



Maîtriser Captivate 9 - Actions avancées et projets réactifs

59 leçons

Durée estimée : 04h11

Référence : BFEP-1026

- Introduction : Les différents types d'action
- Introduction : Les événements
- Les actions permettant de piloter la tête de lecture et de naviguer dans le module : Cont
- Les actions permettant de piloter la tête de lecture et de naviguer dans le module : Navi
- Créer un module non linéaire : La fenêtre embranchement
- Les actions permettant de modifier l'affichage d'un objet : Afficher & Masquer
- Les actions permettant de modifier l'affichage d'un objet : Modifier l'état
- Les actions permettant de modifier l'affichage d'un objet : Aller à l'état suivant
- Les actions permettant de modifier l'affichage d'un objet : Appliquer l'effet
- Les actions permettant de modifier l'affichage d'un objet : Activer, Désactiver
- Les actions permettant de modifier l'interface de navigation : Afficher & masquer la tab
- Les actions permettant de modifier l'interface de navigation : Verrouiller & Déverrouil
- Les actions permettant de modifier l'interface de navigation : Afficher & masquer la bar
- Les actions permettant de piloter l'audio : Lire audio
- Les actions permettant de piloter l'audio : Arrêter le son déclenché
- Les actions permettant d'effectuer des actions extérieures au module : Ouvrir URL ou fi
- Les actions permettant d'effectuer des actions extérieures au module : Ouvrir un autre
- Les actions permettant d'effectuer des actions extérieures au module : Envoyer courrier
- Les actions permettant d'effectuer des actions extérieures au module : Quitter
- Les actions permettant d'aller plus loin : Exécuter JavaScript
- Les actions permettant d'aller plus loin : Exécuter des actions avancées
- Les actions permettant d'aller plus loin : Exécuter action partagée
- Les variables dans Adobe Captivate : Afficher une variable
- Les variables dans Adobe Captivate : Présentation des variables système relatives aux m?
- Les variables dans Adobe Captivate : Présentation des variables système relatives aux in
- Les variables dans Adobe Captivate : Présentation des variables système d'information
- Les variables dans Adobe Captivate : Présentation des variables système de contrôle de
- Les variables dans Adobe Captivate : Présentation des variables système relatives aux qu
- Les variables dans Adobe Captivate : Présentation de la variable système de géolocalisa
- Les variables dans Adobe Captivate : Créer une variable utilisateur



Maîtriser Captivate 9 - Actions avancées et projets réactifs

59 leçons

Durée : 04h11

Référence : BFEP-1026

- Les variables dans Adobe Captivate : Les actions permettant de modifier le contenu d'une
- Les actions avancées : Créer une action avancée
- Les actions avancées : Renommer, supprimer, dupliquer une action avancée.
- Les actions avancées : Modifier une action avancée.
- Les actions avancées : Retarder les actions
- Les actions avancées : Expression
- Les actions partagées : Créer une action partagée
- Les actions partagées : Récupérer une action partagée d'un autre projet
- Les actions avancées conditionnelles : Tester une condition dans une action avancée
- Les actions avancées conditionnelles : Tester plusieurs conditions dans une action avancée?
- Les quizzes avancés dans Adobe Captivate : Créer un pré-test
- Les quizzes avancés dans Adobe Captivate : Créer des embranchements dans un quiz
- Les quizzes avancés dans Adobe Captivate : Créer un groupe de question dans lequel le modu
- Les quizzes avancés dans Adobe Captivate : Importer un groupe de question.
- Les quizzes avancés dans Adobe Captivate : Le micro-format GIFT dans Captivate
- Les quizzes avancés dans Adobe Captivate : Autres types de question pour les quizzes
- Les quizzes avancés dans Adobe Captivate : L'action Retour au quizz
- Les quizzes avancés dans Adobe Captivate : Créer une diapositive de résultats personnalis
- Les projets réactifs : Principe de responsive design
- Les projets réactifs : Cascade dans les décrochages Media Queries
- Les projets réactifs : Taille des objets : absolu ou relatif
- Les projets réactifs : Positionner des objets : absolu ou relatif
- Les projets réactifs : Centrage responsive
- Les projets réactifs : Position intelligente
- Les projets réactifs : Texte réactif
- Les projets réactifs : Exclure un objet d'un affichage
- Les projets réactifs : Modifier la hauteur de la scène
- Les projets réactifs : Conclusion