

Informatique - Bureautique - Adobe Flash - LANGAGE ACTIONSCRIPT



Créé le 22 août 2013 - Actualisé le 7 avril 2021

Réf. INF FOR FLASH ACTSCRIP

Tarif forfaitaire

Prix inter-entreprises : nous consulter Prix intra-entreprise : nous consulter

✔ Formation dispensée en présentiel

✓ Accessible aux handicapés

Objectifs - aptitudes et compétences

■ Maitriser la syntaxe du langage de programmation ACTIONSCRIPT de FLASH, afin de savoir réaliser des animations professionnelles sophistiquées

Public concerné

■ Toute personne ayant à utiliser les fonctions de ADOBE FLASH

Pré-requis

■ Avoir suivi le stage « ADOBE FLASH, niveau 1 »

Moyens pédagogiques

■ PC équipé

Documentation

 1 documentation par stagiaire. La documentation fournie au stagiaire pendant sa formation est utilisable au quotidien dans l'entreprise au cours de son activité professionnelle.

Sanction

Un certificat de réalisation, mentionnant les objectifs, la nature et la durée de l'action, sera fourni. Les résultats de l'évaluation des acquis de la formation seront remis au donneur d'ordre à l'issue de la prestation.

Pédagogie / Qualité / Evaluation

La pédagogie est de type D.I.A. : Découverte, Intégration, Ancrage :

- La **découverte** a pour objectif de sensibiliser les acteurs aux concepts à l'origine des méthodes à appliquer sur le terrain, et de se situer par rapport aux exigences de rigueur nécessaires à leur mise en œuvre. Elle est réalisée par le biais d'exercices à caractère ludique et de réflexions/débats, relatifs à des expériences issues du site et menés en groupes.
- L'intégration est constituée par l'apport des connaissances relatives aux méthodes et outils définis dans le programme.
- L'ancrage consiste à traiter, au cours de la formation, des applications des méthodes et outils sur des sujets issus du terrain (principe de formation-action).

Suivi pédagogique : Le formateur évalue quotidiennement par des exercices pratiques la progression des stagiaires, tient compte des difficultés rencontrées et adapte son cours en conséquence.

Contrôle qualité: Toutes nos formations font l'objet d'une évaluation qualité à chaque fin de session.

Evaluation des objectifs de la formation : Nous réalisons à chaque fin de formation une évaluation à chaud sur la base des objectifs définis dans la fiche programme. Une attestation de formation est délivrée à l'issue de toutes les formations suivies dans le cadre du programme de la formation continue.

VALIDATION : attestations de présence

Copyright © avenirformation.com :Tous droits réservés. Le programme suivant est la propriété exclusive d'Avenir Formation SAS. Il est strictement interdit de copier, altérer ou modifier le contenu de celui-ci sans le consentement préalable d'Avenir Formation.



Informatique - Bureautique - Adobe Flash - LANGAGE **ACTIONSCRIPT**



Réf. INF_FOR_FLASH_ACTSCRIP

Programme

(70% pratique / 30% théorie)

- Rappel
 - Symboles et instances
 - Le panneau Action
 - Principales méthodes et propriétés, syntaxe et emploi
- Gestion des événements
 - Définir en code les événements invoqués par un symbole (on Release, onEnterFrame...)
 - Ecrire les fonctions associées
 - Intercepter les événements clavier
 - Objet Key ses méthodes et propriétés
- Variables
 - Déclaration et portée
 - Fenêtre de sortie
 - Débuguer, lister les variables
- Objet MOVIECLIP

 - Système de coordonnéesAdressage, instances cibles
 - Attacher, dupliquer
 - Héritage
 - Modifier les proportions, les couleurs
- Objet champ texte
 - Champs dynamiques, gestion du contenu, variables associées
 - Format : police, couleur, type..
 - Concaténer
 - Objet String, constructeur méthodes et propriétés
- Manipuler le son
 - Objet Sound, constructeur méthodes et propriétés
 - Charger des sons externes (MP3, WAW...)
 - Gérer la balance, le volume, le flux
 - Préchargement
- Le DébogueurLa fenêtre du débloquer
 - Différents modes de débloquer La fenêtre de sortie

- Les fichiers extérieurs
 - Charger des images
 - Charge des fichiers Flash
 - Fichiers textes et variables externes
 - Préchargement
- Les tableaux
 - Déclaration
 - Objet Array
 - Lecture/ écriture Manipuler les dates et le temps Objet Date : constructeur, propriétés, méthodes Travailler avec les heures, minutes, secondes... La fonction setInterval
- Utiliser les composants Ajout de composants à un document Flash Configuration des composants\$ Créer des formulaires Les listes, cases à cocher, boutons radio Définir le format des éléments d'interface L'objet **FStyleFormat**
- La vidéo dans FLASH Les différents codecs vidéo Codage d'un fichier vidéo Importation de vidéo et contrôles de lecture Le composant FLVPlayback FLASH Vidéo Encoder : paramétrage et exemples

