

<<ActionScript大型网页游戏开>>

图书基本信息

书名：<<ActionScript大型网页游戏开发>>

13位ISBN编号：9787115242716

10位ISBN编号：7115242712

出版时间：2010-12

出版时间：人民邮电出版社

作者：[美] Jobe Makar

页数：266

译者：李鑫,马舜

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>

<<ActionScript大型网页游戏开>>

内容概要

本书是一本讲述用ActionScript 3进行大型网页游戏开发的教程。

本书首先概述了网页游戏的特点及发展现状，然后分章介绍了聊天、逻辑决策、实时移动、大厅系统、等距视图、化身、用户之家等网页游戏的设计要点，最后详细介绍了实时坦克游戏。

本书图文并茂，由简入繁，循序渐进，配以大量实例和游戏代码，适合学习借鉴。

本书适合从事网页游戏开发的中高级人员阅读参考。

作者简介

Jobe Makar Electrotank公司的创办人、游戏及虚拟世界首席架构师，该公司主要为在线多人游戏和虚拟世界开发提供技术支持和服务。

他是应用广泛的EUP虚拟世界和MMOG平台（www.eupsite.com）的开发人员之一。

最近十年里，他共开发了200多款Flash游戏和9个虚拟世界。

他还写过几本关于高级Flash、ActionScript和游戏编程的书。

书籍目录

第1章 网页游戏概述	1.1 客户端技术	1.2 多人游戏适合的领域	1.2.1 典型目的	1										
	1.2.2 小结													
第2章 连接用户	2.1 连接技术	2.1.1 P2P架构	2.1.2 轮询	2.1										
	2.3 Socket服务器	2.2 可供选择的Socket服务器	2.2.1 Adobe Flash MediaInteractive Server											
	2.2.2 Red5	2.2.3 ElectroServer		4										
第3章 安全：你要面对所有人	3.1 逻辑安全性	3.2 物理安全陞	3.2.1 问题与解决方案	3.2.2 防火墙：有趣有利	3.2.3 知己知彼，百战不殆	3.2.4 关于安全性的最后说明	第4章 介绍ElectroServer	4.1 关于服务器的一些概念	4.1.1 用户	4.1.2 房间	4.1.3 区	4.1.4 聊天	4.1.5 好友
第5章 聊天	第6章 游戏逻辑决策位置	第7章 实时运动	第8章 游戏大厅系统	第9章 实时坦克游戏	第10章 区块式游戏	第11章 合作游戏	第12章 等距视图技术	第13章 化身	第14章 虚拟世界	第15章 好友系统	第16章 用户之家	附录		

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>