



Flash

MODULE **FLASH**

3

Programmation ActionScript 3

DURÉE DU MODULE / 5 jours

Outil /
Adobe Flash CS4

Objectif /

Ce module consiste en l'étude du langage de programmation ActionScript 3. Il est destiné aux personnes souhaitant développer des applications pour le lecteur Flash 9 et plus, ou pour Flex.

La formation au logiciel Flash est organisée en 4 principaux modules :

- le module "Animation Interactive"
- le module "Programmation"
- le module "Programmation Orientée Objet"
- le module "Sites dynamiques"

Le déroulé de cette formation correspond au module "Programmation".

Prérequis /

Il est recommandé à un public développeur, informaticien ou bien maîtrisant le langage Actionscript 1 ou 2 de Flash.

Pour un public plutôt graphiste, webmaster ou non informaticien, nous conseillons la formation "Programmation", dispensée avec ActionScript 1.

REGART
• NET

CONTACT 50 rue de paradis
75010 Paris

tel + 33 (0)1 48 24 96 45
fax + 33 (0)1 48 24 96 46
contact@regart.net

www.regart.net

Programmation ActionScript 3

Déroulé /

Introduction

- Où sont mes objets ?
- Distinction entre le langage et l'API du lecteur 9

Nouveautés du langage AS3 par rapport à AS2

- Les nouveaux types primitifs
- Boucles, mots clés, directive et déclarations
- Notion de paquetage (package)
- Optimisation avec la classe Vector

Comportement du lecteur et compilateur

- Différentes options du compilateur (mode strict, mode avertissement)
- Typage : définition et avantages
- Vérification des types à la compilation et à l'exécution

Gestion des erreurs par le lecteur

- Fonctionnement et granularité apportée
- Différents types d'erreurs
- Utilisation de try, catch, finally

Mode d'instanciation des objets graphiques

- Création des objets graphiques (classe DisplayObject)
- Utilisation des displayObjects (SimpleButton, Sprite, MovieClip, Shape, etc.)
- Nouvelle API de dessin (propriété graphics)
- Bibliothèque partagée (ApplicationDomain)

Liste d'affichage

- Fonctionnement et concept
- Gestion de la profondeur
- Manipulation des objets d'affichage

Modèle évènementiel (DOM3)

- Écoute et diffusion d'évènement (addEventListener, EventDispatcher)
- La classe EventDispatcher
- Propagation évènementielle

Chargement de contenu externe (graphiques ou données)

- Classes URLLoader et Loader
- Gestion des événements du chargement
- Communication entre deux fichiers .swf

Rétrocompatibilité : AVM1Movie

- Différence entre AVM1 et AVM2
- Chargement de fichiers .swf compilés en AS1/AS2 dans un .swf compilé en AS3
- Communication entre .swf AVM1 et .swf AVM2

Manipulation du XML avec E4X

- Chargement de fichier XML
- Introduction au format E4X
- Syntaxe et parcours de fichier

Manipulation du texte

- Mise en forme du contenu texte
- Styles de texte par CSS

Manipulation et création d'images bitmap

- Classes Bitmap et BitmapData
- Instanciation et manipulation d'images bitmap stockées en bibliothèque
- Création d'objets bitmap par code
- Création d'objets bitmap à partir de contenus vectoriels avec la méthode BitmapData.draw()
- Filtres personnalisés avec Pixel Bender

Manipulation du son

- Chargement de son externe
- Analyse du spectre
- Equaliseurs
- SoundLoaderContext, SoundChannel
- Transformation de Fourier

La vidéo

- Classe Video, NetStream, et Camera

Application : création d'un lecteur vidéo personnalisé