

50 conseils en programmation Flash Actionscript 3

par [Matthieu D. \(Accueil\)](#) ([Blog](#))

Date de publication : 20/02/2012

Dernière mise à jour : 20/02/2012

Ce tutoriel regroupe les 50 meilleurs conseils en programmation ActionScript 3.

Ce sont des recommandations que tous les développeurs devraient avoir en tête pour progresser avec Adobe Flash.

I - Les 50 meilleurs conseils en programmation AS3.....	3
II - SI VOTRE PROGRAMMATION N'AVANCE PAS.....	3
II-A - J'étais comme vous.....	3
III - MÉTHODE AS3 FACILE.....	4
IV - 50 conseils pour programmer en ActionScript 3.....	5
IV-A - La Programmation Orientée Objet.....	6
IV-B - Les Design Patterns.....	7
V - Devenez un Développeur Actionscript Flash, Créateur d'applications et jeux vidéos !.....	10
V-A - Découvrez le Programme AS3 Formation Platinum.....	10
VI - Partagez ce tutoriel.....	10
VII - Remerciements.....	11

I - Les 50 meilleurs conseils en programmation AS3

Bonjour,

Je suis Matthieu, Formateur des Développeurs ActionScript.

Dans ce tutoriel, je vais partager avec vous les 50 meilleurs conseils pour développer simplement des applications et jeux flash flash robustes et évolutifs.

II - SI VOTRE PROGRAMMATION N'AVANCE PAS

Beaucoup d'entre vous m'ont dit : ma programmation n'avance pas. **Je croule sous les bugs inexplicables et je n'arrive pas à les corriger !**

Vous êtes ambitieux mais **vous n'arrivez pas à développer simplement des applications flash robustes et évolutives.**

Et ce type de situation, c'est ce qui cause énormément de frustration. Parce qu'on voudrait s'investir davantage dans notre projet, et en même temps, on ne récupère pas les résultats que l'on voudrait.

Vous avez la frustration de ne pas avancer.

 *Et votre employeur commence à douter de vos capacités de programmation. Il dit qu'il va chercher un autre développeur, plus talentueux, capable de répondre aux besoins des clients.*

Et vous commencez vous même à douter de vos propres capacités quand vous en arrivez à ce stade là.

II-A - J'étais comme vous

Quand j'ai démarré l'apprentissage de la programmation actionscript, au départ, je n'avais comme seule compétence : que la connaissance du langage php.

Et je savais utiliser uniquement les fonctions pour créer des sites web en php.

- **Je n'avais aucune connaissance du langage actionscript.**
- **Je n'avais aucune connaissance du langage objet.**
- Je savais pas utiliser le logiciel Adobe Flash.
- Je ne savais pas ce qu'était les Design Pattern ou modèles de conception.

Et en fait, juste par hasard, en voyant mes collègues s'amuser dans la programmation actionscript. J'ai décidé d'apprendre ce langage « obscure ».



III - MÉTHODE AS3 FACILE

Puis j'ai continué à améliorer mes stratégies de programmation.

Et le jour où **j'ai appliqué les premières fois la méthode AS3 Facile.**

Cette même stratégie que je vais vous enseigner dans la formation. Le jour où j'ai commencé à appliquer cette stratégie pour commencer réellement à concevoir des applications flash évoluées.

Le jour où j'ai mis cela en place, j'ai amélioré mon port folio. Et accrochez vous bien, **j'ai pu concevoir mes premiers jeux flash !**

Les joueurs étaient ravis !

Et tout cela, **en appliquant tout simplement la méthode AS3 Facile** que j'ai mis en place les mois précédents.



Donc, **en très peu de temps** et dans un contexte d'apprentissage difficile, **j'ai obtenu des résultats très prometteurs.**

Et à ce moment, je peux vous dire que j'ai très fier de mes compétences nouvellement acquises ! La joie et l'enthousiasme se lisaient sur mon visage. A ce moment, **j'ai pu commencer à préparer des applications et jeux flash de plus en plus évolués.**

Avoir une vision plus complexe, avec des architectures, des projets plus impressionnants.

Pour vous aider, je vais vous donner les 50 meilleurs conseils en programmation ActionScript, issus directement de mon expérience en tant que développeur.

C'est parti !



IV - 50 conseils pour programmer en ActionScript 3

Je vais donc partager avec vous les 50 meilleurs conseils pour développer simplement des applications et jeux flash robustes et évolutifs.

La majorité de ces conseils peuvent s'appliquer dans d'autres langages de programmation tel que le C++, le java, le php...



IV-A - La Programmation Orientée Objet

- 1 Identifiez les aspects de votre application qui varient et séparez-les de ceux qui demeurent constants.
- 2 Programmez une interface, non une implémentation.
- 3 Préférez la composition à l'héritage.



- 4 Les bonnes conceptions Orienté Objet sont souples, extensibles et faciles à maintenir.
- 5 Les patterns vous montrent comment construire des applications Orientées Objets robustes et évolutives.



- 6 Les patterns résument une expérience éprouvée de la conception objet.

IV-B - Les Design Patterns

- 1 Les patterns fournissent des solutions génériques aux problèmes de conception. A vous de les adapter aux applications spécifiques.
- 2 La plupart des patterns et des principes permettent à une partie d'une application de varier indépendamment de toutes les autres.
- 3 Les patterns fournissent un langage commun pour améliorer votre communication avec les autres développeurs.
- 4 Couplez faiblement les objets qui interagissent.



- 5 Les classes doivent être ouvertes à l'extension, mais fermées à la modification.
- 6 Vos conceptions doivent permettre d'étendre les comportements sans modifier l'existant.
- 7 Vous pouvez employer la composition et la délégation pour ajouter des comportements à l'exécution.
- 8 Dépendez d'abstraction. Ne dépendez pas de classes concrètes.
- 9 Le principe d'inversion des dépendances vous pousse à éviter de dépendre des types concrets et à vous appuyer sur des abstractions.



- 10 Ne parlez pas aux inconnus, ne parlez qu'à vos amis immédiats. C'est à dire, restreignez les interactions entre objets à quelques « amis » proches.
- 11 Quand vous devez utiliser une classe existante et que son interface n'est pas celle dont vous avez besoin, employez un adaptateur.

- 12 Quand vous devez simplifier et unifier une grosse interface ou un ensemble d'interfaces complexe, employez une façade.
- 13 Vous pouvez implémenter plus d'une façade pour un même sous système.
- 14 Le principe d'Hollywood. Ne nous appelez pas, nous vous appellerons. Les composants de haut niveau appellent les composants de bas niveau uniquement quand ils en ont besoin et pas l'inverse, jamais.
- 15 Les méthodes abstraites sont implémentées par les sous classes.
- 16 Le principe d'Hollywood vous conseille de placer les prises de décision dans les modules de haut niveau, lesquels décident quand et comment appeler les modules de bas niveau.
- 17 Une classe ne doit avoir qu'une seule raison de changer.
- 18 Limitez chaque classe à une seule responsabilité.
- 19 Une conception implémentant un composite entraîne de nombreux compromis. Vous devez équilibrer transparence et sûreté en fonction de vos besoins.
- 20 Encapsulez chaque état dans une classe pour isoler tous les changements qui seront nécessaires.
- 21 Un pattern est une solution à un problème dans un contexte.
- 22 Si vous vous trouvez dans un contexte avec un problème qui implique un but qui est affecté par un ensemble de contraintes, vous pouvez appliquer une conception qui permet d'atteindre le but, de résoudre les contraintes et de déboucher sur une solution.
- 23 Les patterns créateurs concernent l'instanciation des objets et fournissent tous un moyen de découpler un client des objets qu'il a besoin d'instancier.
- 24 Tout pattern qui est un pattern comportemental est en rapport avec les interactions des classes et des objets et la distribution des responsabilités.
- 25 Les patterns structurels permettent de composer des classes ou des objets pour former des structures plus vastes.
- 26 Les patterns de classes définissent des relations entre classes et sont définis via l'héritage. Dans ces patterns, les relations sont établies au moment de la compilation.
- 27 Les patterns d'objets décrivent des relations entre objets et sont principalement définis par composition. Dans ces patterns, les relations sont généralement définies au moment de l'exécution et sont plus dynamiques et plus souples.
- 28 Concentrez-vous sur la conception, pas sur les patterns. Employez des patterns quand ils correspondent à un besoin naturel. Si une solution plus simple peut fonctionner, adoptez-la.
- 29 Toute conception doit être aussi simple que possible. La complexité et les patterns ne sont utiles que lorsqu'il existe un réel problème d'extensibilité.
- 30 L'abus de pattern peut aboutir à un code exagérément élaboré. Recherchez toujours la solution la plus simple, n'utilisez des patterns que si le besoin s'en fait ressentir.
- 31 Ne visez l'extensibilité de votre application que si la question se pose réellement dans la pratique, pas si elle est uniquement hypothétique.
- 32 Ne vous emballez pas et recherchez la simplicité. Si vous trouvez une solution plus simple que l'emploi d'un pattern, n'hésitez pas !
- 33 Les patterns sont des outils, non des règles. Rien n'empêche de les modifier et les adapter à votre problème.
- 34 Les Patterns d'architecture servent à créer l'architecture vivante des bâtiments, des villes et des cités. C'est de là que les patterns sont originaires.
- 35 Les Patterns d'applications permettent de créer des architectures de système. Plusieurs architectures en couche entrent dans cette catégorie, comme le pattern MVC (Modèle Vue Contrôleur).
- 36 Les Patterns de domaine concernent des problèmes spécifiques à un domaine, comme les systèmes concurrents ou les systèmes temps-réels.
- 37 Les Patterns de processus métier décrivent les interactions entre les entreprises, les clients et les données, et sont applicables à des problèmes tels que « comment prendre et communiquer efficacement des décisions ».
- 38 Les Patterns d'organisation décrivent les structures et les pratiques des organisations humaines.
- 39 Les Patterns de conception d'interfaces utilisateur traitent des problèmes de la conception de logiciels interactifs.
- 40 Un Anti Pattern vous dit comment partir d'un problème et parvenir à une MAUVAISE solution.
- 41 Étudiez les catalogues de Design Pattern pour vous familiariser avec les patterns et les relations qui existent entre eux.
- 42 Les classifications (ou catégories) permettent de grouper les patterns. Quand elle sont utiles, utilisez-les.
- 43 Construisez un vocabulaire commun avec votre équipe. C'est l'un des principaux avantages de l'utilisation des patterns.
- 44 **Programmez simplement des applications et jeux flash robustes et évolutifs !**

V - Devenez un Développeur Actionscript Flash, Créateur d'applications et jeux vidéos !

V-A - Découvrez le Programme AS3 Formation Platinum

La formation est accessible sur cette page :

[Cliquez-ici pour avoir tous les détails...](#)

Programme AS3 Formation

Vous aurez tous les outils nécessaires, dans l'ordre, pour maîtriser le développement de jeux vidéos et d'applications flash avec le langage ActionScript 3.

Votre programmation ActionScript va grandement s'améliorer pour pouvoir concevoir simplement des applications flash robustes et évolutives

Le programme comprend 7 modules composés d'une douzaine de chapitres pendant 7 mois.

Les cours vidéos sont tous accompagnés d'un fichier audio et d'un support écrit (à consulter à l'écran ou à imprimer).

Les vidéos sont consultables en ligne ou téléchargeables, et sont visibles à partir de n'importe quel ordinateur, qu'il soit sous Windows, Mac OS ou Linux.

Les séminaires audio seront téléchargeables pour les écouter sur le site directement ou sur votre lecteur MP3 / iPod, ou encore le graver sur CD et les écouter dans votre voiture !

Vous allez donc pouvoir consulter le contenu du programme que vous soyez chez vous, au bureau, ou en déplacement.

Avec cette formation en vidéo :

- Je vais **partager avec vous les techniques de base d'une programmation ActionScript efficace.**
- Vous allez **connaître exactement tous les outils que j'utilise, ma méthode, mes stratégies**, ma façon de penser.

Au total le cours contient **7 modules composés d'une douzaine de chapitres vidéo** accompagnés des codes sources d'exemples ActionScript.

Chaque vidéos (de 20 à 40 minutes) est accompagnée des codes source, d'exemples ActionScript.

Lister ici tout ce que le Programme AS3 Formation Platinum va vous apporter serait trop long !

La formation est accessible sur cette page :

[Cliquez-ici pour avoir tous les détails...](#)

Programme AS3 Formation

VI - Partagez ce tutoriel

Des développeurs que vous connaissez ont des difficultés pour programmer des applications flash ?

Envoyez-leur ce document !



Vous êtes libre de le publier comme vous le souhaitez, de le copier (en citant la source), de le proposer au téléchargement, de l'envoyer par email...

Bref, d'en faire profiter un maximum de développeurs qui peinent à créer des applications flash époustouflantes.

Bein à vous,

Matthieu

VII - Remerciements

Le **Programme AS3 Formation** est une initiative de Matthieu.

Ce professionnel actionscript a travaillé pour des entreprises de grande renommée, comme PRIZEE, le Leader Européen du Casual Game.

Il a également apporté ses connaissances à une jeune startup, pour créer un moteur actionscript permettant de générer des sites flash entièrement dynamiques (tant au niveau des modules - options - que des graphismes).

Ce développeur actionscript participe activement en contribuant pour la Communauté des Professionnels de l'Informatique : [developpez.com](#).

Le crédo de Matthieu est de rendre accessible à la majorité d'entre vous la programmation actionscript efficace !

Merci beaucoup à l'équipe Developpez.com de contribuer à la diffusion de ce tutoriel.

J'adresse également un merci tout particulier à **Claude LELOUP** pour sa relecture orthographique ;))