

## <<ActionScript 3.0游戏编程>>

### 图书基本信息

书名：<<ActionScript 3.0游戏编程>>

13位ISBN编号：9787115272898

10位ISBN编号：7115272891

出版时间：2012-3

出版单位：人民邮电出版社

作者：Gary Rosenzweig

页数：466

译者：胡 蓉,张东宁,朱栗华

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 3.0游戏编程>>

### 内容概要

《ActionScript 3.0游戏编程(第2版)》是Flash游戏开发经典书籍的第2版。书中通过25个完整的游戏示例教授ActionScript编程，其中有9个全新游戏，用于讲述更多关于ActionScript 3.0的技巧。示例中的代码亦可用于构建非游戏类项目。

《ActionScript 3.0游戏编程(第2版)》还讲述了如何结合使用Flash和ActionScript 3.0，如何使用ActionScript构建基本的游戏框架。

《ActionScript 3.0游戏编程(第2版)》适用于所有的Flash游戏开发人员。

## <<ActionScript 3.0游戏编程>>

### 作者简介

Gary Rosenzweig

资深Flash游戏专家、CleverMedia公司创始人和CEO。

CleverMedia是一家专注于游戏开发的公司，在过去的15年里，共开发了300多个基于Web的Flash和Shockwave游戏。

这些游戏可以在该公司旗下的主要游戏网站www.GameScene.com上找到。

开发游

戏之余，Gary喜欢写作，乐于与人分享学习所得。

除本书外，他还著有Macromedia Flash MX ActionScript

for Fun & Games和Sams Teach Yourself Flash MX ActionScript in 24

Hours等书。

胡蓉

现居住于上海，曾是Flash开发社区9ria的咨询新闻翻译志愿者之一。

在多媒体互动领域工作近三年，从事富媒体应用前端设计，现专注于Web和移动应用前端开发。

张东宁 浙江大学计算机应用硕士，现供职于百度Flash团队。

接触Flash有9年时间，目前的研究方向为Flash

3D和Stage3D，喜欢用Flash实现各种创意和充满美感的应用。

生活中热爱球类运动，也是标准的微博控，欢迎加我的新浪微博@i瓜瓜，与我一起拥

抱最新最炫的技术。

朱栗华 80后。

从Flash

5年开始关注Flash及AS的发展，2010年在9ria上参加译林军。

一直从事国外相关新闻和博文的翻译工作，对游戏算法实现以及企业应用开发有浓厚兴趣。

## &lt;&lt;ActionScript 3.0游戏编程&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 使用Flash和ActionScript 3.0

- 1.1 什么是ActionScript 3.0
- 1.2 创建简单的ActionScript程序
  - 1.2.1 trace的简单用法
  - 1.2.2 创建屏幕输出
  - 1.2.3 我们的第一个ActionScript 3.0类
- 1.3 使用Flash CS5
  - 1.3.1 显示对象和显示列表
  - 1.3.2 舞台
  - 1.3.3 库
  - 1.3.4 时间轴
- 1.4 编辑ActionScript代码
- 1.5 ActionScript游戏编程策略
  - 1.5.1 单类方法
  - 1.5.2 任务细分法
  - 1.5.3 良好的编程规范
- 1.6 ActionScript的基本概念
  - 1.6.1 创建和使用变量
  - 1.6.2 条件语句
  - 1.6.3 循环
  - 1.6.4 函数
- 1.7 测试及调试
  - 1.7.1 bug类型
  - 1.7.2 测试方法
  - 1.7.3 使用调试器
- 1.8 发布游戏
  - 1.8.1 格式
  - 1.8.2 Flash
  - 1.8.3 HTML
- 1.9 ActionScript游戏编程检查清单
  - 1.9.1 发布和文档设置
  - 1.9.2 类、函数和变量的名称
  - 1.9.3 运行时问题
  - 1.9.4 测试问题

## 第2章 ActionScript游戏元素

- 2.1 创建可视对象
  - 2.1.1 使用影片剪辑
  - 2.1.2 创建按钮
  - 2.1.3 绘制图形
  - 2.1.4 绘制文本
  - 2.1.5 创建链接文本
  - 2.1.6 创建Sprite对象组
  - 2.1.7 设置Sprite的深度
- 2.2 接收用户输入
  - 2.2.1 鼠标输入

## &lt;&lt;ActionScript 3.0游戏编程&gt;&gt;

- 2.2.2 键盘输入
- 2.2.3 文本输入
- 2.3 创建动画
  - 2.3.1 Sprite运动
  - 2.3.2 使用Timer
  - 2.3.3 基于时间的动画
  - 2.3.4 基于物理的动画
- 2.4 设计用户交互
  - 2.4.1 移动Sprite
  - 2.4.2 拖曳Sprite
  - 2.4.3 碰撞检测
- 2.5 获取外部数据
  - 2.5.1 外部变量
  - 2.5.2 加载数据
  - 2.5.3 存储本地数据
- 2.6 各类游戏元素
  - 2.6.1 定制光标
  - 2.6.2 播放声音
  - 2.6.3 加载进程界面
  - 2.6.4 随机数
  - 2.6.5 数组重组
  - 2.6.6 显示时间
  - 2.6.7 系统数据
  - 2.6.8 游戏盗版及保护问题
- 第3章 基本游戏框架：配对游戏
  - 3.1 放置可交互的元素
    - 3.1.1 创建游戏部件的方法
    - 3.1.2 设置Flash影片
    - 3.1.3 创建基本ActionScript类
    - 3.1.4 使用常量实现更好的编程
    - 3.1.5 随机分配卡片
  - 3.2 游戏开始
    - 3.2.1 添加鼠标侦听器
    - 3.2.2 建立游戏逻辑
    - 3.2.3 检测游戏结束
  - 3.3 封装游戏
    - 3.3.1 创建游戏影片剪辑
    - 3.3.2 添加介绍界面
    - 3.3.3 添加Play Again按钮
  - 3.4 添加得分和时间
    - 3.4.1 添加得分
    - 3.4.2 添加时间
    - 3.4.3 显示时间
    - 3.4.4 游戏结束后显示所得分数和时间
  - 3.5 添加游戏效果
    - 3.5.1 卡片翻转动画
    - 3.5.2 有限的卡片浏览时间

## <<ActionScript 3.0游戏编程>>

### 3.5.3 声音效果

### 3.6 修改游戏

## 第4章 脑力游戏：记忆和推理

### 4.1 数组和数据对象

#### 4.1.1 数组

#### 4.1.2 数据对象

#### 4.1.3 数据对象数组

### 4.2 记忆游戏

#### 4.2.1 准备影片

#### 4.2.2 编程策略

#### 4.2.3 类定义

#### 4.2.4 设置文本、灯和音频

#### 4.2.5 播放序列

#### 4.2.6 开关灯

#### 4.2.7 接收并检查玩家输入

#### 4.2.8 修改游戏

### 4.3 推理游戏

#### 4.3.1 建立影片

#### 4.3.2 定义类

#### 4.3.3 开始新的游戏

#### 4.3.4 检查玩家的猜测

#### 4.3.5 评估游戏结果

#### 4.3.6 结束游戏

#### 4.3.7 清除游戏元素

#### 4.3.8 修改游戏

## 第5章 游戏动画：射击游戏和弹跳游戏

### 5.1 游戏动画

#### 5.1.1 基于时间的动画

#### 5.1.2 基于时间动画的编程

### 5.2 空袭游戏

#### 5.2.1 影片设置和配置

#### 5.2.2 飞行中的飞机

#### 5.2.3 移动炮台

#### 5.2.4 射向天空的炮弹

#### 5.2.5 游戏类

#### 5.2.6 修改游戏

### 5.3 弹球游戏

#### 5.3.1 建立影片

#### 5.3.2 类定义

#### 5.3.3 开始游戏

#### 5.3.4 新建一个小球

#### 5.3.5 游戏动画及碰撞检测

#### 5.3.6 游戏结束

#### 5.3.7 修改游戏

## 第6章 拼图游戏：滑动与拼图

## 第7章 方向和运动：空袭2、太空岩石和气球游戏

## 第8章 休闲游戏：同色消除和消除方块

## <<ActionScript 3.0游戏编程>>

- 第9章 文字游戏：Hangman和单词搜索
- 第10章 问题和答案：问答游戏
- 第11章 动作类游戏：平台游戏
- 第12章 驾驶和竞速游戏
- 第13章 纸牌游戏：猜大小、电子扑克和21点
- 第14章 3D游戏：打靶训练、竞速游戏和地牢冒险
- 第15章 为iPhone制作游戏

## <<ActionScript 3.0游戏编程>>

### 媒体关注与评论

“ 作者采用了迭代和演进的阐述方式，从游戏基本框架出发，经过一系列的改进，到最终完成游戏。本书为读者提供了一个很好的学习解决问题的方法和游戏编程技巧的模式。

” ——Raymond P. Kirsch，拉萨尔大学数学与计算机科学系副教授 “ 这是我读过的最好的ActionScript 3.0和Flash参考书。

本书结构清晰，语言简洁明了，包含大量完整的游戏示例。

推荐给每一位Flash游戏开发新手！

” ——亚马逊读者评论

## <<ActionScript 3.0游戏编程>>

### 编辑推荐

Flash游戏传送方便，操作简单。

一直受到众多游戏爱好者的喜爱。

因应这一潮流，《ActionScript 3.0游戏编程（第2版）》全面讲解了用ActionScript 3.0和Flash CS5创作有吸引力的Web游戏。

作者首先介绍ActionScript 3.0的基本概念，然后将Flash游戏分为13类，逐一讲解，并配有完整的游戏示例。

书中共介绍25个完整的游戏及其源代码，包括配对游戏、问答游戏、拼图游戏、同色消除游戏、太空岩石、竞速游戏、平台卷轴和3D冒险等。

跟随作者罗森维格的步伐由浅入深地完成这些示例后，你将掌握基本的开发技术，继而能够创作自己的游戏。

#### 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>