

<<深入HTML5应用开发>>

图书基本信息

书名：<<深入HTML5应用开发>>

13位ISBN编号：9787115274946

10位ISBN编号：7115274940

出版时间：2012-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：[美] Anthony T. Holdener III,[阿根廷] Mario Andr  s Pagella

译者：秦绪文,李松峰

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>

<<深入HTML5应用开发>>

内容概要

本书合并了O'Reilly出版的《HTML5 Geolocation》与《HTML5:等轴实时游戏开发》两本书的内容。

第一部分介绍了HTML5 Geolocation API。

使用这种API，开发人员不必针对特定设备编程，就能够在浏览器中直接编写地理定位应用。

这部分共6章，介绍了Geolocation

API在浏览器代码中的使用，并通过大量示例向读者展示其“一次编写，随处部署”的特点。

具体内容包括地理定位的基础知识简介，这套API的浏览器支持情况，以及如何利用它和其他常用地图工具在网页中实现类似Google地图的嵌入式地图。

这一部分的主要内容还有：

根据设备的不同，从各种来源收集地理信息

探索地理坐标系统，包括大地测量系统和基准点？

使用Geolocation API，以JavaScript代码从用户的浏览器中取得位置信息

使用Google地图或基于JavaScript的ArcGIS API将位置信息显示在地图上

使用数据库、KML文件和Shapefile保存地理信息

<<深入HTML5应用开发>>

作者简介

Anthony T. Holdener III

本书作者Anthony T. Holdener III具有十几年的Web开发经验，现在使用Esri ArcGIS JavaScript API、Google Maps JavaScript API和Bing Maps API构建GIS Web应用。

自从圣路易斯大学计算机专业毕业后，他一直从事Web架构师、开发人员、经理或者辅助老师等工作。

<<深入HTML5应用开发>>

书籍目录

HTML5 Geolocation

前言

第1章 路在何方

1.1 地理定位的历史

1.1.1 公元前的地理定位

1.1.2 探险技术

1.1.3 20世纪的定位

1.2 GPS的民用化

1.3 今天的地理定位

1.4 基本知识

1.5 定位方法

1.5.1 GPS

1.5.2 IP地址

1.5.3 GSM/CDMACellID

1.5.4 Wi-Fi和蓝牙的MAC地址

1.6 位置与基于位置的服务

1.7 今天的地理定位

1.7.1 手机应用

1.7.2 增强现实应用

第2章 地理定位：不仅是经纬度

2.1 坐标系统

2.2 大地测量系统与基准点

2.2.1 地球的形状

2.2.2 公共基准

2.2.3 地图投影

2.3 高度、路线与速度

2.3.1 大地高度

2.3.2 路线

2.3.3 速度

2.4 精确度

第3章 地理定位API编程

3.1 W3C Geolocation API

3.1.1 当前的API支持情况

3.1.2 其他浏览器的解决方案

3.2 功能更完备的W3C Geolocation API

3.3 Geolocation对象

3.4 取得用户位置

3.4.1 PositionOptions

3.4.2 缓存的位置信息

3.5 更新用户位置

3.5.1 不需要轮询

3.5.2 清除监视操作

3.6 处理成功的请求

3.6.1 Position对象

3.6.2 Coordinates对象

<<深入HTML5应用开发>>

- 3.7 处理请求返回的错误
- 3.8 隐私问题
- 第4章 地理定位和地图API
 - 4.1 Google地图示例
 - 4.1.1 GoogleMapsAPI简介
 - 4.1.2 向Google地图中添加地理定位
 - 4.2 ArcGISJavaScriptAPI的例子
 - 4.2.1 ArcGISJavaScriptAPI简介
 - 4.2.2 向Esri地图中添加地理定位
- 第5章 保存地理信息
 - 5.1 KML
 - 5.2 Shapefile
 - 5.3 数据库
 - 5.3.1 SDE
- HTML5:等轴实时游戏开发
- 前言
- 第1章 图形基础：画布与精灵
 - 1.1 使用canvas对象
 - 1.2 创建平滑的动画
 - 1.3 使用精灵
 - 1.4 操作像素
 - 1.5 为图像选择渲染方法
- 第2章 理解等轴游戏
 - 5.3.2 PostGIS
 - 5.3.3 MySQL
- 第6章 基于地理定位开发应用
 - 6.1 地理营销
 - 6.1.1 特价与新品
 - 6.1.2 众包
 - 6.1.3 特殊化
 - 6.2 地理社交
 - 6.2.1 持续增长
 - 6.2.2 自动签到
 - 6.2.3 双向数据
 - 6.3 地理标签
 - 6.3.1 数字媒体与地理标签
 - 6.3.2 隐私与地理标签
 - 6.4 地理应用
 - 6.4.1 安全/跟踪
 - 6.4.2 打车
 - 6.4.3 搜索
 - 6.4.4 移动商务
 - 6.4.5 其他应用
 - 6.5 HTML5与地理定位
 - 6.5.1 辅助LBS的Web应用
 - 6.5.2 基于Web的LBS
- 第3章 游戏界面设计

<<深入HTML5应用开发>>

3.1 Web游戏中的GUI设计和交互

3.2 实现GUI

第4章 HTML5声音及处理优化

4.1 通过audio元素添加声音

4.2 用WebWorkersAPI执行大计算量任务

4.3 本地存储和会话存储

第5章 推向市场

5.1 预防作弊及服务器端工作

5.2 通往最终游戏的路

5.3 对游戏作最后修饰

5.4 使用Facebook添加社交功能

<<深入HTML5应用开发>>

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>