

1. Sommaire

1. Introduction à ActionScript et à Flash MX

- Présentation du langage ActionScript.
- Syntaxe, instructions et logique de programmation.
- Environnement de développement Flash MX.

2. Les bases de la programmation ActionScript

- Variables, constantes et types de données.
- Opérateurs et expressions.
- Fonctions et méthodes.
- Conditions et structures de contrôle.

3. Gestion des événements et interactivité

- Gestionnaires d'événements.
- Contrôle des boutons et des animations.
- Interaction avec l'utilisateur.
- Navigation interactive.

4. Manipulation des objets et des clips d'animation

- Objets intégrés d'ActionScript.
- Création, duplication et suppression de clips.
- Gestion dynamique des occurrences d'objets.
- Propriétés et méthodes personnalisées.

5. Structures de données et programmation avancée

- Tableaux (Array).
- Objets et classes personnalisées.
- Logique conditionnelle.
- Organisation et réutilisation du code.

6. Gestion du son et des couleurs

- Manipulation des couleurs avec l'objet Color.
- Contrôle du son avec l'objet Sound.
- Intégration de fonctionnalités multimédias.

7. Gestion dynamique des données

- Ajout et suppression de données pendant l'exécution.
- Validation et formatage des données.

- Utilisation du langage XML.
- Organisation des données d'un projet.

8. Réalisation de projets multimédias interactifs

- Conception de projets guidés.
- Programmation d'interfaces interactives.
- Mise en pratique des techniques étudiées.
- Création de contenus Flash dynamiques pour le Web.