



FLASH ACTION SCRIPT 3

- **Public** : Webmasters, graphistes, publicité, communication, marketing, webmarketing...
- **Pré-requis** : Connaissance de Flash
- **Durée** : 35 heures (5 jours)
- **Approche** : Technique avancée
- **Logiciel manipulé** : Adobe Flash
- **Objectifs** : Maîtrisez l'as3 pour donner encore plus d'interactivité à vos productions flash. Cette formation vous permettra d'intégrer rapidement tous les concepts de la technologie Objet ainsi que la syntaxe du langage ActionScript 3

Notions de base

- Quelques rappels concernant le web
- Images bitmaps et images vectorielles
- Historique et Ecmascript
- Flash player, compilation, JIT swf et swc et édition de liens

Les variables

- Règles de nominations des variables et objets
- Création et gestion des variables de différents types
- Étendues des variables et incidences sur la mémoire
- 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...

Définition de classe en AS3

- Définition classe
- Création Objet
- Attribut, méthode
- Référence, Garbage collection
- Accesseurs, visibilité, encapsulation
- Mot clefs "this"

Syntaxe AS3

- Type de base
- Valeurs par défauts, variables, opérateurs
- Instructions, blocs, portée
- Commentaires, ASDocs

Structure de contrôles

- If, else if et else
- Expressions et opérateurs conditionnels
- Switch
- Boucle for, while et do while

Objets dynamiques

- Object, tableaux associatifs et Map
- Définition de propriétés et méthodes dynamiques undefined
- Classes dynamiques et classes figées
- for .. in et for each ... in
- Classe Function et Proxy

Exercices pratiques

- Création d'animations type galerie photo dynamique
- Gestion de vidéos dynamiques en XML ...

Interactivité

- Événements dans la displayList
- Gestion en phase descendante
- Phase ascendante et bubbling, target, currentTarget
- Gestion dans les différentes phases
- Événement souris
- Événements clavier
- Événement du Flash Player

Composants

- Texte et saisie
- Bitmap et chargement d'Assets
- Sound
- Video
- Où sont les composants ?

