

## Adobe Flash® .....Niveau 2

### PUBLIC CONCERNE

Webmasters et développeurs/programmeurs d'applications Internet et multimédia.

### PRE-REQUIS

Les notions développées dans le niveau 1 doivent être acquises. La pratique régulière de Flash est indispensable pour suivre ce cours.

### OBJECTIFS

Ajouter une interactivité plus riches sur vos sites, gérer par ActionScript les Rich Media intégrant son, image et vidéo. Développer des applications en ActionScript pour le online et le offline.

**Flash®** (à l'origine « FutureSplash Animator ») est un logiciel permettant la création de graphismes vectoriels et bitmap qui peuvent être animé grâce au langage ActionScript®, édité par Adobe® (Macromedia® jusqu'en 2005).

Les animations Flash sont au format « .swf » et peuvent être inclus dans une page Internet et lus par le plugin **Flash®** du navigateur, ou bien interprétés indépendamment dans le lecteur Flash Player®.

Depuis son lancement en 1996, la technologie **Flash®** est devenue une des méthodes les plus populaires pour ajouter des animations et des objets interactifs à une page Internet, mais permet également de créer intégralement des sites Internet.

**Flash®** est très largement utilisé pour créer des vidéos, des bannières publicitaires, des jeux vidéo en ligne, des diaporamas interactifs, des illustrations, etc.. Il permet aussi d'intégrer de la vidéo en streaming dans une page, et de développer des applications Rich Media à interfaces riches grâce à l'intégration de médias son, vidéo et photo.

### PROGRAMME

#### Symboles

Rappel des principaux principes de programmation  
Création de symboles dynamiquement  
Les différentes propriétés des symboles accessibles par script

#### Programmation ActionScript

Utilisation des boucles et des conditions (for, if, while)  
Gestion du temps getTimer()  
Création et manipulation dynamique d'objets texte  
Création et appel de fonctions  
Chargement et gestion de données XML  
Ecrire et lire des données locales à l'aide des cookies Flash

#### Vidéo Flash

Création de fichiers flv  
Composant flvPlayback() pour jouer de la vidéo  
ActionScript : la classe d'objet flvPlayback  
L'objet vidéo intégré  
Les classes Netstream et Netconnection pour piloter de la vidéo en ligne

#### Publication

Les paramètres de publication  
Importation de classes à la publication  
Création de fichiers exécutables  
Utilisation des FSCOMMAND dans les exécutables  
Création de fichiers autorun (PC)  
Projets AIR et Mobiles