

Programmation Orienté Objet en Actionscript 3.0 pour Adobe Flash CS3 - #4



Auteur

Martin Arvisais, Agoria



Audience et leur pré requis

Introduction à Adobe Flash CS3 - #1
Adobe Flash CS3 Intermédiaire – Actionscript 3.0 - #2
Adobe Flash CS3 Avancé - Actionscript 3.0 - #3

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
 - Constructeur
 - Méthode, get/setter, propriété et constante
 - Concept de l'héritage et la composition
 - Éléments privés, protégés et publics
 - Classe avec contenu statique et dynamique
 - Les Interfaces
- Retour sur l'API du lecteur Flash 9
- Les événements
- Les « Design patterns »
 - Singleton
 - MVC
 - VO/DTO