

# ACTION SCRIPT | 3 jours

## 01/. Gérer les variables

- Création et affectation de variables
- Modification et récupération des valeurs
- Portée

## 02/. Maîtriser les données et les types de données

- Création et catégorisation des données
- Conversion
- Nombres
- Chaînes
- Booléennes

## 03/. Gérer les opérateurs

- Opérateurs arithmétiques
- Affectation et comparaison
- Concaténation
- Opérateurs logiques

## 04/. Gérer les instructions et boucles

- Syntaxe
- Les différentes boucles

## 05/. Utiliser les Fonctions

- Création
- Invocation et paramètres
- Portée et durée de vie
- Fonctions internes

## 06/. Utiliser les gestionnaires d'événements

- Types d'événements et de gestionnaires
- Création des gestionnaires et portée
- Ordre d'exécution

## 07/. Gérer les classes et objets

- Anatomie et instanciation des objets
- Propriétés
- Méthodes

REF. IM-012

### **PUBLIC**

Développeurs Flash. Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

### **OBJECTIFS**

Réaliser des animations intégrant des fonctions et des composants réutilisables.

### **PRÉREQUIS**

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Bonne connaissance des éléments de base Flash.

### **MOYENS PÉDAGOGIQUES**

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.