

ActionScript - Programmation orientée-objet

Introduction à la programmation orientée-objet

Primitives et types évolués.

Valeurs et références.

Principes de la programmation orientée-objet : encapsulation, héritage et polymorphisme.

Types, classes et interfaces.

Comprendre le classpath et les namespaces.

Les classes

ActionScript : classes et prototypes.

Méthodes, propriétés et accesseurs.

Accès aux membres : public, private, protected.

Dérivation et redéfinition des méthodes : override.

Membres statiques.

Les classes dynamiques, le type Object.

Interfaces : intérêts et mise en oeuvre.

La réflexion

Concept et intérêts.

La classe Class.

Description de types.

Navigation dans une hiérarchie de classes.

Instantiations et appels.

Les composants ActionScript

ActionScript 3.0 et l'API Flash Player

Containers et contrôles.

L'architecture des composants ActionScript 3.0.

Choisir une classe de base.

Développement et extension de composants.

Comprendre la DisplayList.

Modèle événementiel.

Composants data-driven.

Les design-patterns

Concept et historique des design-patterns.

Design-patterns standards : Command, Observer, State, Singleton, Decorator, etc.

Problèmes récurrents ActionScript 3.0 et solutions conceptuelles.

Conception Model-View-Controller / Model-View-Presenter.

Mise en oeuvre et intégration d'un framework de développement.

Débuggage et mise au point

Trace et logs.

Débugger.

Gestion des erreurs : throw, try, catch.

Migration de code ActionScript 2.0 vers 3.0.

Durée : 5 jours

MacOS/Windows

Pré-requis

Des notions de base sur la programmation sont nécessaires (variables, structures de contrôles, opérations conditionnelles, opérateurs arithmétiques ou de comparaison, algèbre de boole, etc). Quelques connaissances sur Flash ou Flex sont un plus.

Objectifs

Vous souhaitez appréhender ActionScript 3.0 et les bonnes pratiques pour développer des applications riches avec Flash ou Flex.

Horaires

Du Lundi au Vendredi
de 9h00 à 12h45 et
de 13h45 à 18h00

Matériel

Par stagiaire : PC Windows ou Mac OS X

Suivi du stage

Assistance par email après le stage