



L'animation avec Flash Action Script 3

Public : Maquettistes, infographistes, Webmasters, responsables communication, chefs de projet, demandeur d'emploi

Pré-requis : Avoir suivi la formation Flash Niveau 1, une formation équivalente, ou attester de son niveau.

Durée : 35 heures (5 jours)

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

Lieu de la formation : Locaux de Mandyben ou chez le client | **Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum

Moyens pédagogiques : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

Modalités pédagogiques : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

Modalités d'évaluation : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

Formalisation à l'issue de la formation : Attestation de fin de formation

Notions de base (2 h)

- 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 (3 h)

- 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 (3 h)

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

Définition de classe en AS3 (3 h)

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

Syntaxe AS3 (3 h)

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

Structure de contrôles (3 h)

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

Objets dynamiques (3 h)

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

Exercices pratiques (2 h)

- Création d'animations type galerie photo dynamique

Interactivité (3 h)

- Evènements dans la displayList
- Gestion en phase descendante
- Phase ascendante et bubbling, target, currentTarget
- Gestion dans les différentes phases
- Evènement souris/clavier

Composants (3 h)

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

Le nouveau simulateur (3 h)

- Présentation générale du simulateur pour mobile
- Utilisation du simulateur de clavier
- Utilisation de la géolocalisation
- Utilisation des gestes multitouch
- La gestion de l'accéléromètre

Exportation (3 h)

- Exportation avec adobe Air
- Exportation swf ou HTML5