

Adobe Flash CS3 pour programmeur – Actionscript 3.0



Auteur

Martin Arvisais, Agoria



Audience et leur pré requis

Pour les programmeurs voulant développer avec Flash CS3.
Programmation dans un langage orienté objet tel que C++ et Java ou autre.

Durée

18 heures / 3 jours

Description du cours

Initiation au logiciel Adobe Flash et à la programmation orienté objet en Actionscript 3.0

Objectif du cours

Acquérir le concept des animations, du design et de la programmation orienté objet et comprendre les avantages de celui-ci.

Contenu du cours

- Les meilleurs pratiques en développement et architecture d'une application.
- Retour sur les principes d'animations et de création de contenu visuel
- Intégration de matériels riche [image, son, vidéo]
- Migration de l'AS 2.0 vers l'AS 3.0
 - Comprendre le nouveau système évènementiel
 - Comparaison des 2 API et conversion vers AS 3.0
- 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 et Chargement des médias [sons et images]
- Utilisation des composants Adobe Flash CS3 + FLVPlayback (Vidéo FLV)
- Les systèmes évènementiels
- Les « Design patterns » [Singleton, MVC, VO/DTO]
- Exercice et mini projet
- Mise en ligne, exportation et principe de pré-chargement