

# FORMATION **OCKAM RAZOR**

# NOTION DE

# PROGRAMMATION

## FLASH

## PRINCIPE

Flash permettant de créer de l'interactivité, c'est à ce titre qu'il est intéressant de **se pencher sur la programmation et le langage propre à Flash, l'ActionScript 3.**

## DESCRIPTION

L'ActionScript 3 est un **langage Objet**, c'est à dire, sans rentrer dans les détails, un langage favorisant la création d'objets virtuels afin de contenir, lister et exploiter des rangements de données.

En gros, le langage de Flash fait preuve d'une grande souplesse et facilite grandement son apprentissage et exploitation. Qui plus est, il est parfaitement adapté pour un usage en lien avec les Clips et Animations.

## UTILISATION

Une **Fenêtre d'Aide** (  ) au Code est mise à disposition par Flash. On y trouve un grand nombre d'éléments de Syntaxes expliqués en Français. Si on ouvre cette aide après avoir surligner un terme syntaxique, on tombe directement sur son explication.

On dispose également d'un outil de débogage (  ) dont le rôle est de vérifier que le code ne comporte pas d'erreur empêchant la compilation ( *C'est à dire le lancement de votre scène* ). Il ne corrigera pas tout votre code pour vous mais il pourra vous avertir en cas d'erreur.

Dans ce genre de cas, les erreurs apparaîtront dans la fenêtre d'Erreur de Compilation.

En matière de Bug, on considère qu'il existe 4 formes différentes :

- **Les bugs de Code**, qui interviennent avant le lancement et détectables au debug
- **Les bugs de Compilation**, qui interviennent avant le lancement mais non détectables au debug
- **Les bugs de Calcul**, qui interviennent après le lancement et apparaissent dans la fenêtre de sortie
- **Les bugs Invisibles**, qui n'apparaissent pas mais empêchent d'obtenir le résultat voulu

## RACCOURCIS

### Section

**F1** → Fenêtre d'Aide

**Ctrl + T** → Debug

**Ctrl + Maj + C** → Encapsuler des lignes de Codes