

## Objectifs

Acquérir les connaissances nécessaires pour réaliser des pages et des animations interactives intégrant un graphisme de qualité.

## Participants

Tout utilisateur de FLASH.

## Prérequis

Bonnes connaissances des éléments de base de FLASH.

## Pédagogie

La pédagogie est basée sur le principe de la dynamique de groupe avec alternance d'apports théoriques, de phases de réflexion collectives et individuelles, d'exercices, d'études de cas et de mises en situations observées. Formation / Action participative et interactive : les participants sont acteurs de leur formation notamment lors des mises en situation car ils s'appuient sur leurs connaissances, les expériences et mettront en oeuvre les nouveaux outils présentés au cours de la session.

## Profil de l'intervenant

Consultant-formateur expert sur cette thématique. Suivi des compétences techniques et pédagogiques assurée par nos services.

## Moyens techniques

Encadrement complet des stagiaires durant la formation. Espace d'accueil, configuration technique des salles et matériel pédagogique dédié pour les formations en centre. Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique à échéance de la formation.

## Méthodes d'évaluation des acquis

Exercices individuels et collectifs durant la formation. Evaluation des acquis et attestation de fin de stage adressés avec la facture.

## Programme

### Introduction

Architecture Web

Position de FLASH et ActionScript dans les architectures Web

Rappels sur FLASH

### Panneau d'ActionScript

Écriture de scripts

Débogage et traçage

### La structure du langage ActionScript

La hiérarchie du document

Le cycle des événements

Le déroulement du script

Les événements et les gestionnaires d'événements

### Les actions

## Action d'objet, action de frames

### La fenêtre action

### Mode expert et mode normal

## MovieClip et propriétés

### Événement Clip ; Drag et Drop ; duplication

### Création dynamique de clip

### Les propriétés et méthodes

### Modification des propriétés

### SmartClip

## Variables et opérateurs

### Type de variables

### Opérateurs

### Création et modification

### Chemins de syntaxe

## Créer une animation intégrant des instructions ActionScript

### Représentation dynamique d'une donnée

### Effets visuels ActionScript

### Création d'animations interactives

## Le mode objet

### Programmer orienté objet

### Les objets MovieClip, Son (Sound), Couleur (Color)

### Les objets Tableau (Array) et String

### Les objets Souris (Mouse) et Touche (Key)

### L'objet Nombre (Number), Date et Math

## Tests et conditions

### Conditions

### Boucles

### Création de pause temps

## Optimisation

### Préchargement de site

### Détection