

# 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
<b>Tarif : 1980 € HT par personne</b>	<b>21/03/2011</b>
<b>Numéro de formateur : 11753687675</b>	<b>14/06/2011</b>
<b>Nombre d'heures : 28</b>	<b>17/10/2011</b>
<b>Référence : DEV201</b>	<b>05/12/2011</b>
<b>Contact : Patrick LE GOFF</b>	
<b>Telephone : 01.76.60.66.10</b>	
<b>Email : <a href="mailto:contact@kaptive.com">contact@kaptive.com</a></b>	

## Description des modules

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