

**CODE : F2PVE**

**TITRE : Programmer l'expérience visuelle**

**DUREE : 3 jours** (soit 21 heures)

**PRIX : 1 195 € HT par participant HORS CURSUS**  
**1 077 € HT si cursus STANDARD 5 jours**  
**1 020 € HT si cursus PROFESSIONNEL 7 jours**  
**969 € HT si cursus ENTREPRISE 10 jours**

**DESCRIPTION :** Cette formation ne s'adresse pas aux graphistes, mais bien aux développeurs Flex qui souhaitent intégrer tout le potentiel visuel proposé par Flex. Pour cela, ce cours présente en détail les styles, les polices, les images, les filtres, les blends, les skins programmables, les effets, la réalisation de composants visuels custom, la gestion de la souris et le glisser-déposer.

**AUDIENCE :** Développeurs, Chefs de projet

**PRE-REQUIS :** F2RCA ou avoir un niveau équivalent et avoir un peu d'expérience Flex.

**INSCRIPTIONS AU 01 73 02 33 44**

CALENDRIER F2PVE INTER-ENTREPRISE PARIS	
25 - 27 Février 2008	03 - 05 Septembre 2008
25 - 27 Mars 2008	03 - 05 Novembre 2008
05 - 07 Mai 2008	
09 - 11 Juin 2008	

## Programmer l'expérience visuelle avec Flex 2

### PROGRAMME

#### Objectifs et présentation du cours

Modifier le look & feel par défaut des applications Flex  
 Comprendre pourquoi les programmeurs Flex ont besoin d'un cours sur l'aspect graphique

#### Améliorer la gestion des images

Ajouter une couleur de fond et des images  
 Ajouter une image de fond  
 Mettre en forme en utilisant le positionnement absolu  
 Créer des instances d'une classe d'image embarquée  
 Utiliser les bindings pour manipuler les images  
 Créer une fonctionnalité de popup simple

#### Améliorer la gestion des polices de caractères, des filtres (filter) et des mélanges (blend)

Améliorer la réutilisation des composants custom avec les styles  
 Comprendre les limitations des polices de caractères  
 Embarquer les polices directement  
 Embarquer des polices avec les FlashType  
 Explorer les paramètres avancés des FlashType  
 Découvrir les filtres  
 Explorer les propriétés des filtres  
 Appliquer des mélanges (blend)

#### Modifier graphiquement les composants Flex

Explorer la mise à l'échelle de type 9-slice  
 Modifier le rendu des composants avec les styles MXML  
 Modifier les skins graphiques avec les templates Flash

#### Etendre les composants Flex

Comprendre les bases de objets visuels  
 Comprendre la notion de "raw children"  
 Présentation de la classe DisplayObject et de ses sous-classes  
 Etendre les composants Flex  
 Créer un composant par extension  
 Implémenter createChildren() et updateDisplayList()  
 Appeler la méthode updateDisplayList() de la super classe  
 Améliorer la réutilisation des classes custom avec les styles

#### Dessiner avec Flex et définir des skins par programmation

Lien entre les objets de la "display list" et la classe Graphics  
 Appeler la méthode clear()  
 Utiliser la méthode lineStyle()

Créer un élément visuel avec une classe ActionScript  
 Créer des formes par programmation  
 Réaliser des remplissages complexes  
 Implémenter ButtonSkin du package mx.skins.halo  
 Définir et Implémenter un skin programmable custom

#### Animer les composants et les états

Définir des déclencheurs de comportement  
 Créer un composant "fly-in popup"  
 Rappels sur les états et les transitions  
 Comprendre l'ordre des événements et des transitions  
 Définir la taille d'un composant par changement d'état -  
 Gérer la disparition de composants lors des transitions  
 Comprendre l'ordre des événements et des transitions  
 Définir la taille d'un composant par changement d'état -  
 Gérer la disparition de composants enfants lors des transitions

#### Passer des informations aux composants pour changer le positionnement et la visualisation des données

Créer des propriétés sur les composants custom  
 Passer et afficher les données XML  
 Rappels sur le composant Repeater  
 Utiliser des données dynamiques dans un Repeater  
 Utiliser currentItem avec des structures complexes  
 Utiliser les données d'un Repeater dans du code AS3  
 Calculer la taille des composants custom  
 Créer une présentation "Tile" plus flexible

#### Ajouter la gestion de la souris aux applications

Détecter la position de la souris  
 Déplacer un popup vers la position de la souris  
 Détecter les dimensions de la scène  
 Créer des animations avec la classe Timer  
 Comprendre le concept "easing"

#### Implémenter la fonctionnalité de glisser-déposer

Comprendre la classe DragManager  
 Activer le glisser-déposer dans les composants le supportant  
 Spécifier les données à afficher dans un contrôle List  
 Activer le glisser-déposer dans les autres contrôles  
 Gérer le déposer avec les formats  
 Récupérer des données dans les opérations de glisser-déposer  
 Voir les données de la classe DragSource  
 Spécifier l'image déplacée