



adhénia formation

RENCONTRONS-NOUS !

05 53 45 85 70

CONTACT@ADHENIA-FORMATION.FR

CRÉ@VALLÉE SUD

AVENUE DE BORIE MARTY

24660 NOTRE DAME DE SANILHAC

SIRET : 753 127 398 00026

DÉCLARATION D'EXISTENCE :

72 24 01587 24

SE FORMER TOUT AU LONG DE SA VIE !

WWW.ADHENIA-FORMATION.FR

INFORMATIQUE, TECHNIQUE  
ET BUREAUTIQUE

COMMERCE, MARKETING,  
COMPTABILITÉ, GESTION

RELATIONS ET  
RESSOURCES HUMAINES

DÉVELOPPEMENT  
PERSONNEL

SÉCURITÉ ET SANTÉ  
AU TRAVAIL

LANGUES  
ÉTRANGÈRES

# FLASH ACTION SCRIPT



1 / 3

Soyez acteur de votre parcours de formation et passez à l'action !



## Objectifs

Apprendre le langage de programmation ActionScript 3



Durée de formation

3 jours soit 21 heures



Public

Développeurs Web et Multimédia

## Méthodes pédagogiques et modalités d'évaluation

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



Prérequis

Bonnes connaissances des éléments de base de FLASH



Niveau / Certification Obtenue

attestation de formation



Type de formation / stage

Intra/Inter/ Accompagnement individuel

## Programme

### 1. Introduction

- Architecture Web
- Position de FLASH et ActionScript dans les architectures Web
- Rappels sur FLASH

### 2. Panneau d'ActionScript

- Écriture de scripts
- Débogage et traçage



adhénia formation

RENCONTRONS-NOUS !

05 53 45 85 70

CONTACT@ADHENIA-FORMATION.FR

CRÉ@VALLÉE SUD

AVENUE DE BORIE MARTY

24660 NOTRE DAME DE SANILHAC

SIRET : 753 127 398 00026

DÉCLARATION D'EXISTENCE :

72 24 01587 24

SE FORMER TOUT AU LONG DE SA VIE !

WWW.ADHENIA-FORMATION.FR

|                                           |                                               |                                     |                            |                                 |                       |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------|-------------------------------------|----------------------------|---------------------------------|-----------------------|
| INFORMATIQUE, TECHNIQUE<br>ET BUREAUTIQUE | COMMERCE, MARKETING,<br>COMPTABILITÉ, GESTION | RELATIONS ET<br>RESSOURCES HUMAINES | DÉVELOPPEMENT<br>PERSONNEL | SÉCURITÉ ET SANTÉ<br>AU TRAVAIL | LANGUES<br>ÉTRANGÈRES |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------|-------------------------------------|----------------------------|---------------------------------|-----------------------|

# FLASH ACTION SCRIPT



2 / 3

## 3. La structure du langage ActionScript

- La hiérarchie du document
- Le cycle des événements
- Le déroulement du script
- Les événements et les gestionnaires d'événements

## 4. Les actions

- Action d'objet, action de frames
- La fenêtre action
- Mode expert et mode normal

## 5. MovieClip et propriétés

- Événement Clip ; Drag et Drop ; duplication
- Création dynamique de clip
- Les propriétés et méthodes
- Modification des propriétés
- SmartClip

## 6. Variables et opérateurs

- Type de variables
- Opérateurs
- Création et modification
- Chemins de syntaxe

## 7. Créer une animation intégrant des instructions ActionScript

- Représentation dynamique d'une donnée



adhénia formation

RENCONTRONS-NOUS !

CRÉ@VALLÉE SUD

SIRET : 753 127 398 00026

05 53 45 85 70

AVENUE DE BORIE MARTY

DÉCLARATION D'EXISTENCE :

CONTACT@ADHENIA-FORMATION.FR 24660 NOTRE DAME DE SANILHAC

72 24 01587 24

SE FORMER TOUT AU LONG DE SA VIE !

WWW.ADHENIA-FORMATION.FR

INFORMATIQUE, TECHNIQUE  
ET BUREAUTIQUE

COMMERCE, MARKETING,  
COMPTABILITÉ, GESTION

RELATIONS ET  
RESSOURCES HUMAINES

DÉVELOPPEMENT  
PERSONNEL

SÉCURITÉ ET SANTÉ  
AU TRAVAIL

LANGUES  
ÉTRANGÈRES

# FLASH ACTION SCRIPT



3 / 3

- Effets visuels ActionScript
- Création d'animations interactives

## 8. Le mode objet

- Programmer orienté objet
- Les objets MovieClip, Son (Sound), Couleur (Color)
- Les objets Tableau (Array) et String

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

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

## 10. Tests et conditions

- Conditions
- Boucles
- Création de pause temps

## 11. Optimisation

- Préchargement de site
- Détection