

Actionscript 3.0 - Design Pattern avec Adobe Flash CS3



Auteur

Martin Arvisais, Agoria



Audience et leur pré requis

Développeurs Flash ayant de l'expérience en programmation Actionscript 3.0.

Durée

12 heures / 2 jours

Description du cours

Introduction au concept des « Design Pattern » avec la programmation orienté objet. Présentation de plusieurs techniques de programmation comme la réutilisation de code, la résolution de problèmes d'architecture de code, et rendre vos projets plus flexible et extensible.

Objectif du cours

Le développeur comprendra les avantages nombreux de la programmation orienté objet et de ses « design pattern ». À l'aide de plusieurs exercices, le développeur aura appliqué déjà plusieurs patterns et sera à l'aise de poursuivre son apprentissage.

Contenu du cours

- Les meilleurs pratiques pour la création d'application Flash
 - ✓ Architecture avec la POO
 - ✓ Comment séparer la logique des données et des graphiques
 - ✓ Gestion d'une librairie de code

- Concept de la programmation OOP
 - ✓ Abstraction
 - ✓ Encapsulation
 - ✓ Interface
 - ✓ Singleton
 - ✓ Polymorphisme
 - ✓ Composition
 - ✓ Délégation
 - ✓ MVC

- Nombreux exercices pour appliquer et démontrer tous les concepts vus.