Programme AS3 Formation – Méthode AS3 Facile

Déclaration d'activité enregistrée sous le n° 52 44 06789 44 auprès du Préfet de région des Pays de la Loire.

Format du cours : Plate-forme d'apprentissage numérique donnant accès à des enseignements en vidéo, des supports de cours à télécharger, ainsi qu'un accompagnement sous forme de téléconférences et suivi en direct via Internet.

Durée totale de la formation : 30 heures.

Programme : 7 modules (détail ci-dessous)

Le temps de formation en ligne correspond au temps nécessaire pour visionner les vidéos, télécharger et consulter les supports écrits, revoir les points importants et interagir avec le formateur et les autres participants via la Communauté AS3 Formation, dont l'accès est fourni avec le cours.

Module I : Les Bases de l'ActionScript 3

- Chapitre 1. Toute la puissance du modèle événementiel ActionScript 3 !
- Chapitre 2. Comment mettre en œuvre les avantages de la Programmation Orientée Objet
- Chapitre 3. 2 logiciels pour accélérer votre développement
- Chapitre 4. 3 outils pour détecter et corriger les bugs en direct
- Chapitre 5. 4 méthodes pour externaliser les données de vos applications
- Chapitre 6. un ensemble de classes pour simplifier l'externalisation des graphismes
- Chapitre 7. Optimiser la manipulation des données du code avec la classe Array, les boucles, les symboles
- Chapitre 8. Comment utiliser le clavier dans vos applications
- Chapitre 9. 2 techniques pour gérer les collisions
- Chapitre 10. Comment basculer vos anciens projets sur les logiciels de la Méthode AS3 Facile
- Chapitre 11. La technique pour effectuer du debug avancé
- Chapitre 12. La stratégie complète AS3 Facile pour créer une application

Module II : Les classes essentielles à maîtriser

- Chapitre 1. L'utilisation des fichiers audio dans flash
- Chapitre 2. La création d'un player audio
- Chapitre 3. L'utilisation des fichiers vidéo dans flash
- Chapitre 4. La création d'un player vidéo optimisé
- Chapitre 5. La technique pour ajouter des effets sur vos éléments graphiques
- Chapitre 6. Toutes les classes pour une utilisation avancée de la classe TextField
- Chapitre 7. La puissance des fichiers XML pour configurer votre application
- Chapitre 8. 2 stratégies pour échanger des informations entre Flash, php et MySQL
- Chapitre 9. La classe Bitmap pour optimiser l'utilisation des images
- Chapitre 10. Tous les outils pour ajouter des effets en pure ActionScript 3
- Chapitre 11. Un script indispensable à connaître pour afficher une application flash
- Chapitre 12. Un impact maximum pour référencer votre application flash

Module III : Les modèles de conception

- Chapitre 1. Le modèle indispensable à connaître : Singleton
- Chapitre 2. Comment Observer simplifie la création de votre code !
- Chapitre 3. Implémentez le modèle Décorateur dans voter développement
- Chapitre 4. Apporter une souplesse et une spécialisation à votre code avec Factory
- Chapitre 5. Le modèle récurrent dans toutes les applications : Commande
- Chapitre 6. Ce modèle peut vous sauver "la vie" : Adaptateur
- Chapitre 7. Lancez plusieurs sous-système via la même commande avec Facade
- Chapitre 8. Vous l'avez sûrement utilisé sans vous en rendre compte : Patron de Méthode
- Chapitre 9. La recette pour parcourir des collections avec Itérateur
- Chapitre 10. Composite ou le must pour naviguer à travers "les nœuds d'un arbre" !

Module IV : Une stratégie efficace de programmation

- Chapitre 1. Bien préparer l'utilisation des Pattern du Framework PureMVC
- Chapitre 2. Organiser l'architecture de votre application avec PureMVC et XML
- Chapitre 3. Les classes pour simplifier le flash remoting avec PureMVC
- Chapitre 4. La stratégie PureMVC pour communiquer entre Flash et MySQL.
- Chapitre 5. Les meilleures pratiques pour retirer toute la puissance de PureMVC !
- Chapitre 6. Couplez PureMVC et Google Analytics pour "tracker" toutes les actions !
- Chapitre 7. Comment implémenter l'API YouTube dans un player vidéo personnalisé
- Chapitre 8. Utiliser l'API Dailymotion dans votre player vidéo avec PureMVC.

Module V : Le Framework des applications optimisées

- Chapitre 1. Présentation du potentiel du Framework Pixlib.
- Chapitre 2. Toutes les classes essentielles du Framework Pixlib
- Chapitre 3. La classe Loader pour charger le contenu de votre application
- Chapitre 4. La mise en place du Pattern MVC avec les commandes
- Chapitre 5. Les fameuses classes XML Loader et Font Loader !
- Chapitre 6. Du dynamisme dans vos applications avec le remoting et les Shared Objects !
- Chapitre 7. Découvrez l'outil puissant de debug Pixlib !
- Chapitre 8. Des applications complexes et stables avec l'implémentation du Pattern MVC
- Chapitre 9. Et c'est parti pour le niveau supérieur avec les plugins Pixlib
- Chapitre 10. L'extension PixQuick pour encore accélérer votre développement !
- Chapitre 11. Création d'une application Facebook basée sur Pixlib
- Chapitre 12. Développement d'un player audio avancé basé sur les fonctionnalités Pixlib

Module VI : Mise en pratique création de jeux flash

- Chapitre 1. Création du premier moteur de jeux : un casse briques
- Chapitre 2. Les techniques pour travailler en équipe sur un jeu ou une application
- Chapitre 3. La création des fichiers fla, swf et swc contenant uniquement les animations
- Chapitre 4. L'implémentation de l'algorithme du jeu avec PureMVC
- Chapitre 5. Toutes les optimisations à apporter pour rendre le jeu fluide et ultra-dynamique !
- Chapitre 6. Création d'un moteur de jeu type RPG
- Chapitre 7. Les outils pour créer des cartes de jeu immenses et rapides à l'affichage.
- Chapitre 8. La création des fichiers fla, swf, swc avec des animations complètes
- Chapitre 9. Comment gérer de façon optimum le personnage central et les ennemis
- Chapitre 10. La création d'un moteur de jeu de karting
- Chapitre 11. Une technique pour créer rapidement des circuits uniques !
- Chapitre 12. Comment gérer l'intelligence artificielle des karts concurrents
- Chapitre 13. L'algorithme complet du jeu avec une implémentation PureMVC
- Chapitre 14. La création d'un jeu d'avions !
- Chapitre 15. Comment utiliser la puissance de Stage3D couplé avec Starling Framework
- Chapitre 16. Des solutions pour obtenir un swf inférieur à 150 Ko pour un jeu complet !
- Chapitre 17. Les outils pour coupler Pixlib, Starling et les animations des graphismes !

Module VII : Les applications avec Adobe AIR / Android

- Chapitre 1. Installation et configuration des logiciels de développement.
- Chapitre 2. Découverte des fonctionnalités d'Adobe AIR.
- Chapitre 3. La création et la publication d'applications flash pour Android.
- Chapitre 4. La conversion en 2 temps 3 mouvements de vos applications pour Android
- Chapitre 5. Comment exploiter l'API Android / smartphones avec ActionScript 3.
- Chapitre 6. Une technique efficace pour sauvegarder des informations sans connexion 3G !
- Chapitre 7. Implémenter la technologie multi-touch dans vos applications !
- Chapitre 8. L'utilisation de l'accéléromètre et des possibilités de l'appareil photo
- Chapitre 9. Des astuces pour utiliser la géolocalisation et le microphone !

Le Contrôle des connaissances

Le Programme AS3 Formation comprend également :

- Avec chaque cours, des exercices de mises en pratique, sont à effectuer par le stagiaire.
- Le stagiaire peut joindre le résultat de son exercice directement sous le cours (sur le site privé de formation).
- Un suivi personnalisé est assuré pour la correction des exercices et les réponses aux questions du stagiaire.

A la fin des 7 Modules de formation, un exercice est demandé au stagiaire.

Cet exercice permet de mettre en pratique l'ensemble des connaissances acquises tout au long de la formation.

Une certification après contrôle des connaissances est fournis au stagiaire.

Pas de pré-requis nécessaire.

La formation débute dès réception du règlement.

