

<<Flash MX教学课件与互动游戏>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX教学课件与互动游戏(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787115107411

10位ISBN编号：7115107416

出版时间：2003-1-1

出版单位：人民邮电出版社

作者：ShowGood编

页数：273

字数：366000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<Flash MX教学课件与互动游>>

内容概要

本书主要介绍了使用Flash MX制作优秀课件的方法和通过编程制作互动网络游戏的方法。书中内容深入浅出，从编程基础、课件制作、课件的控制、初级游戏的编程到高难度游戏的编辑方法都很有代表性，易于读者学习、操作。

课件制作部分主要通过几个简单的例子入手，然后详细介绍了一个化学课件和一个数学课件的制作方法。

游戏编程部分主要由浅入深地介绍了网络中流行的4个游戏——逃出生天、破碎的记忆、俄罗斯方块和超级方块的编程制作方法，并提供了程序的源代码，读者可以参考学习。

本书适合广大课件制作爱好者、相关教师、游戏编程爱好者和网络编程人员阅读。

书籍目录

第1章 Flash MX编程基础 1.1 数据类型及运算符 1.1.1 数值类型 1.1.2 串类型 1.1.3 布尔类型 1.1.4 对象 1.1.5 电影剪辑 1.1.6 空值 1.1.7 未定义 1.2 变量及表达式 1.2.1 变量的作用域 1.2.2 表达式 1.3 运算符 1.3.1 数值运算符 1.3.2 比较运算符 1.3.3 串运算符 1.3.4 逻辑运算符 1.3.5 位运算符 1.3.6 赋值运算符 1.3.7 等于运算符 1.3.8 点运算符和数组访问运算符 1.3.9 运算符优先级与运算符结合律 1.4 基本语法 1.4.1 点语法 1.4.2 斜杠语法 1.4.3 大括号 1.4.4 分号 1.4.5 圆括号 1.4.6 大小写字符 1.4.7 注释 1.4.8 常量 1.5 程序控制 1.5.1 顺序执行 1.5.2 条件控制 1.5.3 循环控制 1.6 函数 1.6.1 内置函数 1.6.2 自定义函数 1.7 对象 1.7.1 对象的概念 1.7.2 内置对象 1.7.3 自定义对象 1.8 组件 1.8.1 内置组件 1.8.2 使用新组件 本章小结 第2章 课件制作讨论 2.1 国内课件制作软件现状 2.1.1 方正奥思 2.1.2 课件大师 2.1.3 几何画板 2.1.4 WPSOffice 2.1.5 Flash 2.1.6 Authorware 2.1.7 PowerPoint 2.2 课件的评判标准 2.3 Flash课件的评价 2.3.1 Flash课件的长处 第3章 化学课件的制作——氧气的制取与性质 第4章 数学课件的制作——平行四边形的面积计算 第5章 Flash MX游戏制作概要 第6章 简单游戏——逃出生天 第7章 进阶游戏——破碎的记忆 第8章 中级游戏——俄罗斯方块 第9章 难度游戏——超级方块

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>