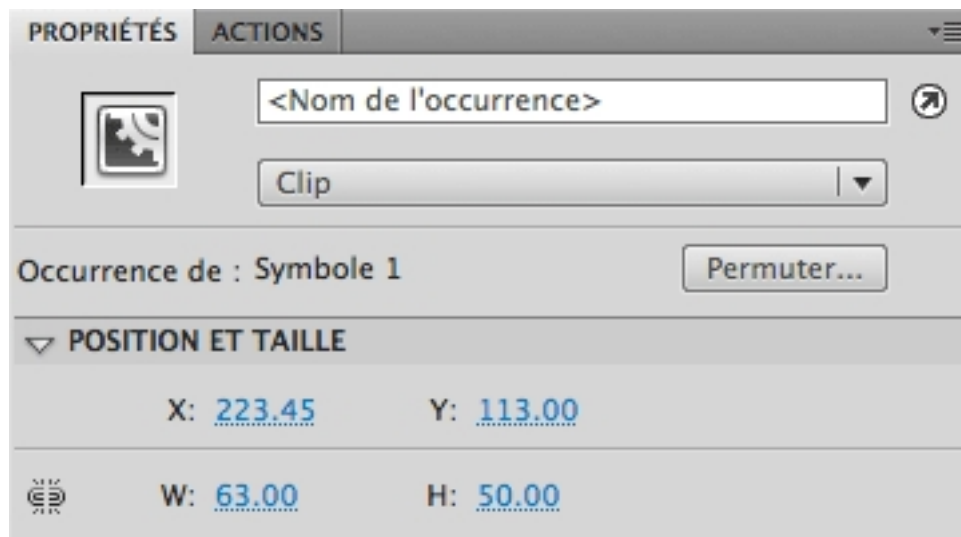


Vous souhaitez apprendre l'ActionScript 3, mais vous ne savez pas comment procéder, ni par où commencer !

La barre latérale gauche de l'interface de Yazo.net vous propose les différentes étapes que vous devez suivre progressivement les unes après les autres, pour pouvoir apprendre notions après notions, les bases élémentaires et nécessaires pour être capable de programmer en ActionScript 3.

Avant de vous lancer dans la lecture des différentes pages contenues dans Yazo.net, nous vous rappelons la procédure qui permet de nommer une occurrence.

1. Sélectionnez une occurrence (un simple clic sur l'occurrence).
2. Cliquez dans la palette Propriétés, dans la cellule où figure l'expression "<Nom de l'occurrence>".
3. Attribuez un nom représentatif de la fonction assurée par le bouton. N'utilisez pas de caractères spéciaux, ni même accentués et n'utilisez pas non plus d'espace et des abréviations. Votre nom d'occurrence ne doit pas commencer par une majuscule.



Il est conseillé de ne créer que des symboles de type Clip, mais pas de type Bouton, pour des raisons que je n'exposerai pas ici.

Rappel : Une occurrence est la représentation graphique d'un symbole que vous placez sur la scène.

Remarque : Avant d'apprendre à programmer en ActionScript, vous devez d'abord savoir maîtriser les techniques d'animation et connaître l'interface du logiciel. Dans la version actuelle de Yazo.net, nous ne proposons plus de tutoriaux sur cette phase de l'apprentissage du logiciel, en revanche, vous pouvez toujours consulter la partie [Flash Animation de Yazo.net version 4.0](#) . Le travail des filtres et la manipulation des nouvelles formes "primitives" de Flash CS3 n'y sont pas abordés, mais l'essentiel s'y trouve. Vous pouvez également consulter le site VOXPedago.com qui propose à la vente, une palette dédiée à Flash.