



## Apprendre ActionScript 3

---

123 leçons

Durée estimée : 08h43

Référence : BFEP-056

- Présentation de l'auteur avec Tuto ActionScript 3
- Présentation de l'ActionScript 3
- Organisation des dossiers dans une structure projet
- Les paramètres de publication
- Les machines virtuelles du Flash Player
- La place du code avec Tuto ActionScript 3
- Commenter son code
- Le principe de la compilation
- Les erreurs de compilation et d'exécution
- Nommer correctement les éléments
- Rédaction d'instructions
- Le rôle des variables : application dans une animation
- Variables et constantes, syntaxe et fonction trace()
- Les classes, types de données et typage strict
- Les variables contenant du texte
- Les variables contenant des nombres
- Les Valeurs booléennes
- Le type \* (étoile)
- Le comportement de l'opérateur '+' avec le texte ou les nombres
- La conversion de données
- Les valeurs par défaut selon les types
- Le rôle des fonctions
- La rédaction d'une fonction
- Les paramètres
- Retourner des valeurs
- Paramètres facultatifs et reste
- Variables globales et variables locales
- Classes, packages, occurrences et syntaxe pointée
- Syntaxe à crochets
- La construction d'occurrences



## Apprendre ActionScript 3

---

123 leçons  
Durée : 08h43  
Référence : BFEP-056

- Les méthodes et propriétés d'occurrence ou de classe (statique)
- Les classes d'énumération
- Les classes dynamiques et propriétés dynamiques
- Comprendre l'héritage de classes
- Références, types primitifs, types complexes
- Les valeurs booléennes dans les conditions
- L'instruction 'if'
- Vérifier le type de donnée d'un objet
- Les opérateurs logiques et conditions multiples
- L'opérateur 'not'
- L'instruction 'else'
- L'instruction 'else if'
- L'instruction 'switch'
- L'opérateur ternaire '?:'
- Organisation de la hiérarchie d'affichage
- Les différents objets d'affichage
- Affichage d'un objet
- Exporter des éléments de la bibliothèque pour ActionScript
- Affichage d'un clip de la biblio, classe MovieClip
- Affichage d'une image de la biblio, classe BitmapData et Bitmap
- Manipulation de l'affichage
- Comportements synchrones et asynchrones
- Comprendre la notion d'évènements
- Syntaxe générique pour ajouter un écouteur d'évènement
- Quels évènements sont distribués par quels objets ?
- Ajout et suppression d'écouteurs d'évènements
- Propriétés relatives au évènements
- Propagation des évènements dans la liste d'affichage
- Les classes Array et Vector
- La boucle for



## Apprendre ActionScript 3

---

123 leçons

Durée : 08h43

Référence : BFEP-056

- Les boucles for each..in et for..in (objets dynamiques)
- Les boucles while et do..while
- Menu contextuel sur les objets graphiques
- Les Filtres avec Tuto ActionScript 3
- Les Modes de fusion avec Tuto ActionScript 3
- DisplayObject, propriétés parent, root et stage
- L'affichage 'Full Flash'
- Le chargement de SWF et d'images
- Le nettoyage des swf chargés puis déchargés
- Mettre en forme avec la classe TextFormat
- Utiliser HTML et CSS
- Intégration de polices de caractères
- Présentation des classes Sound et Sound Channel
- La lecture d'un son (intégré ou externe)
- Modification du volume et du panoramique
- Déplacement dans un son
- Suivre l'exécution d'un code avec le débogueur
- Les codes d'erreurs
- Les classes d'erreurs
- Prévoir les possibilités d'erreur grâce à la documentation
- Gérer les erreurs : Utilisations de blocs try/catch
- Lancer des erreurs
- Garbage Collector et références
- Cas des écouteurs d'évènements
- Tester l'utilisation mémoire
- Présentation de l'application avec Tuto ActionScript 3
- Méthodes startDrag et stopDrag
- mouseEnabled et mouseChildren
- La propriété 'buttonMode'
- casting, contrainte de type



## Apprendre ActionScript 3

---

123 leçons  
Durée : 08h43  
Référence : BFEP-056

- target et currentTarget
- Présentation de l'application avec Tuto ActionScript 3
- Navigation et classes Array et Object : traiter des collections d'objets
- Présentation du format XML
- Chargement d'un fichier XML
- Accéder aux données XML, les convertir, remplir la liste Array
- Finalisation de la navigation
- Opérateurs de pre/post incrémentation et décrémentation et opérateur affectation compos
- Présentation de l'application avec Tuto ActionScript 3
- Animation avec l'évènement EnterFrame
- Création d'une collection d'objets : Boucle for
- Manipulation de la collection d'objets : Boucle for each..in
- Comportements aléatoires avec Math.random()
- Trier un tableau contenant des objets
- Gérer les limites de la scène
- Optimisation de l'affichage avec cacheAsBitmap
- Conclusion avec Tuto ActionScript 3
- Présentation de l'application avec Tuto ActionScript 3
- Gestion des tabulations
- Validation des entrées
- Evènements focus
- Evènements clavier avec Tuto ActionScript 3
- Envoyer des variables vers une URL
- Présentation de l'application et classe BitmapData
- Capturer la représentation graphique d'un objet
- Masque d'opacité avec Tuto ActionScript 3
- Evenementssouris
- Matrice de transformation et instruction 'switch'
- Afficher/masquer le curseur souris
- Validation du grattage



## Apprendre ActionScript 3

---

123 leçons

Durée : 08h43

Référence : BFEP-056

- La classe Timer
- Conclusion avec Tuto ActionScript 3
- Conclusion de la formation avec Tuto ActionScript 3