

FLASH - ActionScript

Objectif : Graphistes, développeurs, chefs de projets souhaitant développer des applications Web interactives par programmation d'actions.

- 4 jours -

À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Maîtriser le langage ActionScript

Contenu de formation

■ RAPPEL DES NOTIONS DE BASE DE FLASH

Les symboles
Les bibliothèques
Le scénario (timeline)
Les actions d'image et de bouton (go to, stop ...)
Chargement d'éléments externes: image, son, texte, vidéo (FLV)

■ PRINCIPES DE BASE

Optimisation d'un site
Gestion des différents niveaux
Découpage des animations et des données
Utilisation du panneau Action Script
Bibliothèque d'action (propriétés, méthodes)
Assistant de script
Utilisation de l'action 'trace' pour vérifier les scripts ou pour déboguer

■ LES VARIABLES

Règles de nominations des variables et objets
Création et gestion des variables de différents types
Gestion des chemins cibles relatifs et absolus

■ CONDITION ET BOUCLES

Gestion de la commande: if , else , else if , case
Gestion des boucles: for, for in, while...

■ LES OPÉRATEURS MATHÉMATIQUES ET DE COMPARAISON

■ LES FONCTIONS

Création de fonctions
Différentes utilisations

■ LES OBJETS

Movieclip : Propriété, drag and drop, duplication, collision
Texte : Propriété, manipulation des chaînes de caractères, Texte défilant dynamique, externe
Images : Téléchargement dynamique
Son : Optimisation de l'objet son, gestion du volume
Tableau : Liste et données
Date : Gestion du temps et de la date
Souris et clavier : Changement ou disparition de souris, détection de touche

Déroulé de l'action

• Type de stage

Session Inter-entreprises
[Session Intra](#)

• Horaires

9H00-12H00 /13H30-17H00

• Méthode pédagogique

Alternance exposés
théoriques
et exercices pratiques

• Suivi et assistance

Support de cours adapté
au logiciel étudié et
au niveau suivi
Assistance téléphonique
gratuite et illimitée

• Validation des acquis

Exercice de validation en fin
d'action