

Vincent

F1110

Objectifs pédagogiques :

Réaliser des animations dynamiques intégrées à des développements complexes. Utiliser la programm.

Public concerné :

Cette formation s'adresse aux professionnels du Web, aux encadrants non-développeurs et aux Web designers.

Pré-requis :

Il est recommandé d'avoir des connaissances de bases ActionScript, de compréhension des échanges Cli

Programme pédagogique :**1. XML**

- Sa structure
- Dans quels cas l'utiliser ?
- Load et lecture: comment se servir de l'information ?
- Send: pour envoyer à qui ?
- Exemple de stockage de données.

2. Les formulaires

- Création et récupération des données
- Envoi des données à un script externe

3. Animation

- Animation interpolée VS
- Animation scriptée : dans quels cas opter pour l'une ou l'autre ?
- Enchaînement d'actions. Passons un témoin
- Les propriétés accessibles via le script
- Mon premier changeur.
- Objets Flash.Filters
- Objet Color
- Objets descendants : prévenir maman que j'y suis !
- Liaison pour actionscript : attachMovie et ses multiples applications.

4. Objets à l'écoute

- Regarder la souris, écouter le clavier, réagir...
- Les changements: la souris me donne une position et je voudrais un angle... Un peu de trigonométrie dans Flash.

5. Programmation Orientée Objet

- Les similitudes entre la P.O.O. et l'utilisation des symboles de la bibliothèque
- Les avantages d'un objet: pourquoi est-ce efficace et plus rapide ?
- Ma première description
- Ma première méthode
- Des objets particuliers :Sound, NetStream, PrintJob... présentation.

6. Les impressions

- L'objet PrintJob : une possibilité de créer des prints qui respectent un format papier
- Création d'un spooler.

Tarif : 930€ HT

Repas inclus

Tarif intra : sur devis

Sessions -- Durée : 2 jours

20, 21 Nov. 2017