



Public :

Toute personne connaissant le logiciel Flash et souhaitant aller plus loin dans l'interactivité.

Pré-requis :

Maîtrise de l'environnement Mac ou PC.
Connaissance du logiciel Flash.

Objectifs de la formation :

Découvrir la logique de programmation et maîtriser le langage de Flash.

Déroulé de cours :

L'apprentissage se fera sur la base de l'alternance d'apports théoriques et de nombreux exercices pratiques. Les participants peuvent venir avec des documents déjà réalisés ou en cours d'élaboration.

Plan de cours

Les bases de la programmation ActionScript

- Les actions d'images.
- Les actions de boutons
- Les ClipEvent.
- Organiser une animation en séquences et en contrôler le déroulement.

Les Actions les plus utiles

- GetUrl.
- With
- LoadMovie
- HitTest (détection de collisions).
- Création de menus déroulant (pop-up).

La Dot Syntaxe

- Construction d'un script à l'aide de la Dot Syntaxe.
- Modifier dynamiquement les propriétés des movies-clips.
- Dupliquer et déplacer des movies clips dynamiquement.
- Permettre à l'utilisateur de déplacer des movies-clip au clavier ou à la souris.
- Modifier le pointeur de la souris.

Les variables

- Types de variables
- Construction d'expressions.
- Envoi et récupération de variables
- Mise à jour d'une animation Flash à partir d'un fichier texte externe.

Les tests et les conditions

- Les fonctions if, if else.
- Les boucles avec While, et for.

Les fonctions

- Création d'une fonction.
- Réutilisation d'une fonction.
- Appeler des fonctions distantes.
- Les moteurs en clip.
- Les objets ActionScript prédéfinis.
- Manipuler des chaînes de caractères.
- Manipuler des dates.
- L'objet Couleur, propriétés et méthodes.
- L'objet Son, propriétés et méthodes.
- Analyser un fichier XML.



Gestion des images et du son

- Importer dynamiquement des sons au format MP3.
- Démarrage, arrêt, réglage du niveau et de la balance des sons.
- Importation dynamique d'images.
- Importation et manipulation de fichiers vidéo.

Connexion à une base de données

- Créer un formulaire.
- Se connecter à des scripts côté serveur.
- Adapter l'architecture de l'animation Flash aux bases de données.
- Développer des outils d'administration basés sur Flash.

Le débogage

- La commande Trace.
- La palette Sortie.
- Le débogueur.

Export et Intégration OnLine et OffLine

- Les paramètres de publication.
- La création d'un projecteur.
- Conception d'une séquence de préchargement.

Lieu : Toutes les formations sont animées sur site ou à Caluire.

Horaires : 9h00-12h30/13h30-17h00 (ou tout autre arrangement à votre convenance).

Suivi de stage : Support téléphonique et par mail.