

Flash - Programmation ActionScript

Principes de base

Rappel : les actions d'image et de bouton, notion d'évènements et cibles

Actions sur clip

Ciblage

Syntaxe pointée, orientée objet

Création, méthodes, propriétés, évènements, écouteurs

Imbrication d'évènements

Gestionnaires d'évènement dynamiques

Concept écouteurs (addListener)

Ciblage absolu, relatif, implicite, explicite

Avantages, inconvénients

Tests et conditions

Conditions (if et switch), boucles (for et while)

Optimisation

Pré-chargement de site, meilleures pratiques

Classe MovieClipLoader

Contrôle de la bande passante

Détection du lecteur Flash par programmation, par Express

Instal

Fonctions globales, fonctions diverses

Chargement dynamique d'image bitmap ou de son

Gestion du temps (getTimer et setInterval)

Fonctions anonymes et nommées

Variables et opérateurs

Type de variables

Opérateurs

Définition et modification

Chemins de cible

Champs de formulaires

Texte dynamique et de saisie

Scrolling du texte

Texte externalisé (fichier .txt)

Support du Html

Feuilles de style CSS (classe StyleSheet)

Classe TextFormatUnicode

Manipulation de chaîne de caractère

Les classes intégrées

Classe MovieClip, classe TextField, classe Button (bouton), classe Sound (son), classe Video, NetConnection et NetStream, classe Mouse (souris), classe Key (touche), classe Color (couleur)

Classe Array (tableau), classe String (chaînes), classe Number (nombre), classe Math, classe System, classe Date

Structuration d'un site

Gestion avancée de site : loadMovie dans des cibles

Panneau projets

Panneau d'ActionScript

Fonctionnalités

Editeur et écriture de script

Débogage et traçage

Scripts externes : utilisation de fichiers .as et directive #include

Objets

Concept

Variables et propriétés

Types primitifs et composites

Fonctions et méthodes

Durée : 5 jours

MacOS/Windows

Pré-requis

Bonne connaissance de Flash.

Objectifs

Vous êtes graphistes, maquettistes, utilisez Flash régulièrement, et souhaitez acquérir de solides bases pour l'élaboration d'animations Flash interactives grâce à ActionScript.

Horaires

Du Lundi au Vendredi

de 9h00 à 12h45 et

de 13h45 à 18h00

Matériel

Par stagiaire : PC Windows ou Mac OS X

Suivi du stage

Assistance par email après le stage

MovieClip et propriétés

Création dynamique de clip, glisser déposer, duplication

Tests de collision

Les propriétés et méthodes

Manipulation des propriétés

Bouton MovieClip

Mise en cache bitmap (cacheAsBitmap)

Filtres et mélanges

Utilisation des Tweens

Tweens intégrés

Librairies externes

