



3 jours / 21 heures

FLASH ActionScript 2

Objectif du stage

Apprendre à programmer avec le langage ActionScript 2 de FLASH

Pré-requis

Avoir suivi le stage de perfectionnement FLASH ou avoir un niveau d'utilisation équivalent

Programme détaillé

1 - L'ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT ACTIONSCRIPT

La fenêtre de «code»
Syntaxe et structure du langage

2 - LES ACTIONS DE BASE

Stop, play, GetUrl
Action sur une image clé
Action sur un bouton
iSyntaxe des options du bouton (On)

3- NOTIONS DE PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET

L'objet «Clip»
Les propriétés
Les méthodes

4 - UTILISATION DES VARIABLES

Définition d'une variable
Affectation et utilisation d'une variable
Différence entre _root, _parent et _this
Importer, exporter des variables
Les champs de texte

5 -PROGRAMMATION AVEC ACTIONSCRIPT 2

Notions élémentaires d'un langage objet
Les instructions conditionnelles
Les boucles
Les opérateurs
Les fonctions
Détection de collision
Les autres objets (color, sound, date)

6 -LE GESTIONNAIRE D'ÉVÈNEMENTS

MouseEvent, Clipsevent

7 -UTILISER LES COMPOSANTS FLASH

Barre de défilement, combo box, etc.

8 -CONTRÔLE DE L'ANIMATION

FS command
Application autonome



crir

CENTRE DE RESSOURCES INFORMATIQUES DE ROCHEFORT
2 rue de l'école de dressage - BP 80282 - 17312 - ROCHEFORT