



Contrôle des connaissances

- Programmation de base sur boutons et clips
- Notion du langage ActionScript

Programmation ActionScript – niveau2

- Détection des KEYS
- Modification des clips
- Notion de boucles
- Calcul aléatoire
- Détection de collisions

TP3 - Réalisation d'un mini jeu de tir

- Acquisition de données par formulaires
- Manipulation des variables textuelles
- Cryptage

TP4 - Réalisation d'un jeu du pendu

- Création de tables
- Recompositions aléatoires
- Import de clips externes
- Timing

TP5 - Réalisation d'un jeu des paires

- Manipulation des sons
- Gestion des boucles perpétuelles
- Streaming

TP6 - Réalisation d'un jukebox interactif

- Optimisation de son code
- Création de fonctions
- Imbrications multiples
- Autres fonctions ActionScript selon les souhaits du stagiaire

Débogage

- Tracer une variable
- Gérer et interpréter la liste des variables
- Mode Débogage avancé
- Analyse logique d'un problème

Intégration web

- Détection de version
- Structure et chemins HTML
- Animation de chargement