

## Développer vos applications mobiles - Pour tablettes Apple et Android avec Adobe Air 3

3 jours

### Objectif:

Toute personne souhaitant développer des applications pour iPhone/iPad, Kindle Fire, Nook et autres terminaux Android.

### Niveau requis:

Des notions avancées de développement Flash AS3 et tout autre langage orienté objet.

### Public concerné:

Apprendre à compiler et optimiser le même code natif pour le déploiement d'applications multi-plateformes

### Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

### ► Généralités

L'environnement d'exécution Adobe® AIR® permet aux développeurs de compiler le même code dans des applications natives pour iPhone, iPad, Kindle Fire, Nook et d'autres terminaux Android™, afin de les proposer dans les boutiques d'applications mobiles accessibles à plus de 500 millions de terminaux.

Explorez une nouvelle architecture signée Adobe garante d'un rendu graphique hautes performances grâce à une accélération matérielle par processeur dédié 2D/3D, qui inclut des API.

Stage 3D de bas niveau pour un rendu applicatif évolué et offre aux développeurs de frameworks une interactivité sans précédent.

Le projet peut aussi se résumer à une simple réalisation, dans le cas d'une intervention en tant que freelance. Mais là aussi, il est important de fixer les tâches dès le début de la prestation.

Utilisez le code natif pour tirer parti des fonctionnalités natives des plates-formes et terminaux ainsi que des API à disposition pour les applications natives, en les intégrant aisément aux applications AIR.

### ► Utiliser des annotations de type

### ► Utiliser des variables de membres statiques

### ► Utiliser les fonctions de membres statiques

### ► Utiliser des classes « finales »

### ► Utiliser des méthodes « finales »

### ► Utiliser des fonctions « objets »

### ► Ecouter un événement une fois

### ► Réutiliser des objets