

Formation POO, AS3 ET FLASH

Acquérir les notions de la programmation orientée objet et les appliquer avec le langage AS3.

POO, AS3 ET FLASH



PROCHAINE SESSION

5 jours
35 heures de formation

La POO et AS3 / 7 h

1. Structures de contrôle
2. Un langage fortement typé
3. Les classes
4. Les méthodes
5. Les portées
6. Les espaces de noms et packages
7. Interfaces
8. Héritage et composition
9. Accesseurs, Statique, try...catch...nally et throw
10. Les concepts inexistantes en AS3 : classes et méthodes abstraites, multi-héritage, polymorphisme

Les événements / 3 h

1. Le modèle Observateur
2. Synchrone / asynchrone
3. Les événements en AS3
4. Les concepts de capture, de cible et de propagation
5. Créer ses propres événements

La liste d'a-chage AS3 / 2 h

1. Les classes d'a-chage de base
2. Utilisation des objets d'a-chage

Outils (Flash et Flashdevelop) / 2 h

1. Flash IDE
 - A. L'interface
 - B. Les outils de développement
 - C. La librairie
 - D. Les paramètres du projet
2. FlashDevelop
 - A. Créer un projet
 - B. Paramétrer un projet
 - C. Inclure du code externe au projet
 - D. Les options du logiciel

Organisation du code / 2 h

1. Les dossiers de base d'un projet
2. Les ressources
3. Paramétrer Flash et Flashdevelop

Charger des informations / 3 h

1. Les chargeurs
2. La gestion des erreurs
3. Charger une chaîne de caractère
4. Charger un visuel et l'ajouter à la liste d'a-chage
5. Charger une vidéo et un son

Lire du XML / 3 h

1. Principe de base du XML
2. E4x pour le traitement XML
3. Objets XML et XMLList
4. Assemblage et transformation
5. Parcours de structure
6. Conversions de type

ExternalInterface et WebServices / 4 h

1. Intégration d'un SWF à une page HTML
2. Utilisation de ExternalInterface
3. Interface pour communiquer avec Javascript
4. Appeler les méthodes de services web
5. Traiter les réponses des services web
6. Traiter les erreurs des services web

Sécurité et domaines d'application / 2 h

1. Présentation de la sécurité et des contrôles d'autorisation
2. Sandboxes de sécurité
3. Restriction des API de réseau
4. Sécurité du mode plein écran
5. Programmation croisée
6. Domaines d'application

Librairie / 5 h

1. Les liaisons Symboles / classes
2. La déclaration automatique des occurrences de classe

Compiler et déboguer le projet / 2 h

1. Les options de compilation de Flash
2. La gestion des erreurs de compilation
3. Les points d'arrêt



INTERNET



E-COMMERCE



COMMUNICATION



FORMATION