




FLASH – PERFECTIONNEMENT A ACTIONSCRIPT 3

DUREE : 3 JOURS

 **OBJECTIFS** : Apprendre les normes du langage Action Script 3 et leurs évolutions, comprendre le développement en programmation Orientée Objet.

 **PARTICIPANTS** : Développeur en Action Script 3 voulant créer ses propres classes d'objets et composants.

 **PRE REQUIS** : Maîtriser Action Script 3 et la plupart des classes intégrées et avoir de bonnes notions de programmation. Connaître un langage orienté objet tel que Java est un plus.

PROGRAMME

LA PROGRAMMATION ORIENTEE OBJET

Création et définition de Classes d'objets
Fonction constructeur
Propriétés et méthodes
Classes dynamiques
L'héritage
Le polymorphisme
L'encapsulation
Conversion de types
Les paquetages et espaces de nommages
Les Interfaces (interface/implements)

CLASSES GRAPHIQUES

Définition de classes graphiques
La personnalisation

LA COMPOSITION

Définition
Différences avec le concept d'héritage

UTILISATION DE COMPOSANTS UI

Architecture des composants UI
Modification de l'apparence

DEVELOPPEMENT DE COMPOSANTS

Vue sur les composants
Paramétrage des composants
Meta données
Implémentation de l'architecture UI

DEBOGAGE

Les erreurs de compilation et d'exécution
La Classe Error, blocs try, catch et finally
L'instruction Throw
Utilisation du débogueur