

Flash et ActionScript

JavaScript

Mickaël Martin Nevot

V2.3.0



Cette œuvre de [Mickaël Martin Nevot](#) est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage à l'Identique 3.0 non transposé](#).

Flash et ActionScript

- I. Présentation du cours
- II. ActionScript
- III. Adobe Flash

Adobe Flash

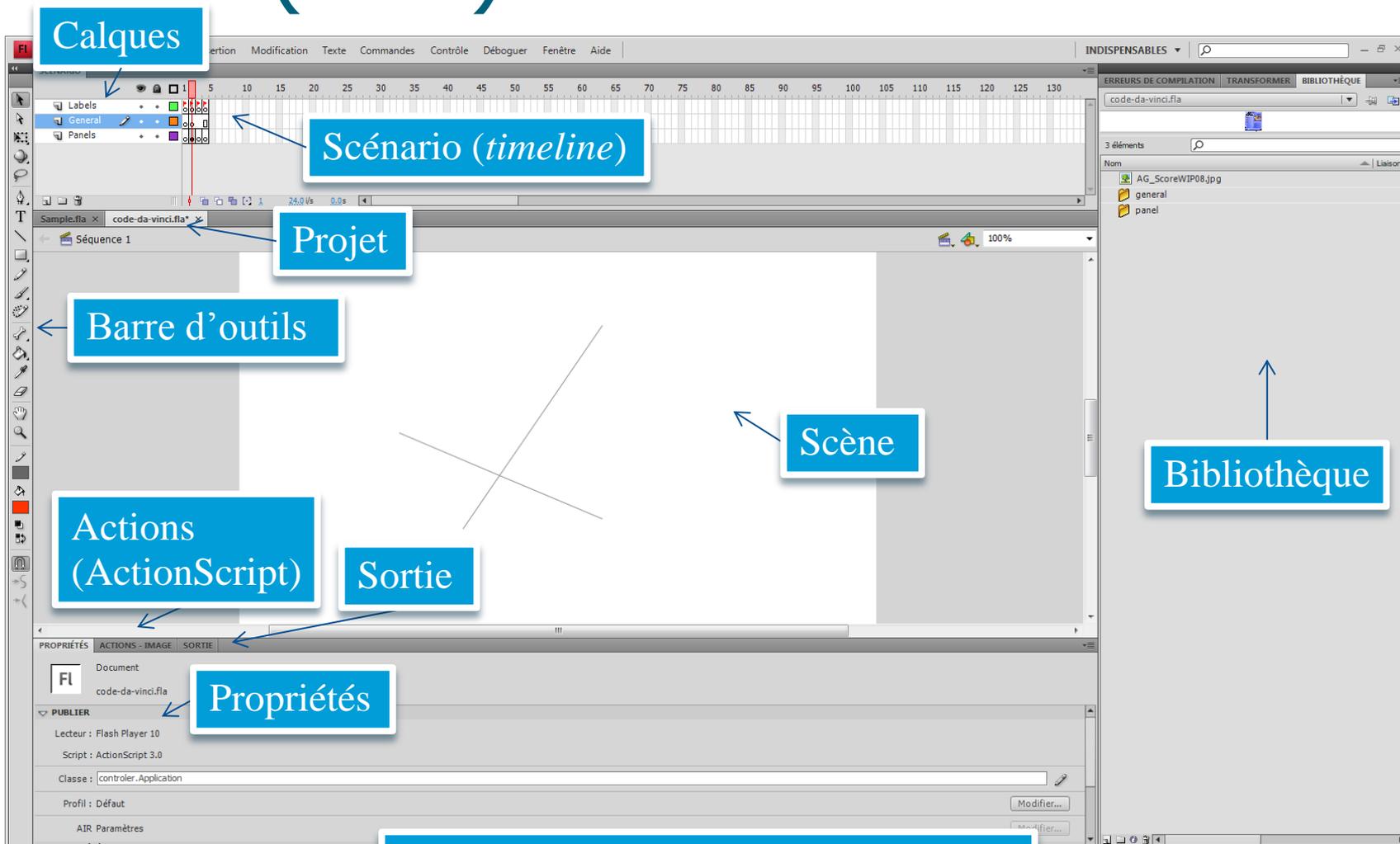


- **Logiciel** populaire de création de contenu multimédia
- Conçu pour le développement de **RIA** ou de **jeux**
- Nécessite un *plugin* pour fonctionner (Flash Player, etc.)
- Extension de fichier source : `.fla`
- Extension de fichier compilé : `.swf`
- Exécution dans une machine virtuelle
- Scripts possibles avec le langage **ActionScript**
- Solutions Adobe Flash :
 - **Flex** : *framework* RIA MVC
 - **AIR** (*Adobe integrated runtime*)

←
« Version » bureau et déconnectée de Flex



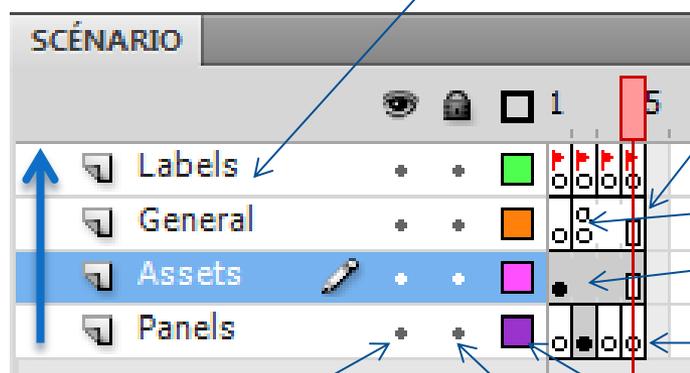
L'EDI (IDE) Adobe Flash



Lancer l'application : Ctrl + Entrée

Scénario

- **Calques :**
 - Profondeur (le calque le plus haut est affiché sur les autres)
- *Timeline :*
 - Image (frame) :
 - **Image clef :**
 - Image clef **action**
 - Image clef pleine
 - Image clef vide

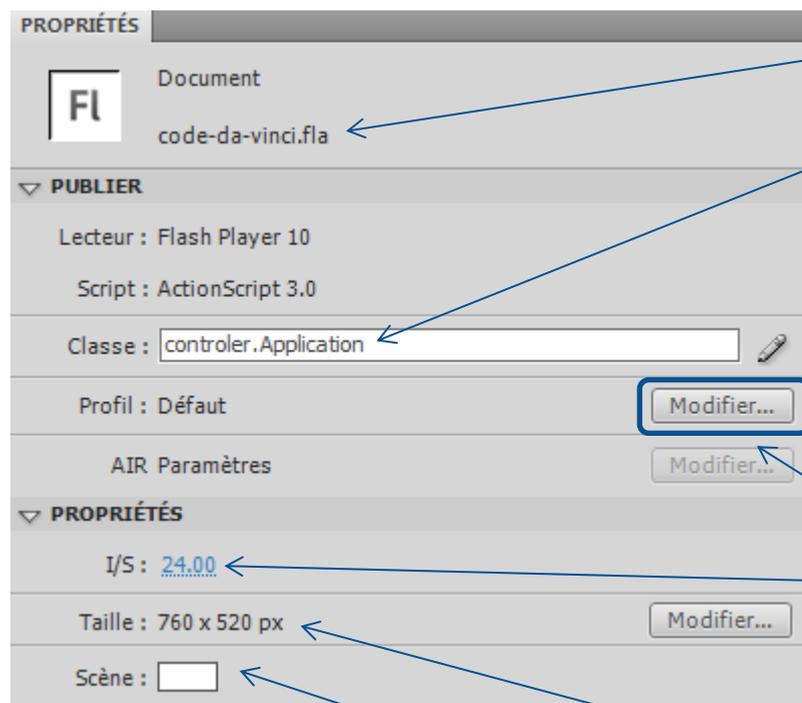


Masque les calques

Affiche le squelette du calque / le calque plein

Bloque les calques en modification

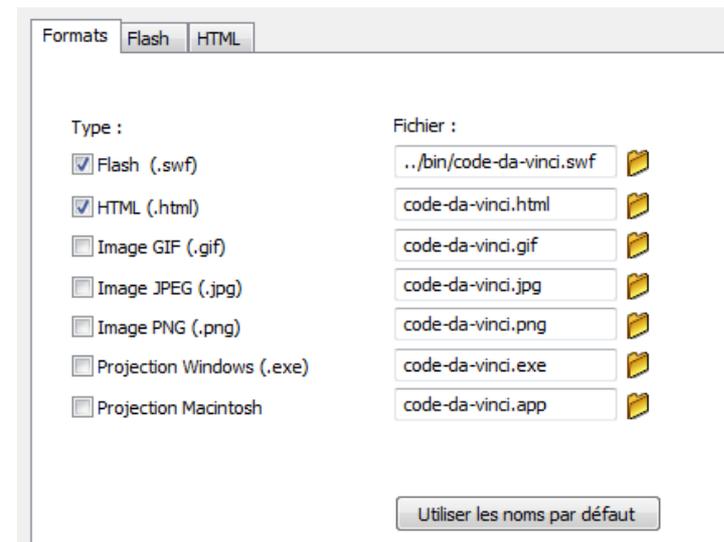
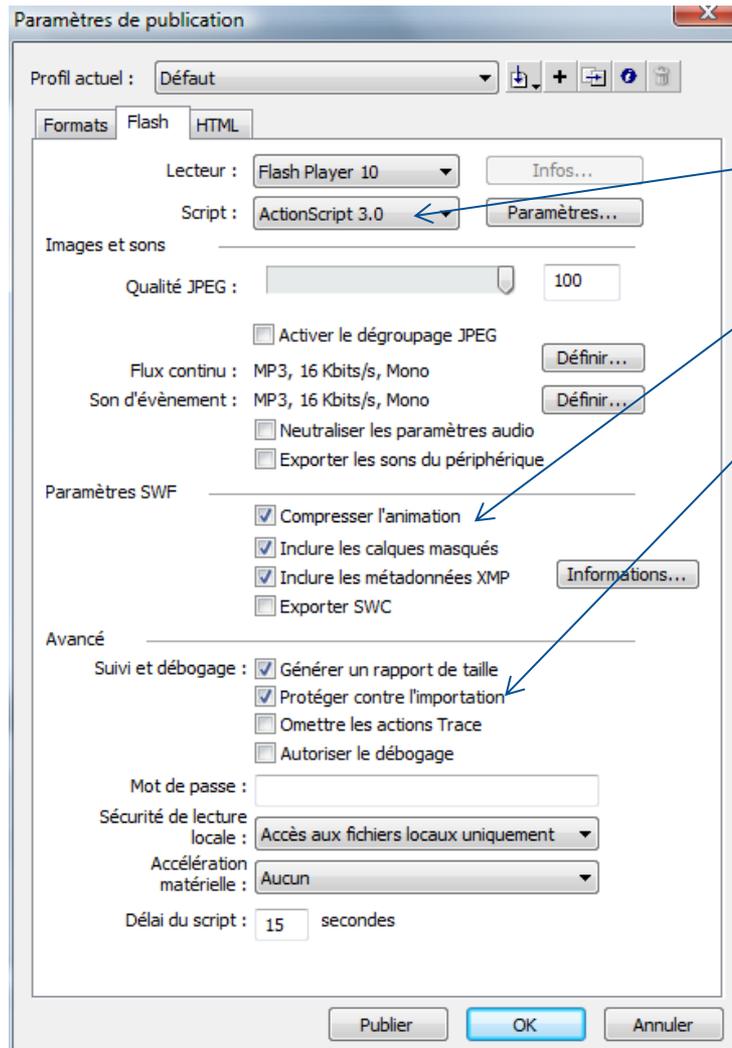
Propriétés



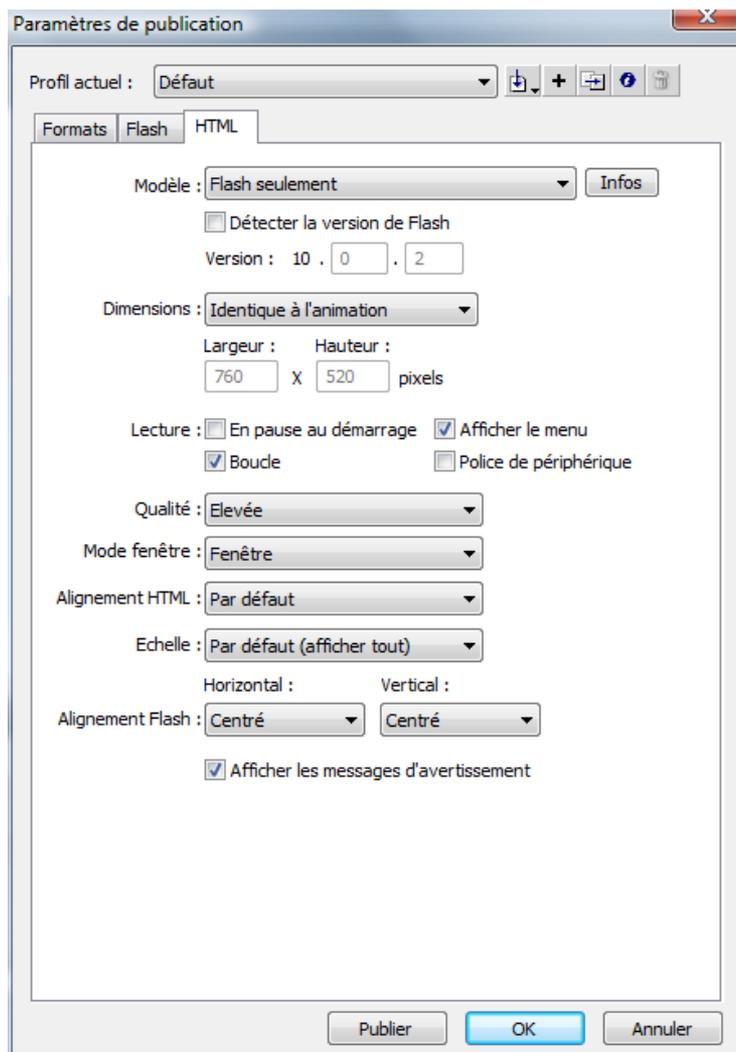
- Nom du document
- **Classe du document :**
 - La scène est un objet de cette classe (instancié automatiquement au lancement de l'application)
- Paramètres de **publication**
- Images par seconde (*fps*)
24 fps par défaut
- Taille de la scène
- Couleur de fond de la scène

Publication

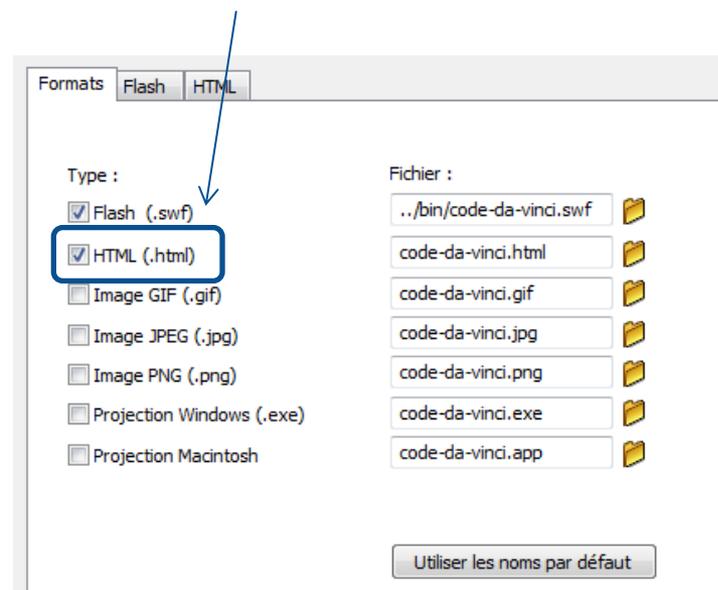
- Paramètres conseillés :
 - Script : ActionScript 3.0
 - Compresser l'animation
 - Protéger contre l'importation
- Formats (.swf, .html, .exe, etc.)



Publication et intégration



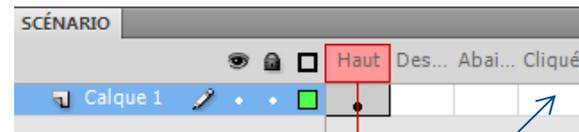
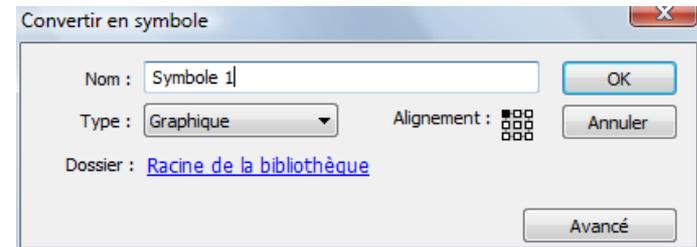
- Génère un **code HTML** complet pour l'intégration du fichier compilé (.swf) dans un site Web
- Accessible que si le format .html est sélectionné



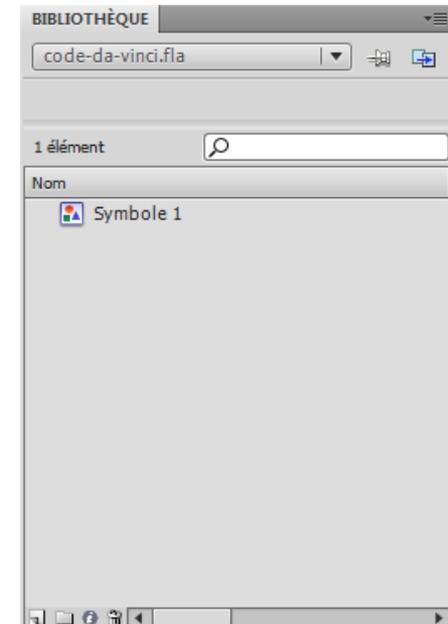
Objets visuels

- **Formes** : images vectorielles
- **Symboles** :
 - **Graphique** :
 - **Forme réutilisable**
 - **Pas d'interactivité possible**
 - **Bouton** :
 - **Interactivité possible**
 - **Clip** :
 - **Interactivité possible**
 - **Comporte une scène**

Convertir une forme en symbole :
Modification → Convertir en Symbole

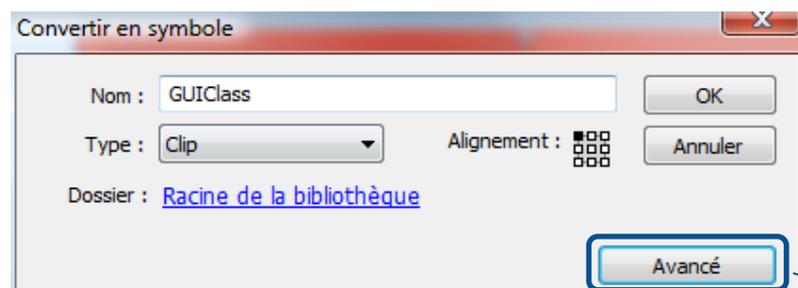


Zone cliquable



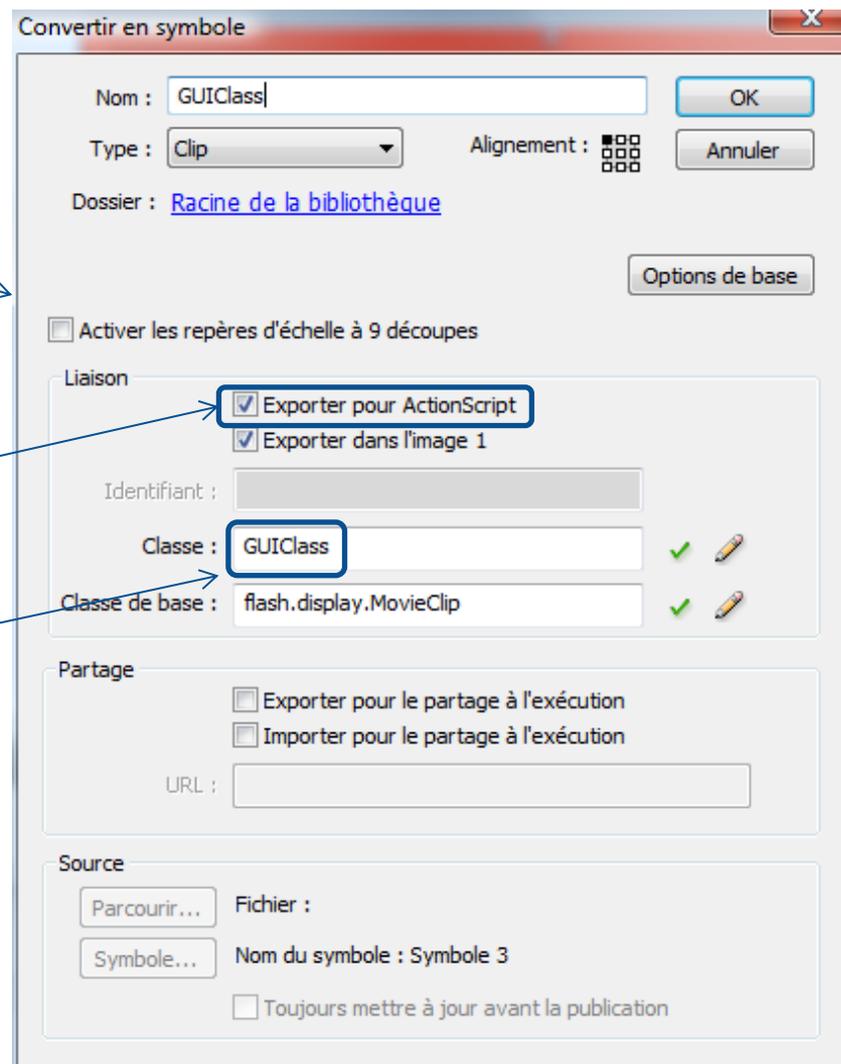
Tout ce qui n'est pas une forme est un symbole !

Liaisons d'objets visuels



- Option avancée
- Exporter pour ActionScript
- Définition d'une classe utilisable en ActionScript

Il est préférable d'utiliser le même identifiant pour le nom et la classe d'un symbole



Avantages/inconvénients

- Avantages :

- Mise en place de **RIA**
- Idéal pour les **contenus multimédia**
- Taux de pénétration du plugin sur PC : $\approx 99\%$

Certains systèmes Unix

- Inconvénients :

- Mauvais **référencement**
- **Insécurité** des données
- Manque d'**accessibilité**
- Taux de pénétration du plugin sur mobile : $\approx 80\%$
- Gourmant en ressources système (processeur, mémoire vive)

Dû à l'incompatibilité iOS

<http://www.adobe.com/products/flashplatformruntimes/statistics.html>

HTML5/CSS3 vs Adobe Flash



HTML5/CSS3 vs Adobe Flash

HTML5

Adobe Flash

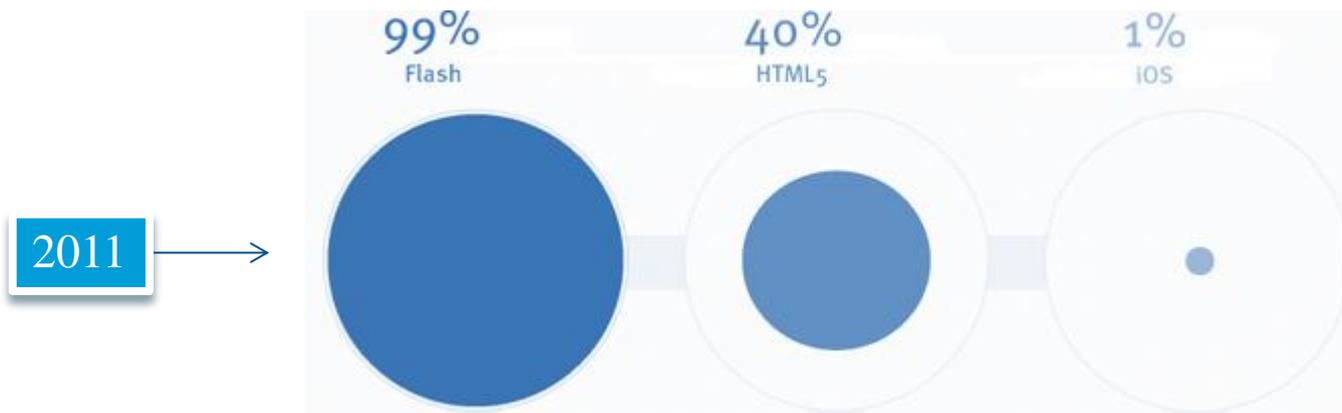


- **Contenu référencé**
- Chargement progressif
- **Historique** de navigation
- Changement d'**URL**
- **Accessibilité**
- Compatibilité **iOS**
- **Jeux** vidéo sur navigateur
- Bandeaux **publicitaires**
- **Animations**
- **Vidéos**
- Applications **3D**
- Applications Multimédia **hors Web**

HTML5/CSS3 + Adobe Flash

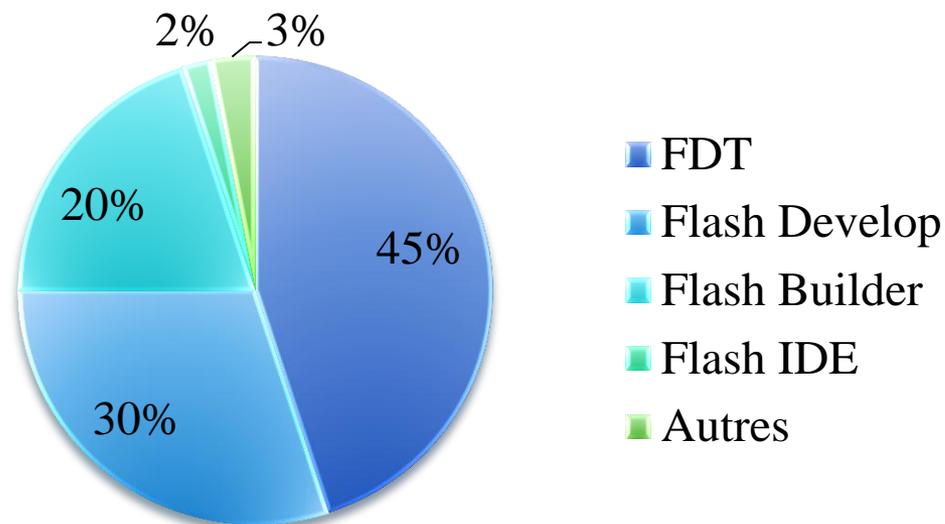
- Adobe Flash et HTML5 ne sont pas concurrents :
 - Adobe Flash est un **complément** d'HTML5
 - Taux de pénétration :
 - Encore faible pour HTML5
 - **Flash** ($\approx 99\%$ sur PC, $\approx 80\%$ sur mobile)
supérieur à JavaScript ($\approx 90\%$) !

Anciennes versions d'Internet Explorer



Éditeurs

- FDT
- Flash Develop
- Flash Builder
- Flash IDE



Éditeurs

- FDT :
 - <http://fdt.powerflasher.com>
- Flash Develop :
 - <http://www.flashdevelop.org>
- Flash Builder :
 - <http://www.adobe.com/products/flash-builder.html>
- Flash IDE :
 - www.adobe.com/fr/products/flash.html



FDT



Crédits

Auteur

Mickaël Martin Nevot

mmartin.nevot@gmail.com



Carte de visite électronique

Relecteur

Cours en ligne sur : mickael.martin.nevot.free.fr

