- Méthodologie pour Actionsript

Créer des formulaires

- Tour d'horizon des formulaires
- Créer des champs de texte
- Utiliser les données d'un formulaire
- Valider un formulaire
- Passer des variables

> JOUR 2

Créer des Movie Clip avec ActionScript

- Créer des Movies Clip vides
- «LoadMovie»
- Dessiner avec Actionsript
- Dupliquer des Movies Clip

Animer avec ActionScript

- Changer les propriétés d'un Movie Clip dynamiquement
- Les conditions
- Gestionnaire d'événement onEnterFrame

Créer des objets

- Définition
- Créer des objets avec méthode de construction
- Créer des objets avec New
- Créer des objets personnalisés

> JOUR 3

Réutiliser le code

- Les fonctions
- Fichier actionsript externe

Créer du contenu dynamique en utilisant les fichiers textes

- Comprendre le contenu dynamique
- Collecter les données dans Flash
- Charger les données