



**Si vous voulez développer des
Applications Performantes plus
rapidement, plus facilement...
et sans prise de tête,
alors ce guide est pour vous.**



Par Matthieu, Formateur des Développeurs

Auteur des tutoriels AS3 Facile : www.actionscript-facile.com

Créateur de la Méthode Développement Facile : www.programmation-facile.com

Ce livret de formation est gratuit et vous avez la possibilité de le redistribuer librement.

Envoyez-le à vos amis Développeurs.



Les informations contenues dans le présent document restent toutefois la propriété de l'auteur et il est interdit de le modifier ou d'en reprendre tout ou partie sans son autorisation écrite.



Table des matières

A PROPOS DE L'AUTEUR.....	4
Qui suis-je pour oser donner des conseils en programmation ?.....	4
Quel est mon parcours ?.....	5
Comment un « débutant en programmation » comme moi est devenu un Développeur AS3 efficace ?.....	7
Que vous apporte ActionScript-Facile ?.....	8
LA DECOUVERTE.....	9
Que signifie ces trois lettres FDT ?.....	9
Présentation.....	9
Les fonctionnalités.....	10
INSTALLATION ET CONFIGURATION.....	11
Installation.....	11
Configuration.....	16
CREATION D'UN NOUVEAU PROJET.....	18
CREATION D'UNE CLASSE AS3.....	22
Correction des erreurs de code.....	25
COMPILATION AS3.....	26
Création d'un fichier .SWC.....	32
Création d'un swf / swc avec des polices partagées.....	34
TELECHARGER LE MEILLEUR EDITEUR ACTIONSSCRIPT.....	38
Offre spéciale pour les développeurs d'ActionScript Facile.....	38
Télécharger gratuitement FDT 5.....	38
CONCLUSION.....	39
A vous de jouer !.....	39
ActionScript / Flash / haXe.....	39
PHP.....	40
Tous les langages.....	40
PRISE DE NOTES.....	43
QUI REPRÉSENTE DEVELOPPEMENT FACILE ?.....	44



A PROPOS DE L'AUTEUR

Bonjour,

Je suis Matthieu, Formateur des Développeurs.

Avant d'attaquer dans les prochaines pages les conseils concrets de ce livret, je voudrais répondre tout d'abord à cette question importante.

Qui suis-je pour oser donner des conseils en programmation ?

Je m'appelle Matthieu, je suis Formateur des Développeurs en France.



Après un DUT informatique, j'ai débuté par de la programmation sur le web.

J'ai commencé à me familiariser avec le langage php, **sans aucune connaissance en langage objet.**

Mes applications php se résumaient à **imbriquer des fonctions les unes dans les autres**, tout simplement.

Je vous laisse imaginer la « robustesse » apparente des site dynamiques que je concevais !

Puis, j'ai eu la chance d'obtenir un poste de **Développeur AS2** (ActionScript) dans une **entreprise de Casual Game.**

Totalement débutant dans ce langage de programmation, j'ai **tout appris sur le « tas »**, en testant, testant et retestant, à partir de chacune de mes erreurs.

Mes collègues m'ont beaucoup aidé, les tutoriels disponibles sur internet et également les forums d'entraide.

Avec l'ensemble de ces sources d'informations, j'ai enfin pu **assimiler l'AS2 et le modèle d'implémentation objet.**



Quel est mon parcours ?

Mon premier emploi, en tant que Développeur Web, a été de participer à la création de plusieurs sites dynamiques à fort trafic (Php, MySQL) pour une Administration Régionale.

Puis j'ai eu la chance de travailler pour une société classée parmi les **Leaders sur le Marché Européens du Casual Gaming** : www.Prizee.com.

Avec Prizee, j'ai travaillé avec des Experts ActionScript possédant une expérience reconnue.

Ensuite, j'ai apporté mes connaissances en Développements Web pour le projet d'une Start-Up.

J'ai participé à la conception d'un **Moteur ActionScript** permettant de **créer des Sites Flash entièrement Dynamiques** (tant au niveau des modules – options – que des graphismes).

Je participe aussi en tant que Rédacteur d'articles pour Le Club des Professionnels de l'Informatique : www.Developpez.com.

En tant que partenaire, j'ai également conçu une **application flash « BlindTest »** pour un des plus grands sites de Recherche de musique en ligne : www.TrouveTaMusique.com.

C'est un application de Quizz Musical multi-langue, avec des graphismes entièrement dynamiques et un système de challenge entre joueurs !

Quelques copies d'écrans :





Comment un « débutant en programmation » comme moi est devenu un Développeur efficace ?

J'ai lu et appliqué énormément de **conseils des meilleurs livres sur la programmation.**

J'ai parcouru en long, en large et en travers les questions / réponses des mailing list, les articles des blogs de Développement Applicatif.

Au fur et à mesure de mes expérimentation, de développements d'applications et surtout en apprenant de mes erreurs, **j'ai retenu ce qui fonctionne.**

Tout cela m'a aidé pour commencer à **utiliser les Design Pattern et créer des Applications et des Jeux complexes, performants et évolutifs.**

L'ensemble de cet apprentissage m'a pris énormément de temps, d'expérimentations, de recherches, d'erreurs...



Que vous apporte Développement Facile ?

Avec Développement Facile, je souhaite vous aider à **acquérir ces connaissances beaucoup plus rapidement** :

- Avec des exemples concrets.
- **Des vidéos gratuites de formation.**
- du code source commenté.
- des documents d'analyse, des idées d'implémentation.
- des interviews d'experts en Développement Applicatif.
- **Et pleins d'autres surprises...**

J'ai donc créé Développement Facile pour **vous faciliter le développement applicatif**, le rendre le plus accessible possible à la majorité d'entre vous.

Dans ce guide, **vous allez apprendre à utiliser le plus abouti des Éditeurs de code en moins de 20 minutes.**



LA DECOUVERTE

Que signifie ces trois lettres FDT ?

Flash Development Tools, le plus abouti des outils de développement Action Script !

Avec FDT, le Développement Flash redevient un plaisir :)

Présentation

La 1ère fois que j'ai découvert **FDT** (version 1.5), je suis surpris de découvrir un logiciel simplifiant et accélérant le développement AS2.

FDT continue de s'améliorer au fur et à mesure des versions. En l'utilisant de plus en plus pour tous mes projets de RIA Flash, je fut surpris de découvrir un logiciel aussi performant et simplifiant énormément (ou plutôt accélérant) le travail du développeur.

FDT est un plug-in pour Eclipse, qui fournit tout un environnement de travail dédié à Adobe Flash.

En effet, FDT permet de développer des applications Action Script (AS3, AS2 et haXe) avec beaucoup plus de rapidité (auto-complétion, templates personnalisés, import automatique...).

Après avoir essayé des éditeurs ActionScript comme Flashdevelop ou encore SEPY, **FDT** reste le meilleur et de loin, grâce à ses nombreuses fonctionnalités qui facilite énormément notre vie en tant que développeur.

FDT fonctionne donc sur les OS : **Linux, Windows et MAC**.



Les fonctionnalités

Il existe 3 version différents de **FDT 5** :

- **Version Free** : version de base qui propose des fonctionnalités suffisantes pour tout développeur Action Script dans un environnement professionnel.
- **Version MAX** : celle-ci propose des fonctionnalités supplémentaires, notamment dans l'exploration et la gestion d'un projet Flash. Une version très complète !

Voici un aperçu des nombreuses fonctionnalités de FDT commune aux 2 versions :

- Importation automatique : ajout des imports automatiquement pendant la création de code dans une classe.
- proposition en directe de correction du code erroné.
- Test en temps réel de la validité du code.
- Réorganisation automatique des imports lors du changement (nom, chemin) d'une classe.
- Gestion des classes intelligente (auto complétion du code très automatisé).
- Système de template (pour la création rapide des classes récurrentes).
- Support de la compilation MTASC directement dans eclipse.
- Support de la compilation AS3 / AS2 avec Flex directement dans eclipse.
- Compilation incrémentale et personnalisable.
- Plusieurs « viewer » pour visualiser le résultat de son swf compilé (SWF externe Viewer, intérieur SWF Viewer, Adobe Flash Player, Navigateur dans le système, AIR Debug Launcher)
- Multiplateforme, fonctionne aussi bien sous Linux que sous Windows et MAC (grâce à eclipse).
- Support des commentaires au format javadoc.
- Possibilité de travailler à plusieurs sur un même projet (avec les bibliothèques liées).
- Explorateur intuitif pour visualiser l'arborescence d'une classe.
- Possibilité de paramétrer tout son espace de travail.
- Intègre l'aide de flash.
- Gestion des tâches ANT pour la compilation, le débogage et le lancement.

FDT transforme donc Eclipse en un puissant éditeur Flash, ActionScript et MXML.

Il fournit aux développeurs des fonctions de codage sophistiquées.

INSTALLATION ET CONFIGURATION



Installation

Pour commencer, vous devez installer la [dernière version d'Eclipse](#). Je vous conseille d'installer la version Eclipse Classic 3.7.1 de 170 MB.

Pour les utilisateurs de Windows et MAC, il existe des versions de FDT sous forme de fichier « setup.exe ». Encore plus facile, il n'y a pas besoin d'installer Eclipse.

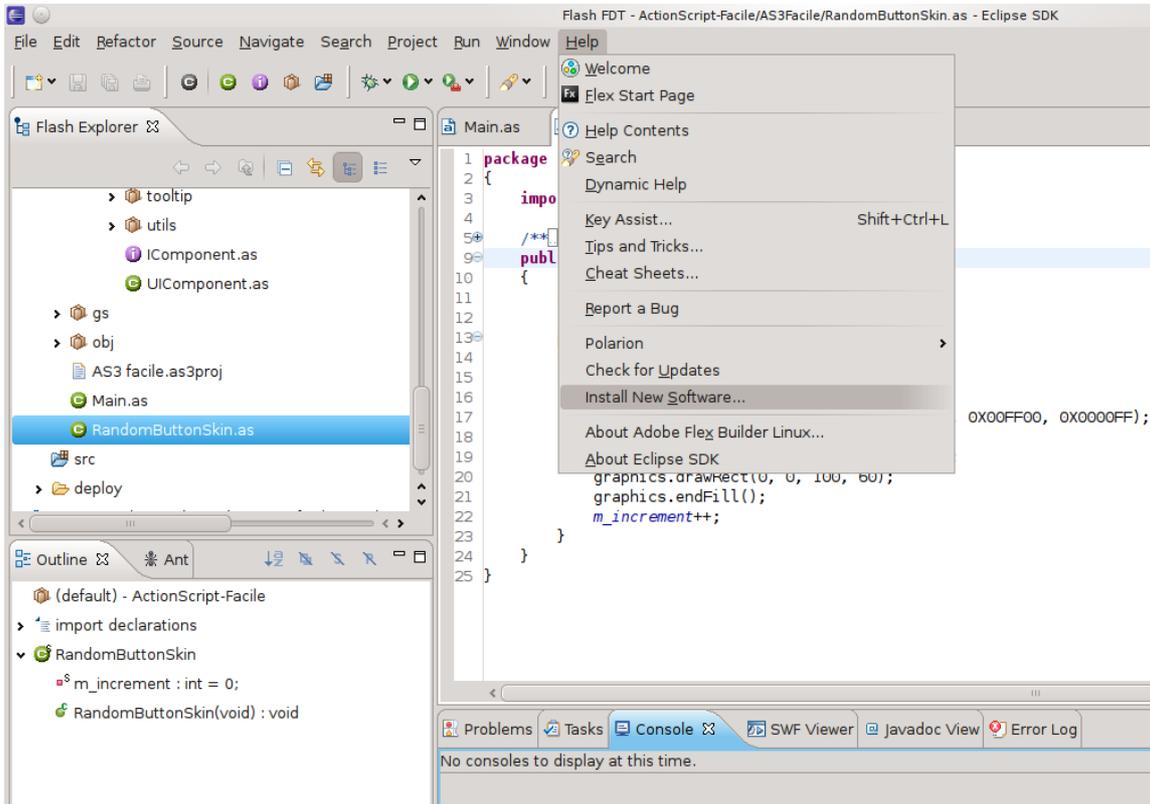
Ensuite, via Eclipse, il est possible d'installer directement FDT :

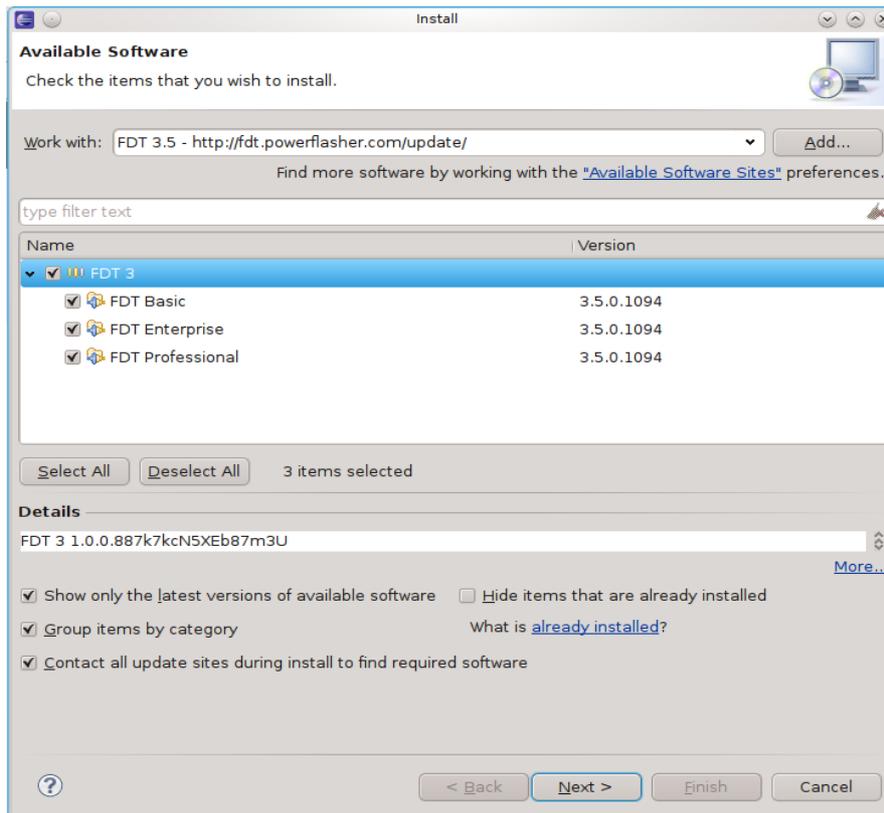
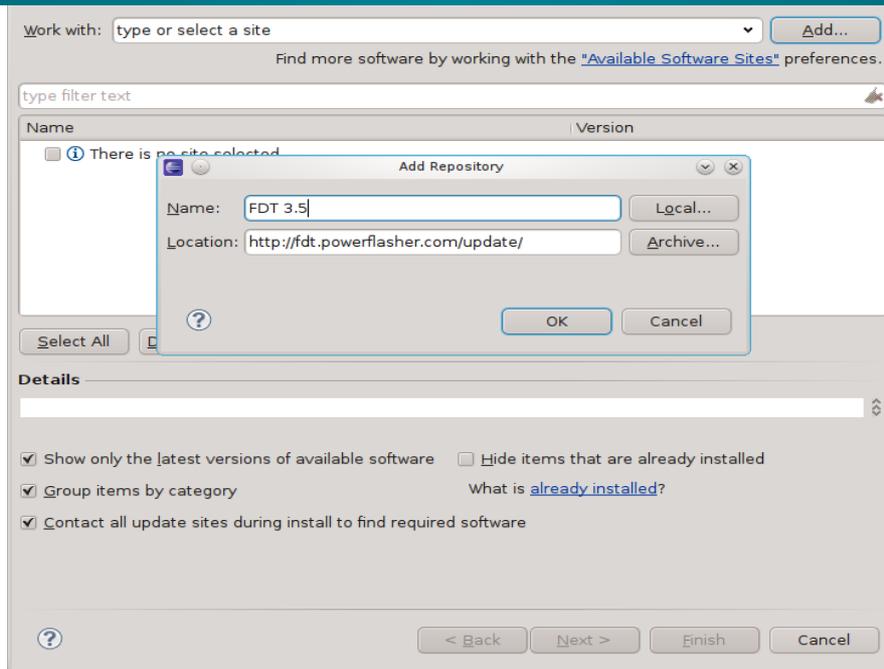
- Lancez Eclipse.
- Allez dans le menu **Help** puis cliquez sur **Install New Software**.
- Sélectionnez **Add** , puis renseignez **Location** : <http://fdt.powerflasher.com/update/> et **Name** (par exemple FDT 5) et validez sur **OK**.
- Dans l'onglet **Available Software**, cochez FDT 5 et cochez la ou les version(s) que vous souhaitez installer puis cliquez sur **Next**.
- Une fenêtre apparaît pour déterminer les composants à installer dans Eclipse.
- La fenêtre **Install** explique les composants à installer ou à mettre à jour. Appuyez sur **Next**.
- **Acceptez** le contrat de licence et cliquez sur **Next**.
- Puis cliquez sur **Finish**.
- Il y a une Fenêtre de vérification avant l'installation, cliquez sur **Install All**.

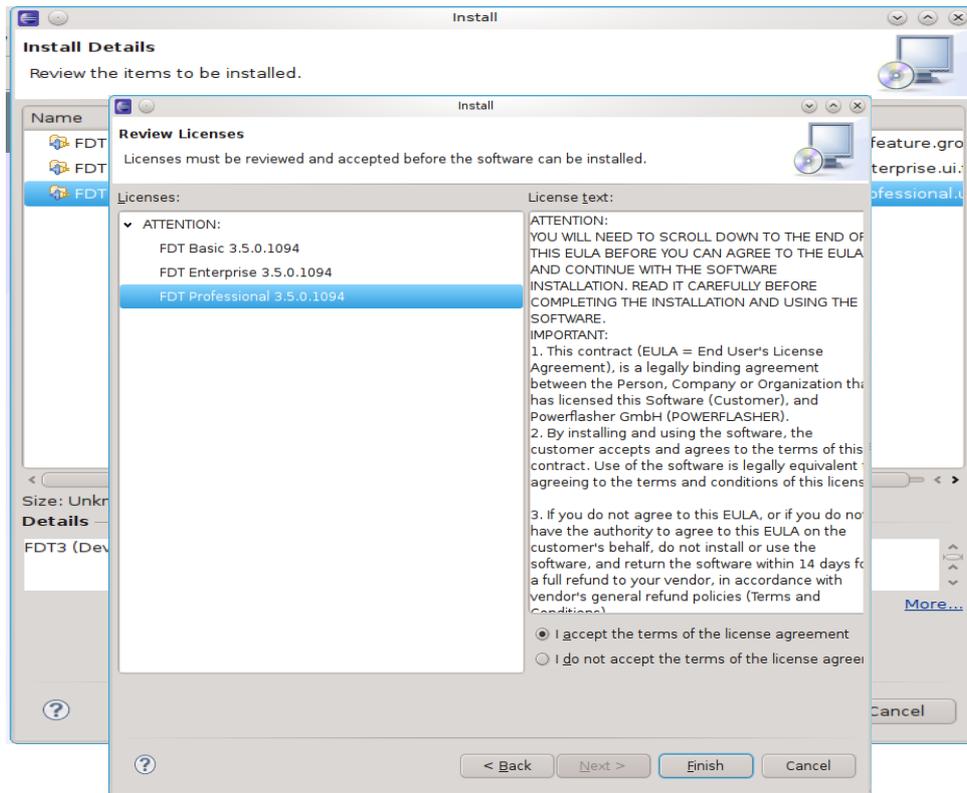


- Patientez quelques minutes pendant le téléchargement et l'installation de FDT.
- Lorsque FDT est téléchargé et installé, Eclipse va vous proposer de redémarrer le logiciel, cliquez sur **Yes**.

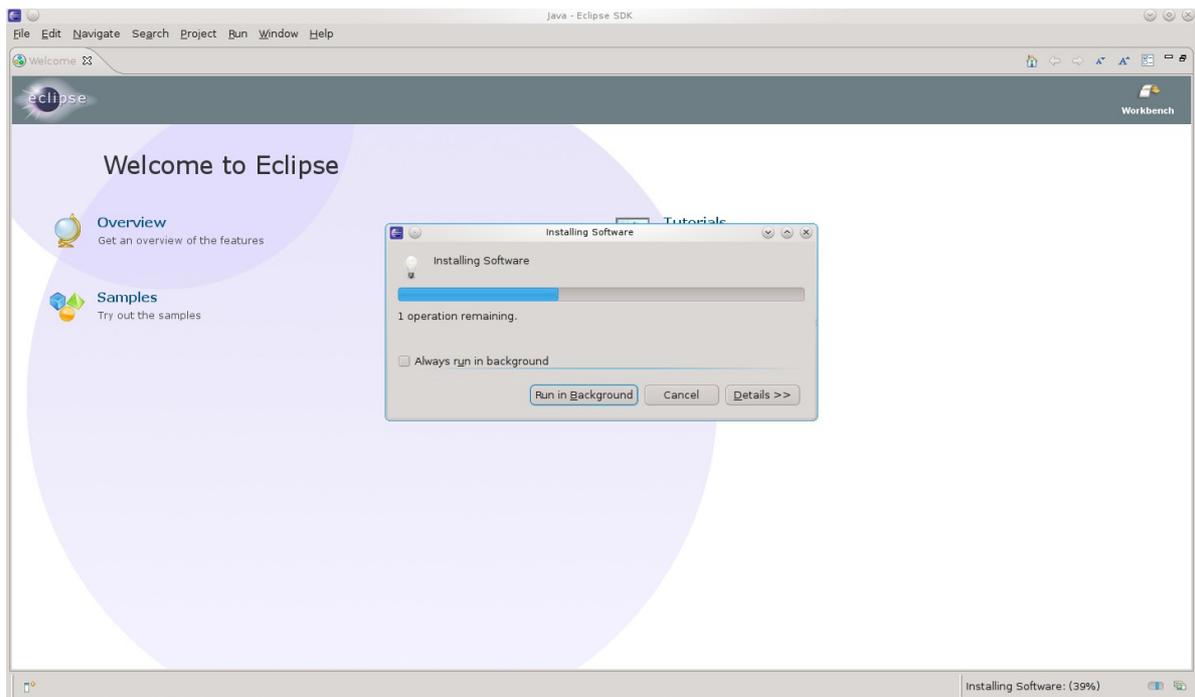
Voici des copies d'écran pour illustrer les principales étapes de l'installation.







Une fois installé, FDT comprend tous les composants nécessaires : le compilateur Flex, le débbuger, l'analyse du code en temps réel...





Pour des performances optimisées, vous pouvez installer :

- La dernière version du SDK Flex 4.6 (compilateur AS3) :
<http://opensource.adobe.com/wiki/display/flexsdk/Flex+SDK> .

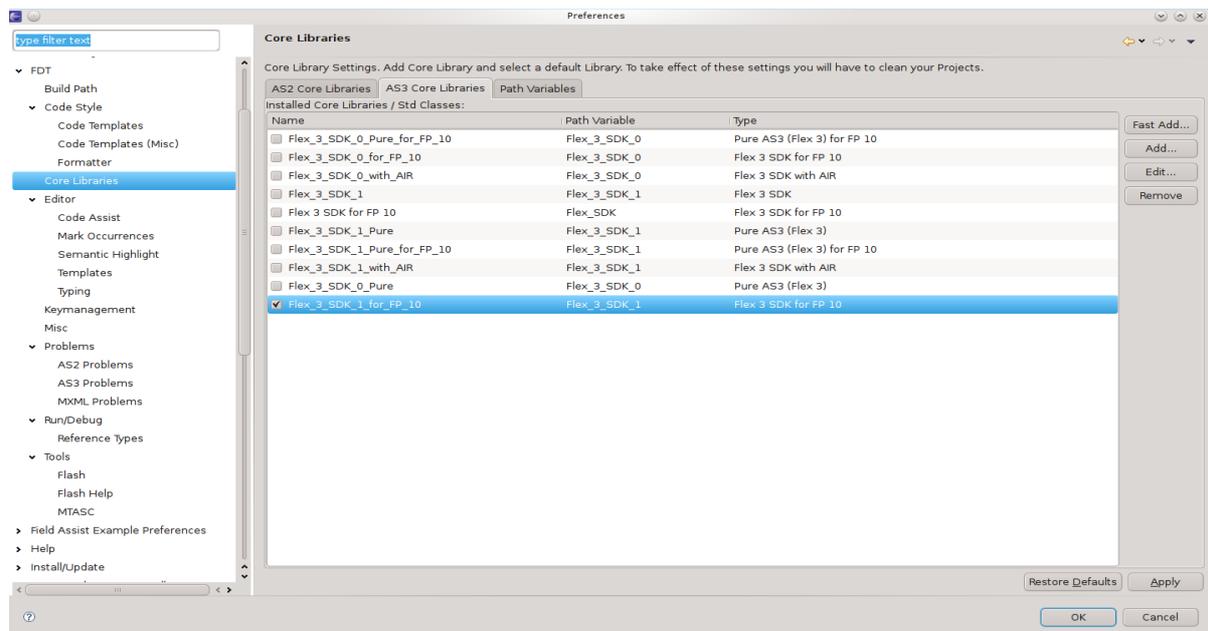
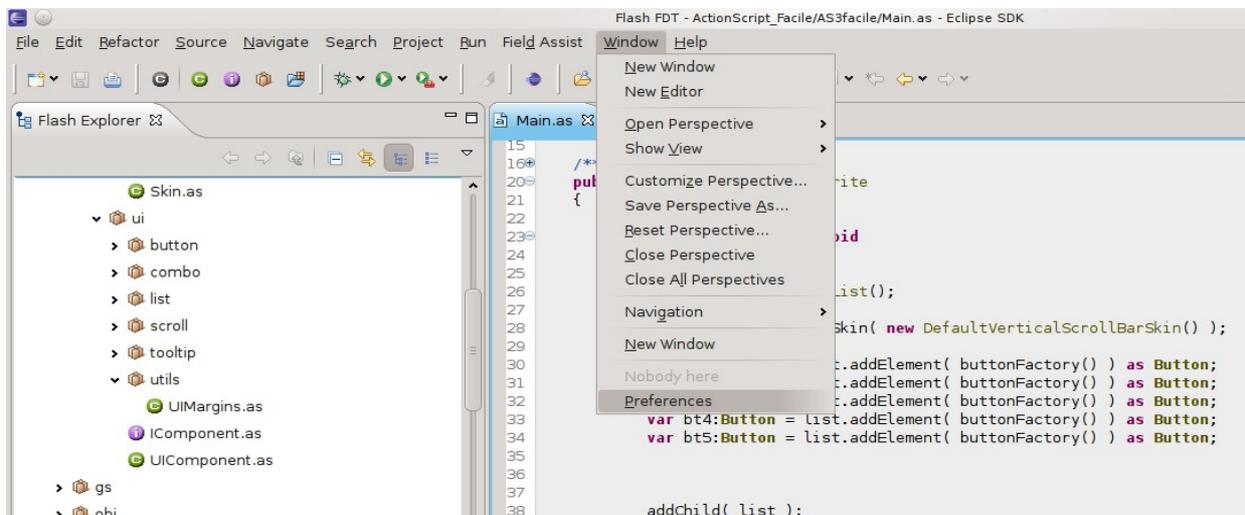


Configuration

Maintenant nous allons configurer FDT.

Cliquez sur le menu **Windows** puis **Preferences**

Si l'installation s'est bien déroulée, vous devriez voir un onglet FDT, c'est ici que s'effectue la configuration du plugin.



C'est un exemple de configuration, libre à vous de l'améliorer en fonction de vos besoin :



- Onglet **Core Library** : pour que FDT puisse corriger en temps réel votre code, choisissez les classes de références AS3 et AS2. Généralement c'est le path vers le compilateur Flex. Flex_3_SDK_1 :
[/.../eclipse/plugins/com.powerflasher.fdt.shippedflex_3.3.0.4852_1001/flex](#) ou
[/home/matth/program/Adobe_Flex_Builder_Linux/sdks/3.5](#) (ce sera un autre répertoire, si vous avez installer la dernière version de Flex Builder).
- Onglet **Editor / Templates** : vous pouvez ajouter vos propres modèles de classes. C'est à dire que lorsque vous créez une nouvelle classe dans FDT, il vous permet d'utiliser un template définis qui crée le code de base automatiquement pour votre classe. Il existe plusieurs templates sur internet, par exemple pour les framework Pixlib, PureMVC...
- Onglet **Tools / Flash** :
 - **Flash IDE** : le chemin vers l'exécutable de Flash (Flash.exe).
 - **Flash Player** : le chemin vers le Player Flash Stand Alone (SAFlashPlayer.exe).
 - **Flash ASO Directory** : le chemin vers le cache des classes générées lors de la compilation avec Flash (généralement Flash
8/r/Configuration/Classes/aso).
- Onglet **Tools / Flash Help** : renseignez le chemin vers le fichier d'aide de Flash (Adobe/help).
- Onglet **Tools / MTASC** : renseignez le chemin vers l'exécutable MTASC pour compiler vos application AS2 avec mtasc.exe (sous Linux : [/usr/bin/mtasc](#)).

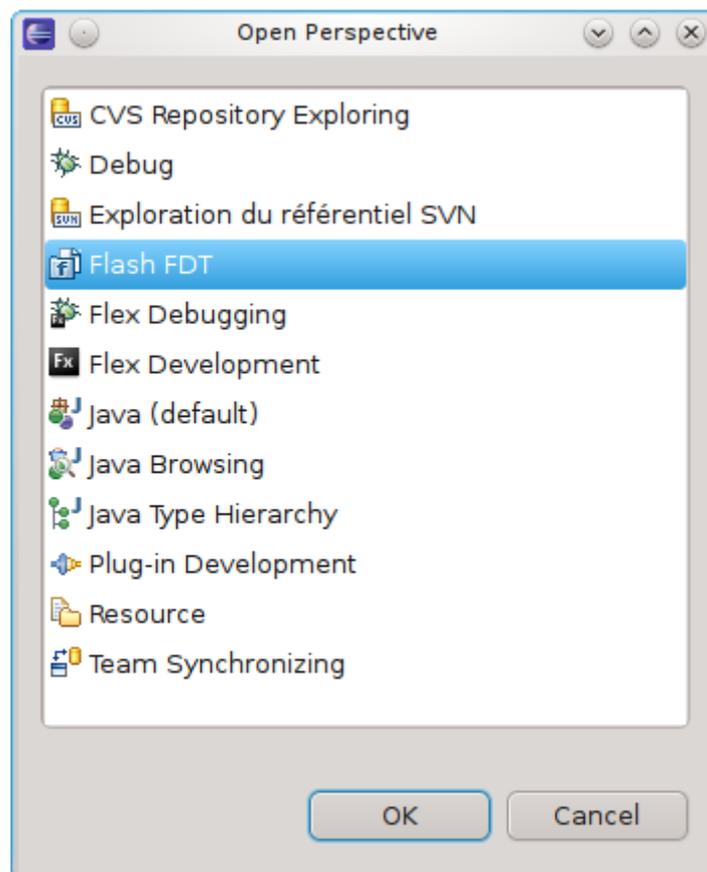
Concernant les autres paramètres, je vous laisse les découvrir par vous même.

CREATION D'UN NOUVEAU PROJET

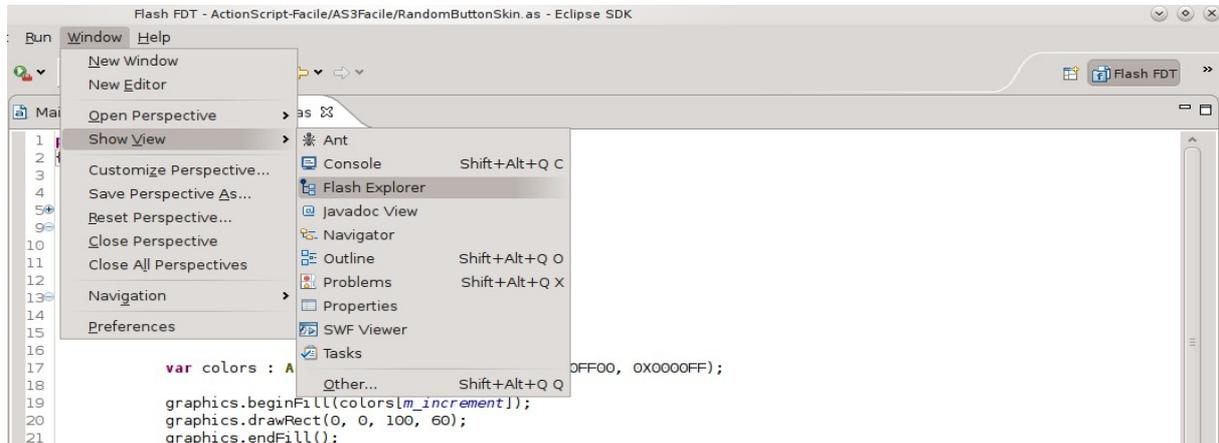
Éclipse fonctionne avec ce qu'il appelle des perspectives (environnement de travail). C'est à dire qu'il existe une perspective par langage de programmation.

Avant de démarrer un nouveau projet, il est nécessaire de choisir le bon environnement de travail. En cours projet, il est bien sur possible de modifier sa perspective.

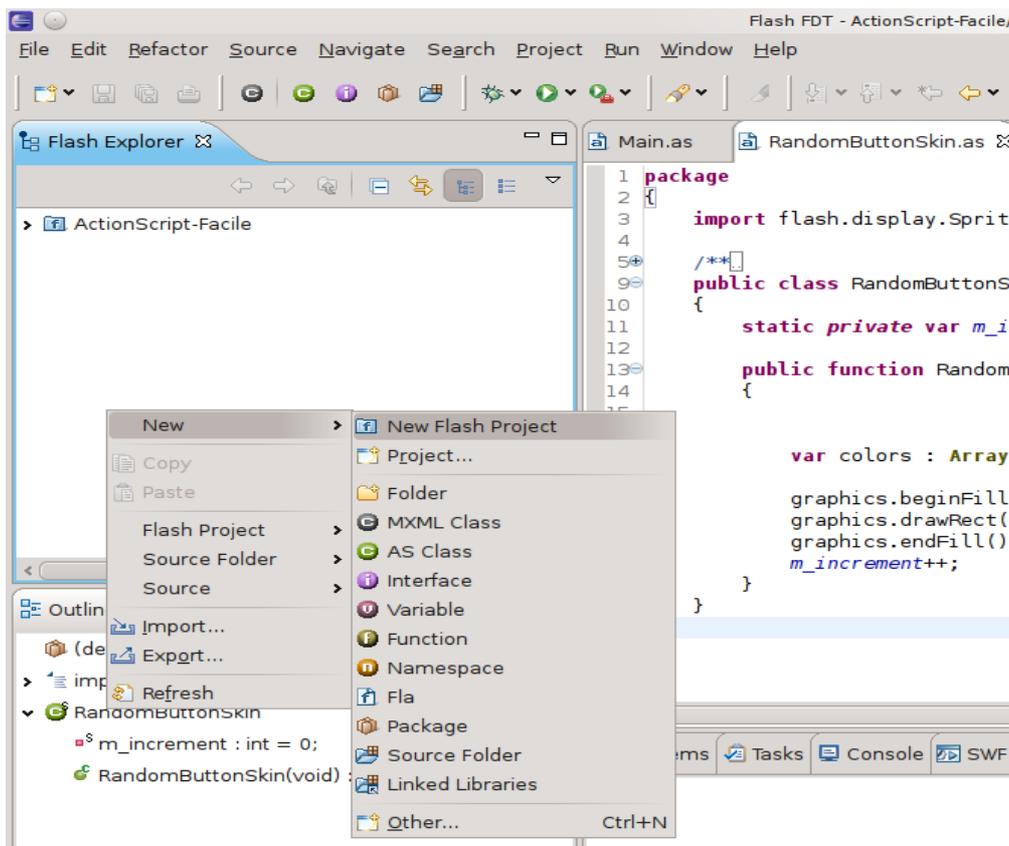
Allez dans l'onglet : **Windows** puis **Open Perspective** puis **Other...** et sélectionnez **Flash FDT**.



Sélectionnez l'explorateur **Flash** : allez dans l'onglet **Windows** -> **Show view** puis **Flash Explorer**.



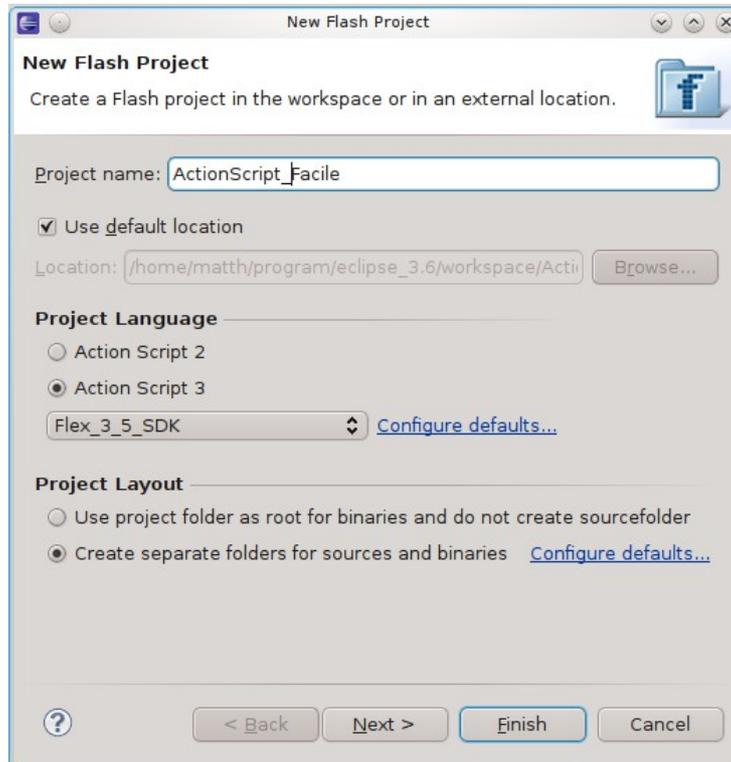
Cliquez droit dans l'onglet **Flash Explorer** : **New** puis **New Flash Project**.





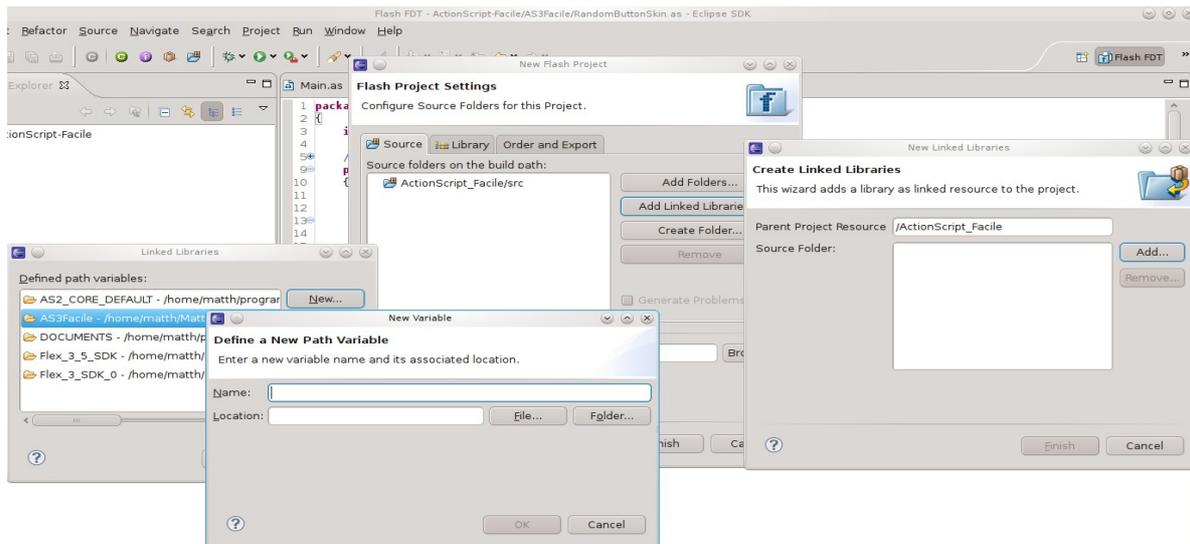
Donnez un nom à votre projet.

Choisissez le langage de programmation (AS2 ou AS3) ainsi que le compilateur pour un projet AS3. Sélectionnez un répertoire pour sauvegarder votre projet et cliquez sur **Next**.



Vous avez la possibilité :

- **Add Folder** : d'ajouter des dossiers supplémentaires.
- **Add Linked Libraries** : d'ajouter un framework de composants (par exemple Vegas, PureMVC ou ActionScriptFacile).
- **Create Folder** : de créer des dossiers supplémentaires (en plus de src et deploy).



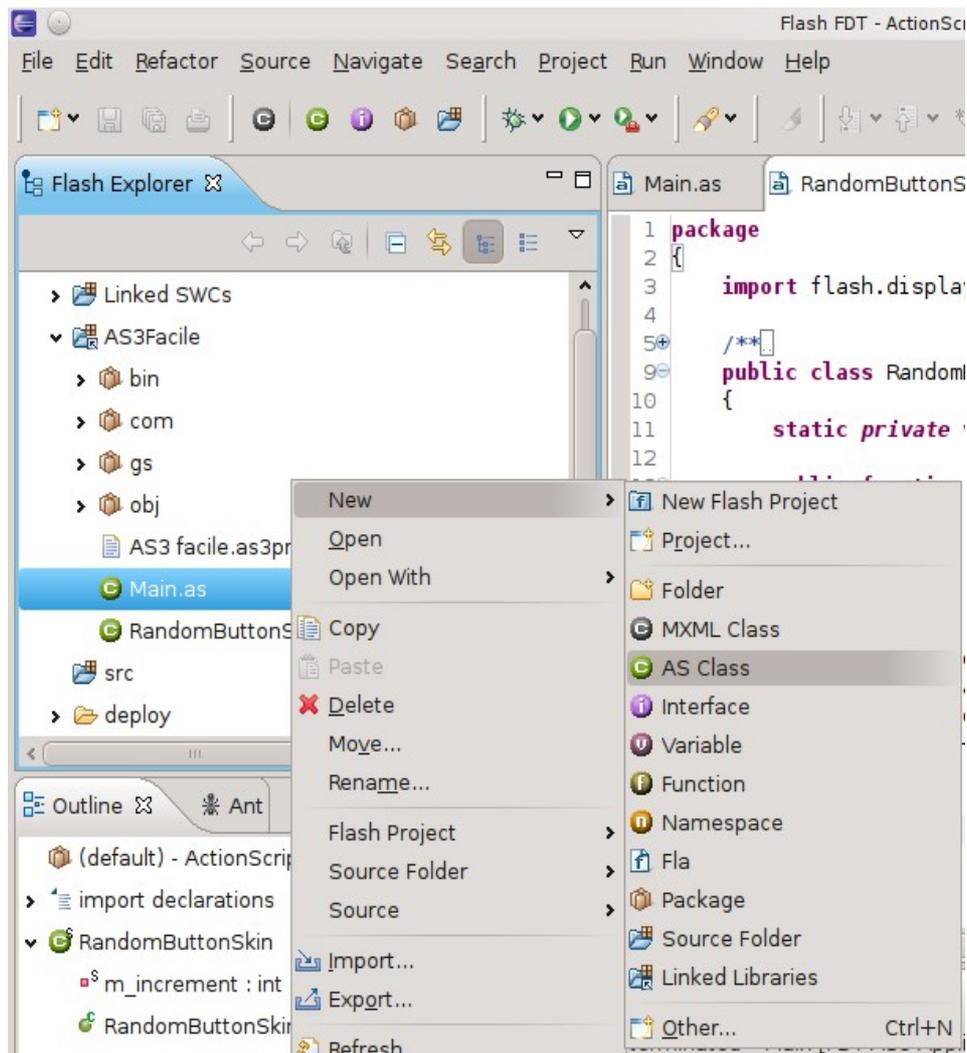
Et voilà, vous venez donc de créer votre premier projet avec FDT.

Félicitations !

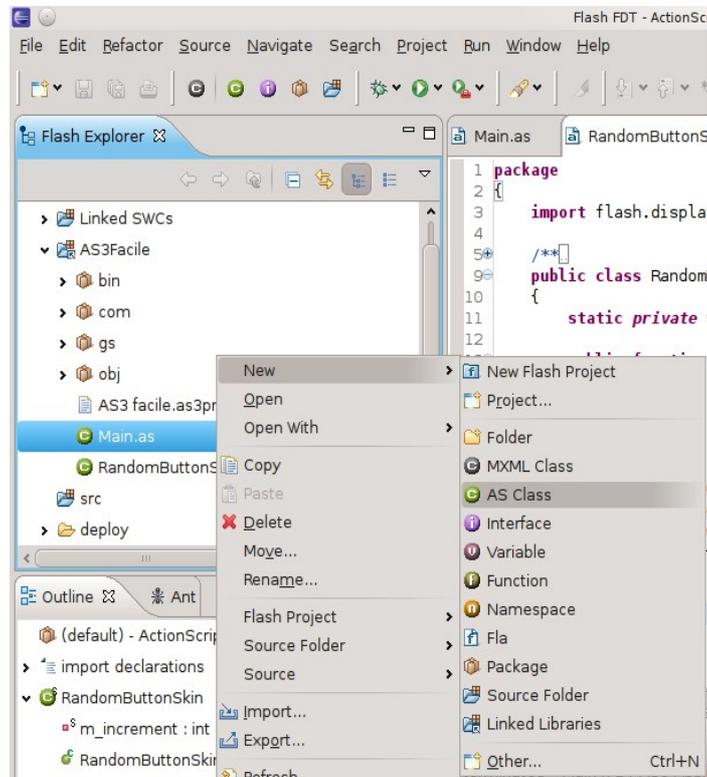
CREATION D'UNE CLASSE AS3

Maintenant, nous allons créer une classe AS3.

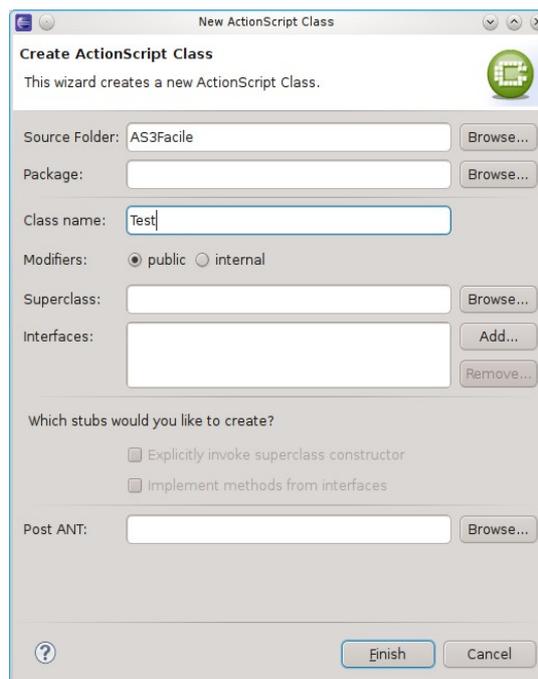
Le projet d'exemple est construit à partir d'une librairie partagée, à savoir celle d'ActionScript Facile.



Cliquez droit dans l'onglet Flash Explorer : **New** puis **AS Class**.

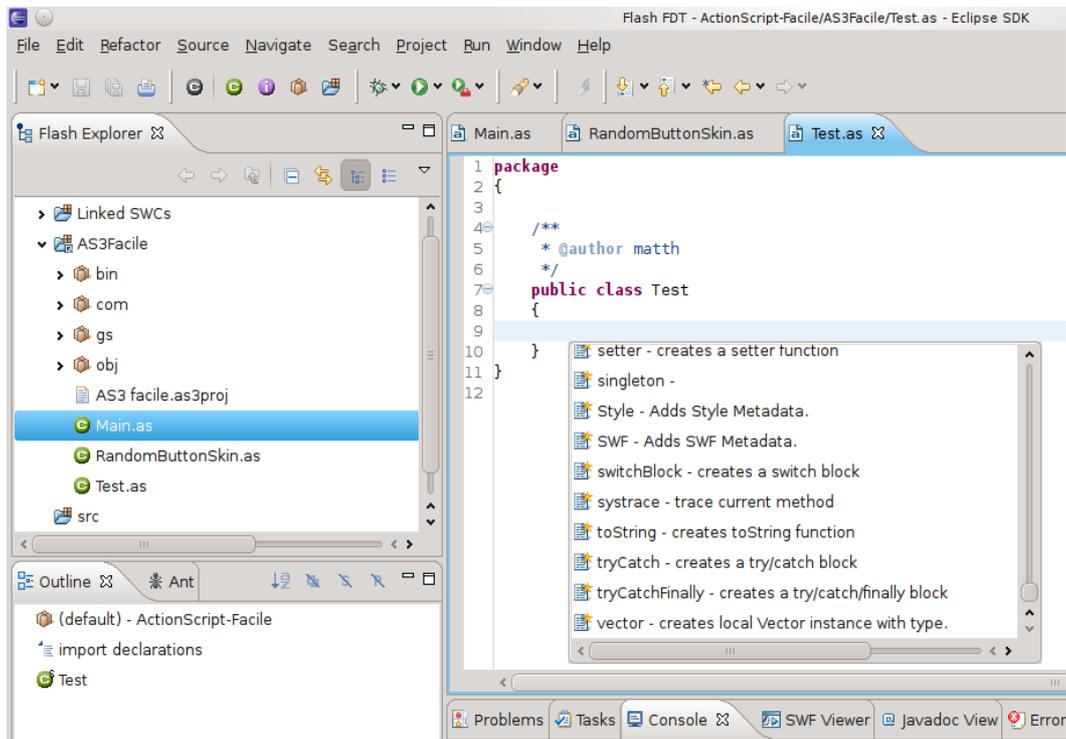


Donnez un nom à votre classe. Vous pouvez aussi lui affecter une Superclass, des interfaces et appuyer sur **Finish**.



Ensuite, il ne vous reste plus que la rédaction du code de votre classe.

La combinaison de touches : **Ctrl + espace** vous propose les **Templates FDT** que vous avez configuré (onglet **Window** puis **Preferences** et **FDT**).



Ci-dessus, j'ai utilisé le **Template Singleton** qui m'a créé le code de la classe entièrement.

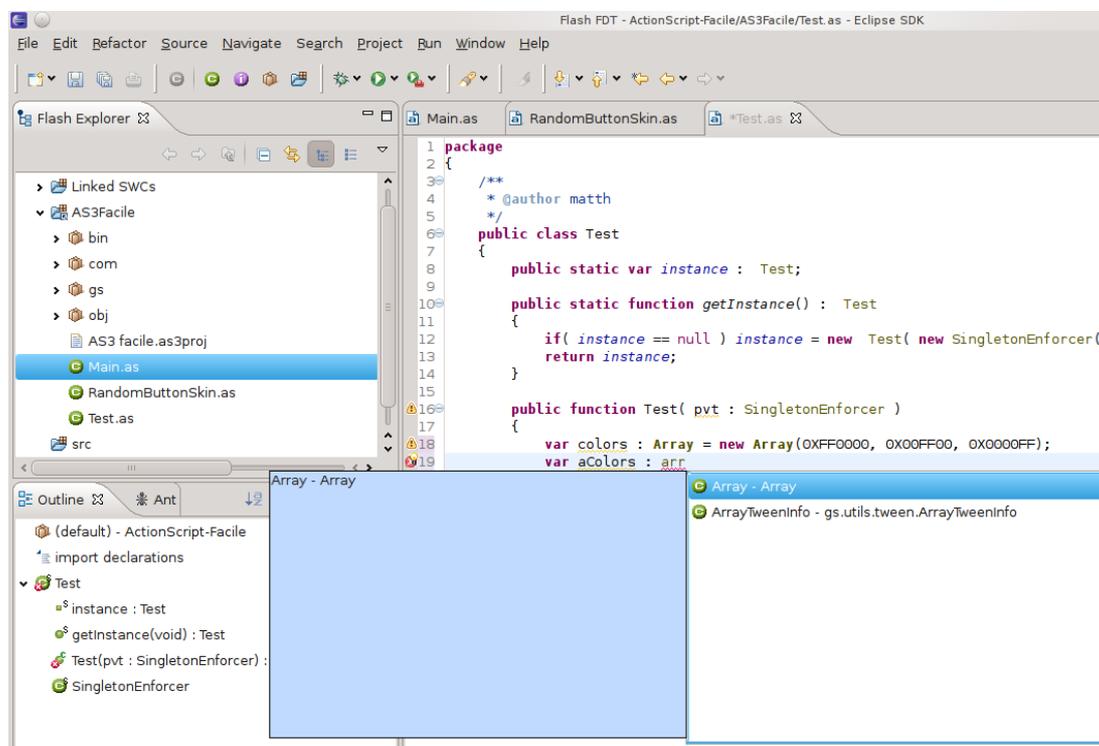
Pendant la rédaction de votre code, la combinaison de touche **Ctrl + Espace** vous propose une correction ou complétion de votre code automatiquement.

Correction des erreurs de code

Comme vous pouvez le voir sur la copie d'écran ci-dessous, FDT vous indique en temps réel les différentes erreurs.

Une **croix rouge** pour une erreur de code.

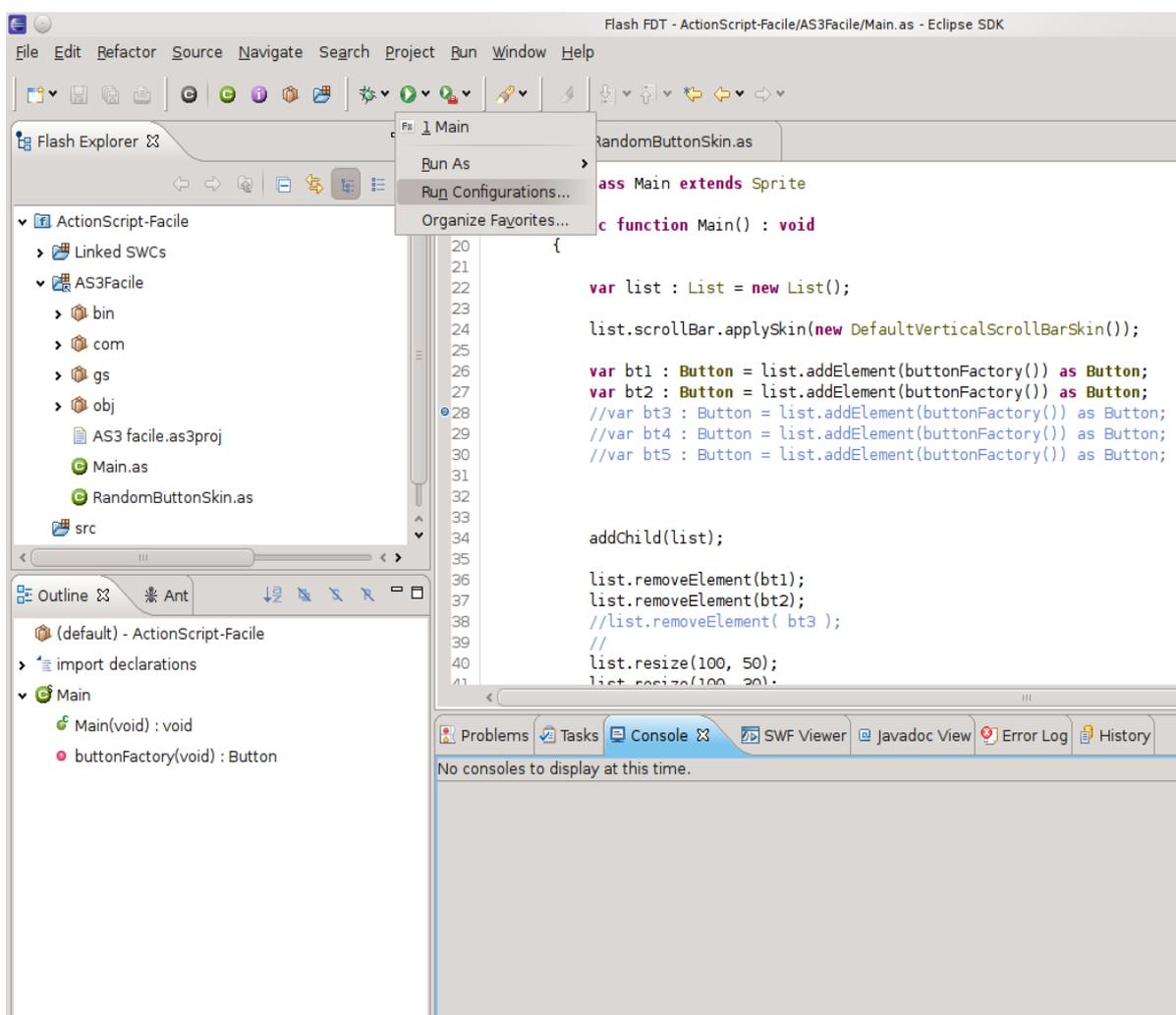
Un panneau d'**avertissement jaune pour une erreur**, mais qui n'empêche pas la compilation (création d'un objet non utilisé, import d'une classe non utilisée dans le code...).



COMPILATION AS3

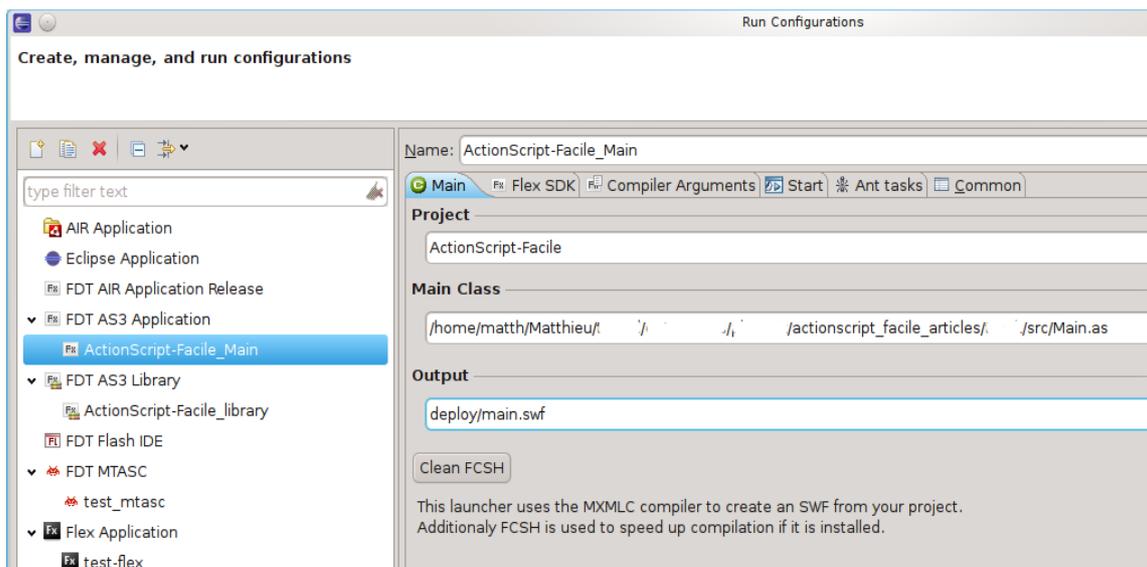
La compilation FDT est très simplifiée. Il suffit de créer un nouveau profil de compilation par projet.

Allez sur l'icône « **cercle vert avec une flèche blanche** » puis « **Run Configurations** ».



Dans cette page, vous pouvez définir plusieurs configuration de compilation en fonction de votre type de projet (AS3, AS2, MTASC, Flex, IDE Flash).

Dans notre exemple, vous devez créer une nouvelle configuration de compilation dans « **FDT AS3 Application** » en appuyant sur l'icône « **feuille avec un plus – New launch configuration** ».

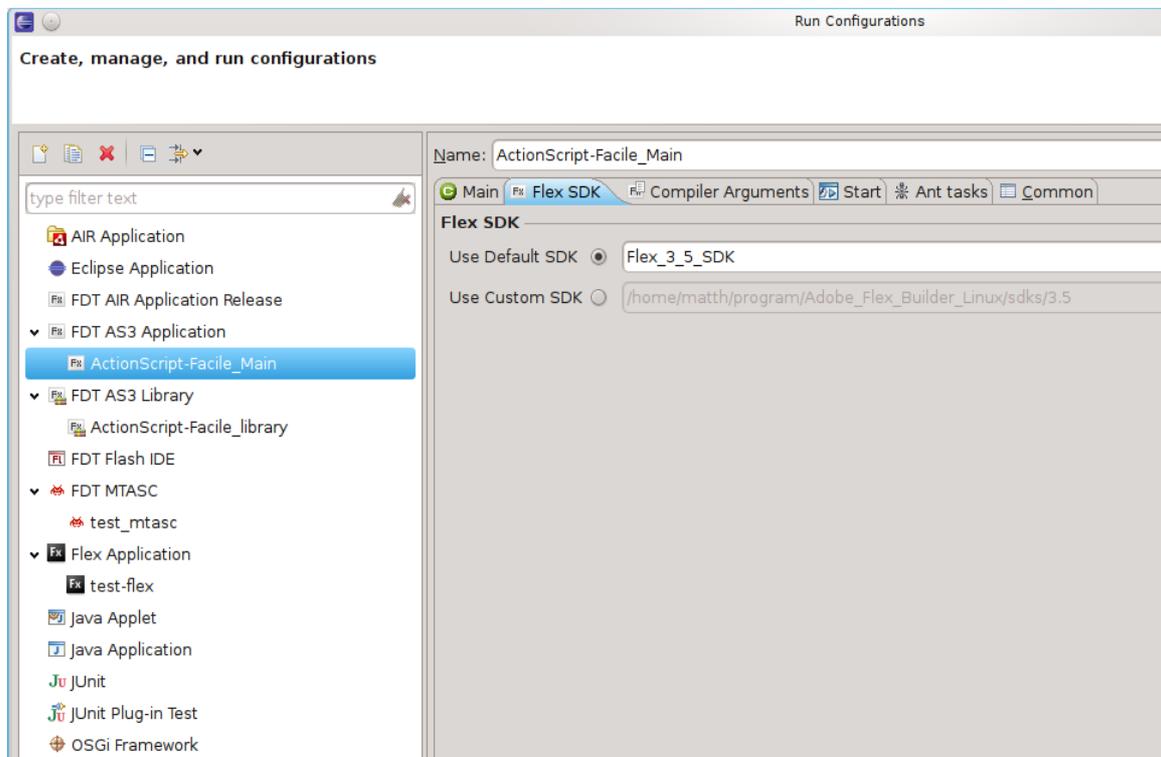


Dans l'onglet « **Main** », sélectionnez :

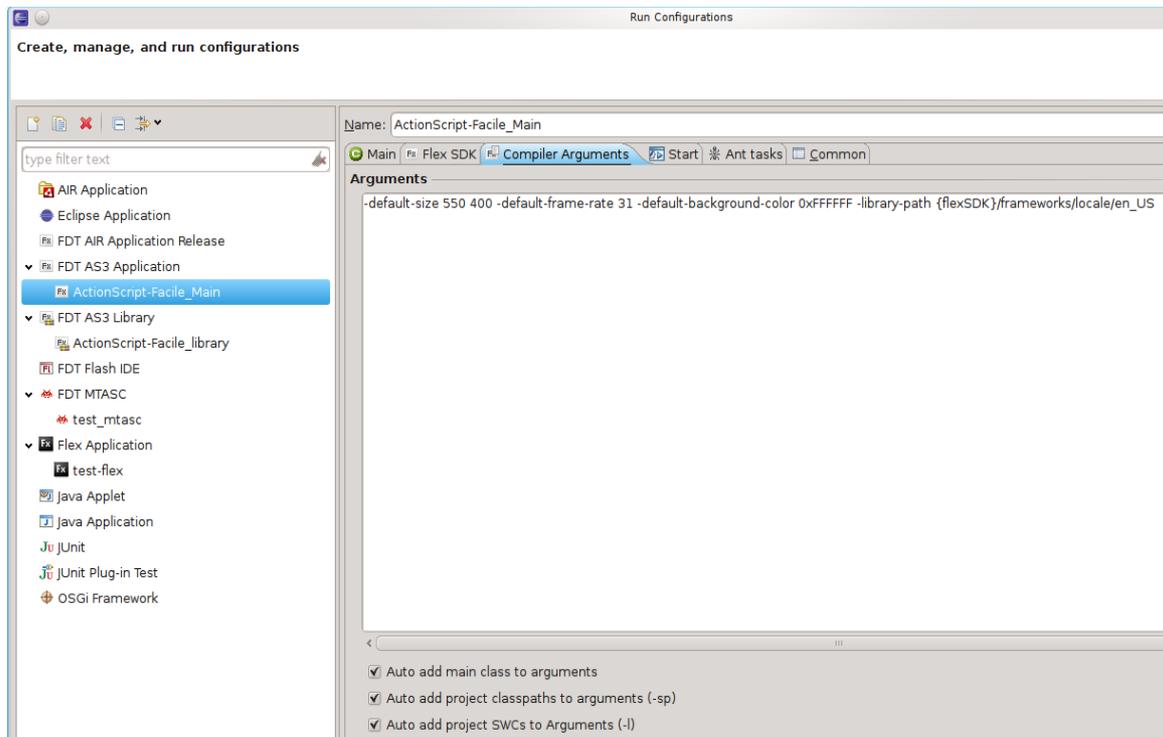
- **Project** : le nom de votre projet ActionScript.
- **Main Class** : la classe qui permet de lancer votre application flash.
- **Output** : le chemin et le nom du fichier swf à créer.

Ensuite, vous avez plusieurs onglets permettant une configuration précise de la compilation de votre projet.

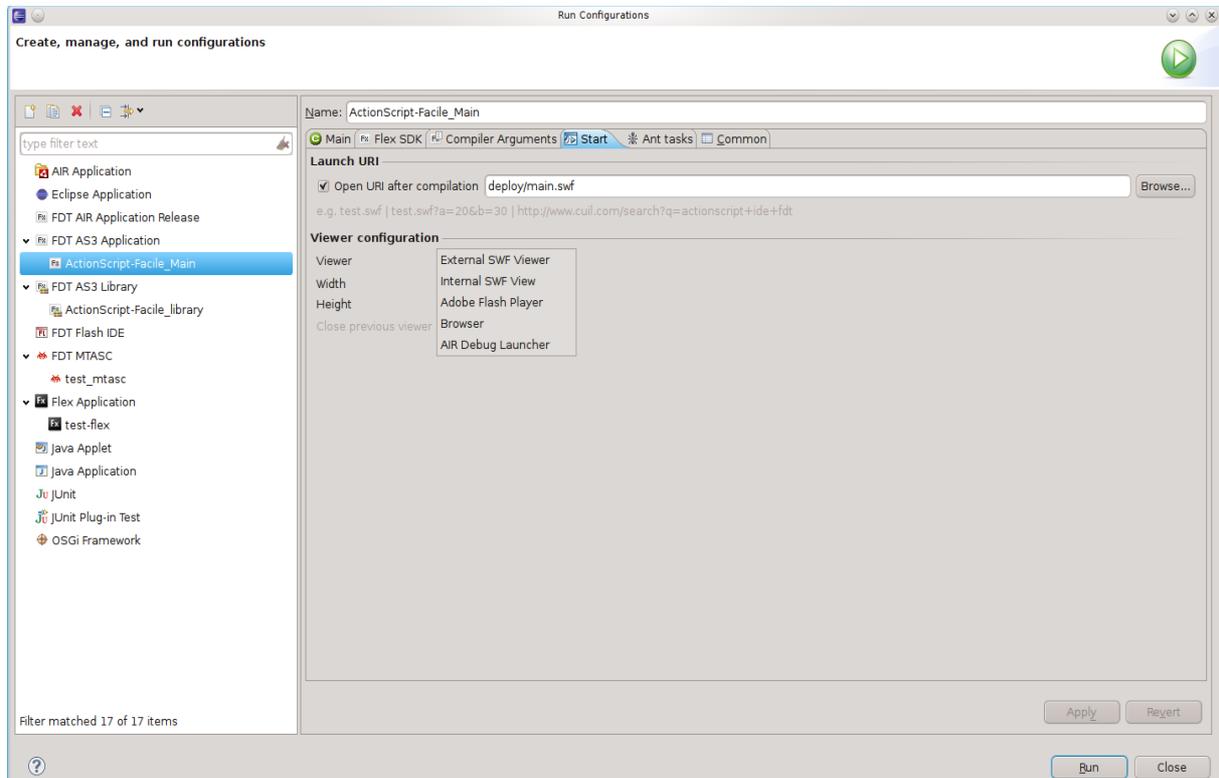
L'onglet « **Flex SDK** » permet de sélectionner la version du SDK de Flex que vous souhaitez utiliser pour la compilation de votre application flash.



L'onglet « **Compiler Arguments** » vous permet de personnaliser complètement la compilation de votre application flash en rajoutant des arguments. Par exemple : la couleur du fond du swf, sa taille, la vitesse du nombre d'image affichée par seconde...



L'onglet « **Start** », quand à lui, vous permet de choisir la destination du swf créé.
Et de choisir si FDT doit l'ouvrir ou non et avec le visualisateur (viewer) de votre choix.



Il y a ensuite l'onglet « **Ant tasks** » pour automatiser des tâches de compilation de plusieurs swf, swc...

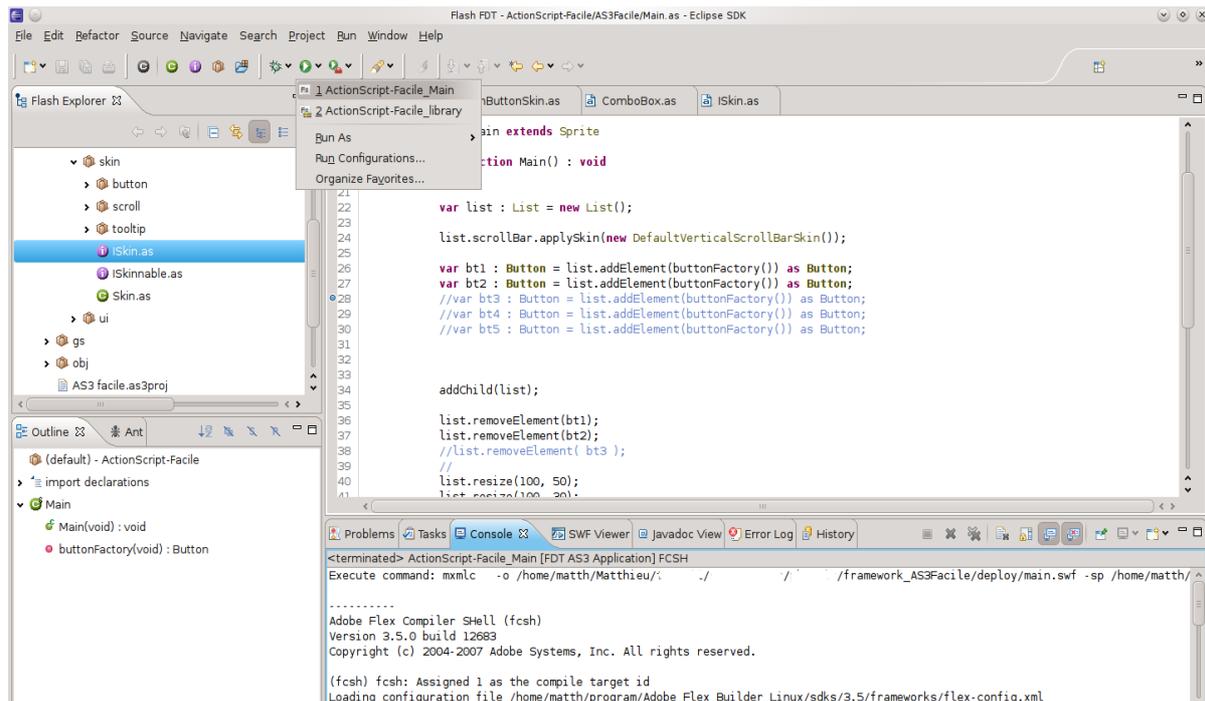
Et l'onglet « **Common** » pour des options supplémentaires.

Note : FDT gère aussi la gestion de la compilation en incluant automatiquement les fichiers **swc**.

Il suffit d'effectuer un clique droit dans l'explorateur Flash (navigateur de classes) puis de sélectionner **Source Folder** puis **Add to classpath**.

Ensuite pour lancer la compilation de votre application flash, 2 solutions s'offre à vous :

- toujours sur la même interface, appuyez sur le bouton « **Run** ».
- Ou sur l'interface de votre perspective de travail « **FDT Flash** », appuyez sur la flèche à côté de l'icône « **cercle vert avec une flèche blanche** » puis sur le nom de votre configuration de compilation.



Et voilà, vous obtenez un swf tout neuf de votre application flash.

Si il y a des erreurs, FDT vous l'indique avec le maximum d'informations pour vous aider à corriger vos erreurs.

L'onglet « **Console** » affiche un lien pour accéder directement dans l'éditeur aux classes avec des erreurs de code.



Création d'un fichier .SWC

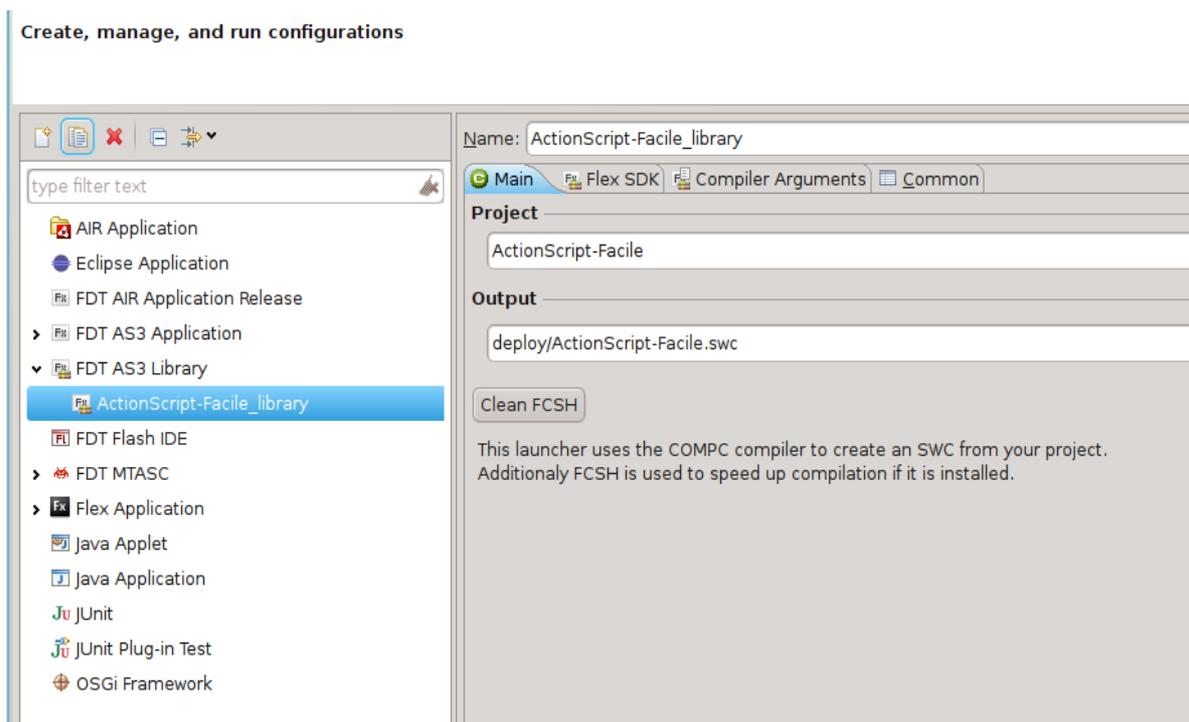
Les fichiers SWC sont en fait des archives simples contenant un descripteur au format XML et le bytecode des classes.

Le fichier **SWC** est très pratique **pour diffuser du code à des Développeurs**. Ceux-ci peuvent instancier les différentes classes, les utiliser très facilement dans une application.

De plus, avec un fichier **SWC**, les Développeurs n'ont **pas accès à votre code source ActionScript**.

Allez sur l'icône « **cercle vert avec une flèche blanche** » puis « **Run Configurations** ».

Dans notre exemple, vous devez créer une nouvelle configuration de compilation dans « **FDT AS3 Library** » en appuyant sur l'icône « **feuille avec un plus – New launch configuration** ».





Dans l'onglet « **Main** », sélectionnez :

- **Project** : le nom de votre projet Actionscript.
- **Output** : le chemin et le nom du fichier SWC à créer.

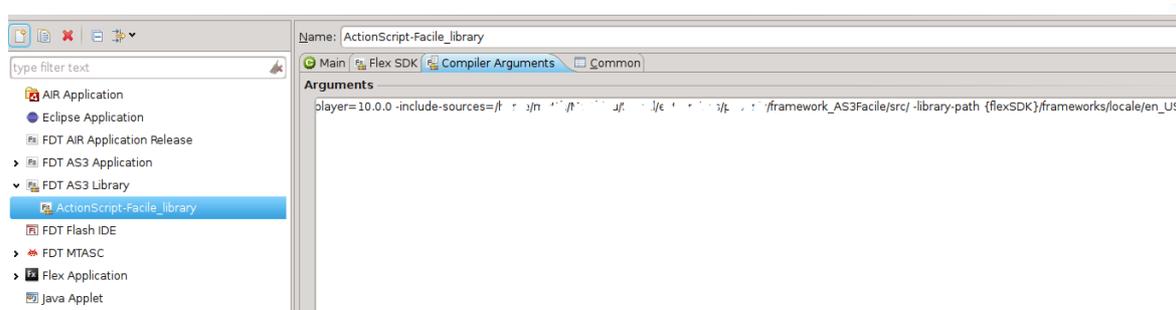
L'onglet « **Compiler Arguments** » vous permet de personnaliser complètement la compilation de votre application flash en rajoutant des arguments.

Pour créer un fichier **SWC**, il vous suffit de renseigner ces paramètres :

- La **version du player flash**.
- Le chemin vers le **répertoire** contenant l'ensemble des **classes** à inclure dans le fichier **SWC**.
- Le chemin vers le SDK Flex.

Par exemple, pour créer un fichier SWC à partir des classes du Framework ActionScript Facile, j'utilise ces paramètres :

```
--target-player=10.0.0 -include-sources=/framework_AS3Facile/src/ -library-path {flexSDK}/frameworks/locale/en_US
```





Création d'un swf / swc avec des polices partagées

La version de **FDT 5** permet de **créer** très facilement **des fichiers swf ou swc contenant des polices de caractères**.

Votre fichier application.swf télécharge des fichiers swf ou swc (font1.swf, font2.swf, font3.swc) contenant uniquement une ou plusieurs polices de caractères.

C'est très utile pour **mettre à jour l'ensemble des polices d'une application sans la recompiler** entièrement !

Je vous conseille de créer uniquement des fichiers swf pour contenir vos polices de caractères.

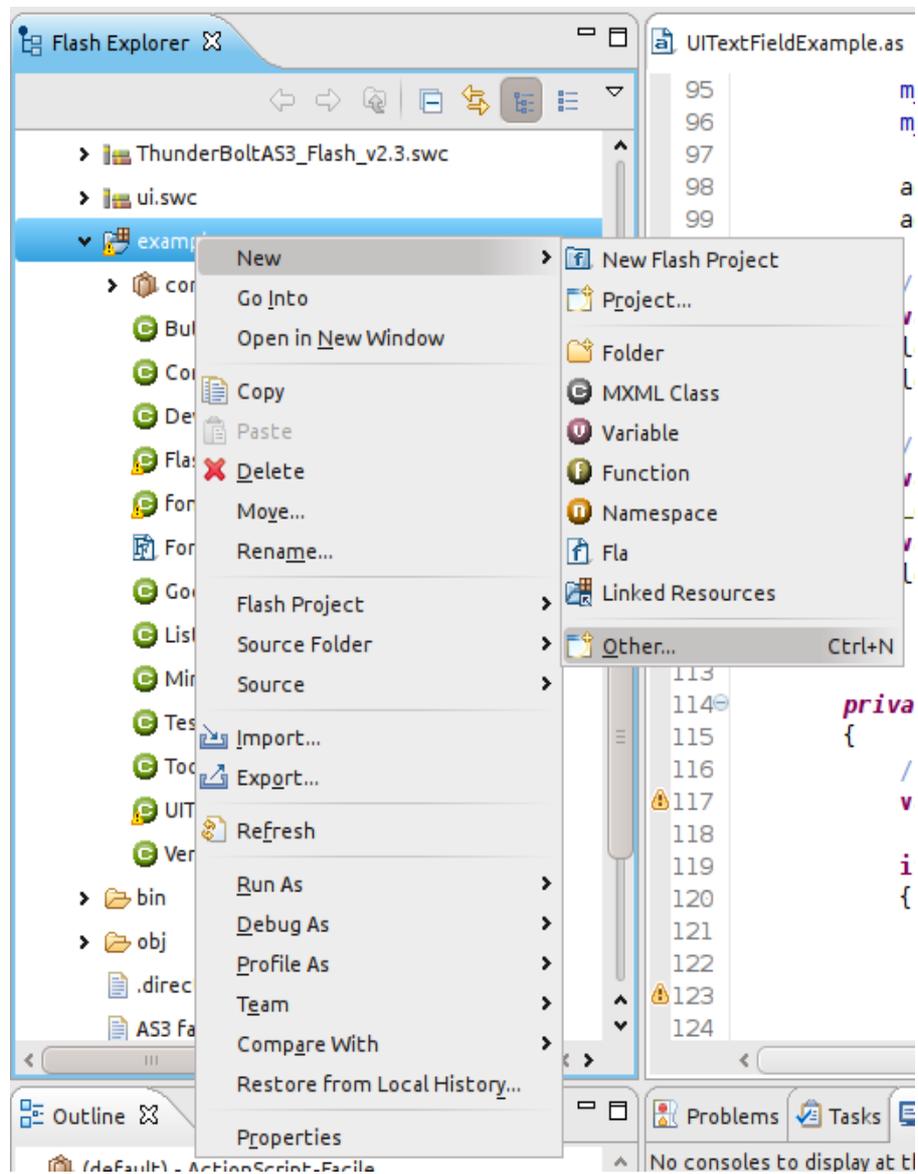
Ils sont plus petits en taille !

Lisez [cet article](#) pour plus d'informations sur les polices partagées dynamiques en AS3.

Vous avez accès à un cours AS3 gratuit pour créer vos swf de polices de caractères avec FDT : <http://www.actionscript-facile.com/?p=1225>

Effectuez un **clique droit** sur **Flash Explorer**.

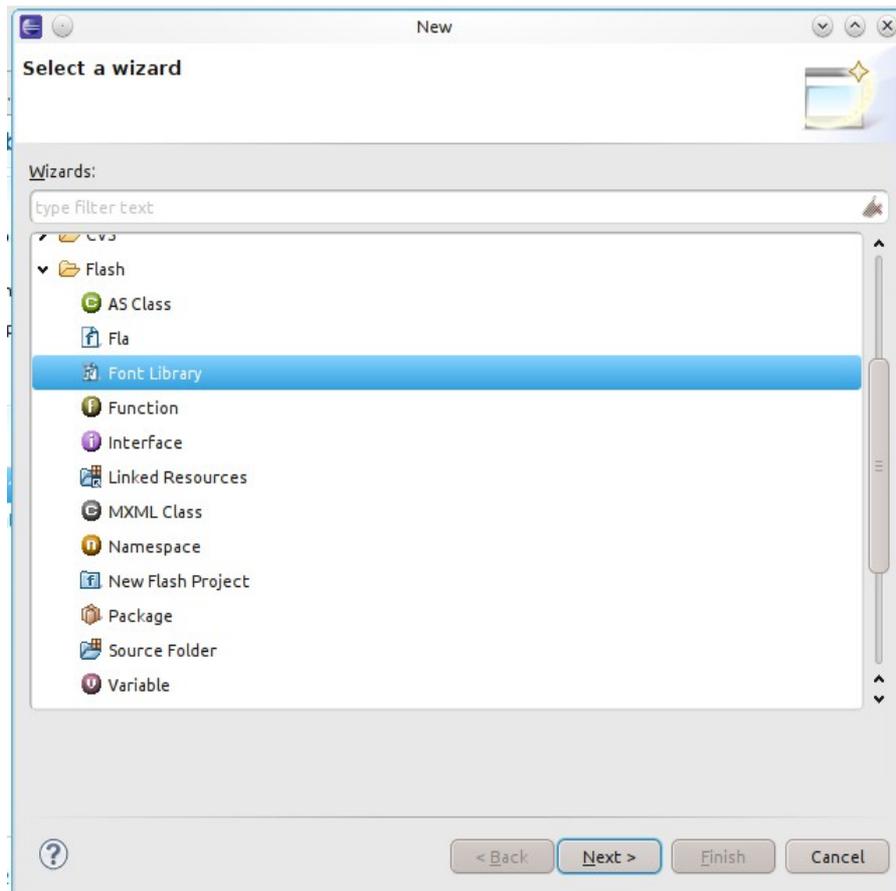
Sélectionnez **Other**.



Choisissez **Font Library**.

Puis appuyez sur le bouton « **Next** ».

Choisissez le répertoire pour la création de vos fichiers swf, swc.



Sélectionnez le **type de format** à créer : un fichier swf, un fichier swc ou un fichier ActionScript.

Renseignez l'**identifiant** de cette police. Vous appellerez votre police avec cet identifiant dans votre code ActionScript.

Sélectionnez vos **polices de caractères** parmi celles installées sur votre Système d'exploitation Windows, MAC ou Linux.

Ou sélectionnez un fichier de polices sur votre disque dur.

Sélectionnez le **style** à ajouter : normal, gras ou italique.

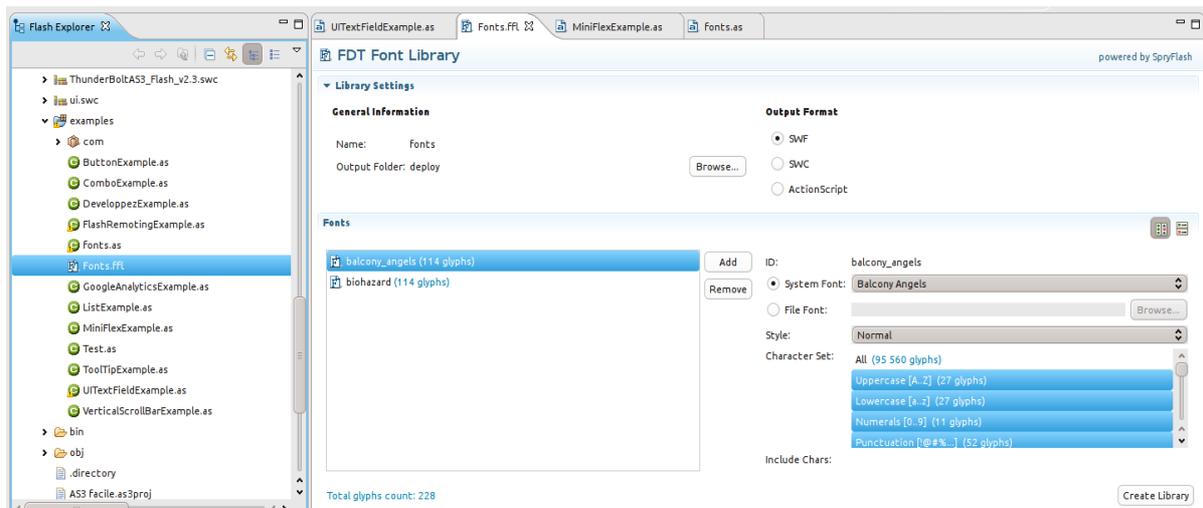
Choisissez les **types de caractères** à intégrer.



Appuyez sur le bouton « **Add** » pour ajouter cette police dans votre swf.

Votre fichier swf ou swc final peut contenir plusieurs polices de caractères. Pour un police de caractères, vous pouvez ajouter l'ensemble des styles (normal, gras, italique).

Appuyer sur le bouton « **Create Library** ».





TELECHARGER LE MEILLEUR EDITEUR

ACTIONSCRIPT

Les développeurs de l'Éditeur FDT ont conçu un **éditeur ultra efficace et adapté au développement ActionScript**.

Offre spéciale pour les développeurs d'ActionScript

Facile

Un partenariat avec FDT PowerFlasher me permet de vous proposer une **réduction exceptionnelle de 10%** sur l'achat d'une licence FDT 5 MAX.

Sur la page de la commande – paiement de la licence, utilisez le code suivant :

5YZ-GEQ-GUH-25Q-ZJT

pour obtenir une réduction exceptionnelle de 10%

Télécharger gratuitement FDT 5

Rendez-vous sur le site officiel FDT pour télécharger votre version gratuite FDT :
FDT PowerFlasher sur <http://fdt.powerflasher.com/>

FDT : l'essayer, c'est l'adopter !



CONCLUSION

Il ne vous reste plus qu'à découvrir tous les **avantages** de l'utilisation d'un environnement de développement : **Eclipse + FDT + Flex SDK**.

J'espère que ce guide vous aura aidé à mieux utiliser l'**Éditeur FDT PowerFlasher**.

Et surtout, vous permettre d'être plus performant dans vos développements d'applications Flash.

A vous de jouer !

A travers ce livret de formation, vous avez découvert un éditeur de code digne de ce nom !
A votre tour d'utiliser un éditeur de code performant.

Choisissez le, en fonction de votre langage de programmation,.

Votre environnement de développement est là pour vous faire gagner du temps et de l'efficacité.

En une phrase : **pour vous simplifier la vie !**

ActionScript / Flash / haXe

Voici une liste de plusieurs éditeurs de code très performants pour les langages ActionScript et haXe.

Sublime Text 2 (fonctionne sur MAC, Windows et Linux) : <http://www.sublimetext.com/2>

FlashDevelop (gratuit, fonctionne sur Windows) : <http://www.flashdevelop.org/>



PHP

Le plugin PHP Eclipse est une vraie perle pour créer des applications pour le web.

Il possède des fonctionnalités remarquables pour coder en php beaucoup plus rapidement.

Installez PHP Eclipse gratuitement : <http://www.phpeclipse.com/wiki/Installation>

PHP Eclipse permet de programmer en PHP, javascript et HTML.

Il existe également un logiciel (payant) et très performant pour programmer en php.

Il s'agit de PHP Edit, entièrement en français.

PHP Edit possède l'avantage de fonctionner avec des plugins. Cela permet d'étendre ses fonctionnalités simplement.

Installez PHP Edit : <http://www.phpedit.com/fr>

Tous les langages...

Un autre éditeur, qui ne contient pas les 10 fonctionnalités indispensables à tout éditeur digne de ce nom...

Mais il possède 2 énormes atouts qui vont vous « sauver la vie » (en tout cas votre application) dans bien des cas !

Il s'agit de **Notepad++** avec les 2 grands avantages suivants :

- la faculté de reconnaître la syntaxe d'un nombre incroyable de langages !
- Une rapidité d'édition, de lecture, d'exécution de macros dans un code source.

L'éditeur Notepad++ est à découvrir absolument, en complément d'un autre éditeur de code (pour les projets de grandes envergures).

Installez Notepad++ gratuitement : <http://notepad-plus-plus.org/download/>



Rendez-vous sur www.programmation-facile.com, pour lire et télécharger des cours de programmation, des tutoriels, des codes sources, des classes...

A très bientôt,

Par Matthieu, Formateur des Développeurs

Auteur des tutoriels AS3 Facile : www.actionscript-facile.com

Créateur de la Méthode Développement Facile : www.programmation-facile.com



Vous avez aimé ce guide ?

Envoyez-le à vos amis Développeurs !

Il est gratuit et vous avez la possibilité de le redistribuer librement.



FDT5 FREE



PRISE DE NOTES



QUI REPRÉSENTE DEVELOPPEMENT FACILE ?

La Méthode Développement Facile est une initiative de Matthieu DELOISON.

Ce Professionnel a travaillé pour des entreprises de grande renommée, comme PRIZEE, le Leader Européen du Casual Game, le Groupe SNCF un des leaders mondiaux du Transport Ferroviaire.

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).

Cet Expert en Développement participe activement en contribuant pour la Communauté des Professionnels de l'Informatique : www.developpez.com.

Le crédo de Matthieu est de rendre accessible la Programmation Facile au maximum de Développeurs !



Ce livret vous a été remis en complément du Programme « Développement Facile ».

Rendez-vous sur www.programmation-facile.com pour plus d'informations.

MATTHIEU DELOISON