



# Initiation flash ActionScript

## Plan de cours



- Durée :** 3 jours , soit 20 heures.
- Environnement :** PC (Windows Vista/XP ou Linux+Virtual Box) ou Macintosh (Mac OS X).
- Versions :** Flash ActionScript 3, Flash ActionScript 2.
- Pré-requis:** Utiliser l'outil informatique de manière régulière. Connaissance du Logiciel Flash.

**Objectifs :** Découvrir les fondamentaux du langage de programmation intégré à Flash, afin de piloter des animations et effets multimédia pour Internet.

### Plan de cours proposé :

#### 1. Présentation de Flash Actionscript

- . Présentation du langage
- . Les lecteurs Flash.
- . L'éditeur
- . Le débogueur
- . La commande trace()
- . Mode normal et Expert
- . Les préférences
- . Apprendre à travailler avec l'aide.

#### 2. Les bases du Langage Actionscript

- . Constantes
- . Variables
- . Listes.
- . Propriétés.
- . Fonctions personnalisées.
- . Méthodes
- . Instructions conditionnelles
- . Boucles
- . Listeners

#### 3. Gestion des événements

- . Propagation des événements.
- . Événements liés au Clip
- . Gestion de boutons.
- . Gestion du clavier
- . Gestion de la souris.
- . Gestion des erreurs et des exceptions.
- . Gestion du timer

#### 4. Actions simples

- . La navigation et le déplacement
- . Changer les propriétés d'un objet sur la scène
- . Lancement et pilotage d'un clip
- . Création de menus.
- . Création de formulaires.

#### 5. Clips d'animation de base

- . Chargement dynamique de clip
- . Contrôles d'animation vidéo
- . Création de masques.

#### 6. Echanges de données élémentaires

- . Echange de données avec la page HTML.
- . Passage d'arguments au lancement.
- . Appel de pages Web en mode GET et POST.
- . Méthodes de SendAndLoad pour appeler vos URL.
- . Sauvegarde de données locales
- . ShareObject
- . Cookies.

#### 7. Effets Multimedia

- . Gestion des sons
- . Import de ressources multimédias.
- . Conversion vidéo
- . gestion de fichiers MP3
- . Gestion de fichiers vidéo.
- . Effets graphiques
- .
- .