

# Programmation Orienté Objet en Actionscript 3.0 pour programmeur objet sous Adobe Flash CS3

---



## Auteur

Martin Arvisais, Agoria



## Audience et leur pré requis

Programmation dans un langage orienté objet tel que C++ et Java.

## Durée

13 heures / 2 jours

## Description du cours

Initiation à la programmation orienté objet en Actionscript 3.0

## Objectif du cours

Acquérir le concept de la programmation orienté objet et comprendre les avantages de celui-ci.

## Contenu du cours

- Structure et éléments d'une classe AS 3.0
- Structure de données (Array, Objet, XML, E4X)
- Présentation des éléments de l'Actionscript
  - Boucle
  - Filtres et animation
  - BitmapData
  - Chargement des médias [sons et images]
- Utilisation des composants Adobe Flash CS3
- Les systèmes événementiels
- Les « Design patterns »
  - Singleton
  - MVC
  - VO/DTO
- Exercice et mini projet [Engin de Quiz]