

## Notes

**Durée** : à déterminer selon le niveau des participants

**Objectifs** : ce stage concerne tous ceux qui ont déjà réalisé une animation avec Flash, qui veulent approfondir les possibilités du logiciel et appréhender les notions de programmation.

**Niveau** : les stagiaires doivent avoir suivi le niveau 1 ou justifier d'une bonne connaissance du logiciel.

### 1. RAPPEL DES PRINCIPES FONDAMENTAUX DU LOGICIEL

- Définition, caractéristiques et propriétés des Symboles
- Hiérarchie des objets (Animations – Scène – Clip d'Animation)
- Notions d'interactivités

### 2. NAVIGATION ET INTERACTIVITÉ : TECHNIQUES AVANCÉES

- Navigation dans un clip d'animation
- Navigation dans plusieurs scènes
- Navigation dans plusieurs fichiers swf
- Imbrication et contrôle des clips (chemin cible relatif et absolu)

### 3. PROGRAMMATION : GESTION DU TEMPS

- Préchargement
- Animation

### 4. UTILISATION DES VARIABLES

- Définition d'une variable
- Affectation d'une valeur à une variable
- Utilisation d'une variable

### 5. INSTRUCTIONS DE BASE

- Les conditions (If, else, elseif)
- Les boucles (for, while)
- Les opérateurs
- Les fonctions
- Les objets élémentaires

### 6. IMPORT DYNAMIQUE DE MÉDIAS EXTERNES

- Le texte et les variables
- Les images
- Les sons