

Flash - Développement d'interfaces

Généralités

Flash Player, ActionScript et la "Flash Platform".

Historique de Flash et maturité.

Applications n-tier et interfaces graphiques.

Rappels : timeline et movieclips.

Rappels sur la programmation

Variables et types.

Opérateurs arithmétiques.

Instructions conditionnelles et opérateurs de comparaison.

Structures de contrôles.

Fonctions : portée des variables, paramètres et retours.

Classes intégrées (core classes) : Object, String, Array,

Number...

Programmation orientée-objet

Classes vs. prototypes.

Instances de classes.

Méthodes, propriétés et accesseurs.

Accès aux membres.

Dérivation de classes.

Interfaces : intérêts et mise en oeuvre.

Interfaces graphiques

Movieclips et boutons : instantiation et contrôle.

Modèle événementiel.

Calculs de trajectoires et techniques d'animation logicielles.

Contrôle des formes vectorielles (lignes, gradients, shapes et

courbes de Bézier).

Gestion du texte.

Gestion de la couleur.

Saisie utilisateur : clavier, souris et sélection.

Le son

Classe Sound.

Contrôle de lecture, de volume sonore et du panoramique.

Fichiers sons externes.

La vidéo

Classe vidéo.

Connections distantes et flux binaires.

Les composants

L'architecture des composants ActionScript.

Les composants prédéfinis.

Création d'un composant : choix d'une classe de base et implémentation.

Comprendre la DisplayList.

Dispatch d'événements.

Les styles et les skins.

Composants data-driven.

Le débogage

Méthodes de débogage.

Le debugger et les points d'arrêt.

Durée : 5 jours

MacOS/Windows

Pré-requis

Bonne connaissance de Flash. Un usage régulier de langages de programmation compilés (VB, Java, C# ...) ou de script (VBScript, Javascript...) en environnement web est un plus.

Objectifs

Vous souhaitez créer des interfaces utilisateur riches et optimisées en utilisant les outils de programmation ActionScript, aborder le concept de programmation orientée objet dans Flash.

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