

**FORMATION FLASH ACTION SCRIPT**  
**3 - Initiation**

**Durée :** 3 jours [21 heures]

**Objectif :**

Vous étudierez le langage de programmation afin de programmer des animations ou des applications développées sous Flash Action Script 3.

**Public :**

Ce cours s'adresse à un public plutôt graphiste ou non informaticien et aborde la programmation en ActionScript 3.

**Pré-requis :**

Connaissances de base du HTML, des concepts du Web et de la programmation. Expérience souhaitable en programmation.

**Moyens pédagogiques et techniques :**

Un poste fixe par stagiaire  
Exercices et travaux pratiques, en fonction du profil du stagiaire et ce, tout au long de la formation  
Réalisation de travaux types

**Modalité d'évaluation :**

Exercices de mis en situation professionnel

**Document délivré :**

Attestation de formation professionnelle

**Nombre de stagiaire :**

Minimum 2  
Maximum 6

## PROGRAMME DE FORMATION FLASH ACTION SCRIPT 3 - INITIATION

### 1<sup>ER</sup> JOUR

#### INTRODUCTION À L'AS3

- Historique
- Flash player, AVM1 et AVM2, compatibilité
- Différence entre langage procédural et POO
- L'éditeur de code de Flash
- Où placer le code ?

#### LE MODELE ÉVÉNEMENTIEL EN AS3

- Présentation du modèle : sujet / événement / écouteur
- Gérer les événements souris : la classe MouseEvent

#### NOTIONS D'OBJET, DE CLASSE, D'INSTANCE ET DE TYPE

- Classes instanciables / non-instanciables
- Propriétés et méthodes de classe
- Exemple : propriétés graphiques et méthodes de la classe MovieClip

#### LES OBJETS GRAPHIQUES ET LA LISTE D'AFFICHAGE

- Présentation des différents DisplayObjects
- Les displayObjectContainer et la displayList
- Travailler avec la liste d'affichage : ajout et retrait de DisplayObject dans la DisplayList

### 2<sup>EME</sup> JOUR

#### CHARGEMENT DE CONTENU EXTERNE

- Images bitmap et SWF
- Fichier texte
- Les événements liés au chargement
- Traitement et affichage des données chargées

#### LES CONDITIONS

- Structure conditionnelle : if, else if, else  
Ecriture des conditions : opérateurs de comparaison

#### LA CLASSE ARRAY

- Définition et utilité
- Méthodes de la classe Array

#### DÉCLANCHER DES INSTRUCTIONS AVEC UN TIMER

- Différence avec un EnterFrame
- Méthodes de la classe Timer, la classe TimerEvent et updateAfterEvent

#### GESTION DU CLAVIER AVEC KeyboardEvent

- Récupération de la touche tapée : keyCode et charCode

#### GLISSEER-DÉPOSER AVEC StartDrag

- Méthodes startDrag et stopDrag

## 3EME JOUR

### TEST DE COLLISION AVEC LE MÉTHODE HitTest

- Collision entre deux MovieClips
- Collision par rapport à un point

### CRÉATION DE MASQUES PAR PROGRAMMATION

### CRÉATION ET DESTRUCTION DE SYMBOLES PAR ActionScript

- Création de liaisons dans la bibliothèque

### LES BOUCLES : LA BOUCLE FOR

- Utilisation

### LA CLASSE TextField

- Fonctionnement, embarquement des polices
- Classe TextFormat et StyleSheet

### LE SON AVEC LA CLASSE Sound

- Sons de bibliothèque et chargement de sons externes
- Création d'un player audio

### LA VIDÉO

- Explication des formats et codecs vidéos lisibles dans le lecteur Flash
- Création d'un player vidéo avec les classes NetStream, NetConnection et Video