

<<实战Flash游戏开发>>

图书基本信息

书名：<<实战Flash游戏开发>>

13位ISBN编号：9787115276452

10位ISBN编号：7115276455

出版时间：2012-5

出版单位：人民邮电出版社

作者：[美] Christopher Griffith

页数：428

字数：650000

译者：李 鑫,杨海玲

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>

<<实战Flash游戏开发>>

内容概要

本书细致深入地阐述了Flash游戏开发的完整过程，尤其针对Flash CS5与 ActionScript 3，展开介绍了如何充分调动各种元素，简化流程，高效创建有用代码，进而开发制作出高水准的Flash游戏。

新版增加了几章Flash

移动开发的内容，介绍如何将Flash游戏部署到iPhone和Android设备上。

《实战Flash游戏开发(第2版)》适用于Flash游戏设计开发人员以及任何想做网络游戏的程序员。

<<实战Flash游戏开发>>

作者简介

作者：（美国）格里菲斯（Christopher Griffith.）译者：李鑫 杨海玲 Christopher Griffith，Blockdot公司高级游戏开发师，拥有近十年的Flash应用及游戏开发经验，客户包括乐高、微软、美国航空、百事等知名企业。

李鑫，关注交互式媒体发展的设计师+技术翻译。

译著有《ActionScript大型网页游戏开发》、《实战Flash游戏开发》等。

目前任图灵公司高级审稿编辑。

新浪微博@绥靖者信。

杨海玲，黑龙江大学计算机软件专业毕业。

曾做过两年的软件开发工作，后长期从事科技图书出版工作，曾参与翻译《数据结构与算法分析——C++描述（第3版）》、《微积分的历程》等。

<<实战Flash游戏开发>>

书籍目录

第1章 计算机科学并不适合所有人

- 1.1 一些基础知识
- 1.2 常见游戏类型
 - 1.2.1 冒险类游戏
 - 1.2.2 动作类游戏
 - 1.2.3 益智解谜类游戏
 - 1.2.4 词汇类游戏
 - 1.2.5 策略与模拟经营类游戏
 - 1.2.6 角色扮演游戏
 - 1.2.7 驾驶类游戏
 - 1.2.8 桌面式和卡牌式游戏
- 1.3 常用开发术语
 - 1.3.1 伪码
 - 1.3.2 算法
 - 1.3.3 过程式编程
 - 1.3.4 面向对象编程
 - 1.3.5 设计模式
 - 1.3.6 类
 - 1.3.7 Public、Protected、Private和Internal
- 1.4 游戏特有的开发术语
 - 1.4.1 人工智能
 - 1.4.2 游戏循环(或主循环)
 - 1.4.3 游戏视角
 - 1.4.4 卷动背景
 - 1.4.5 区块式游戏
- 1.5 Flash程序开发术语
 - 1.5.1 舞台
 - 1.5.2 显示对象
 - 1.5.3 事件和侦听器
 - 1.5.4 包
 - 1.5.5 创作时事件、编译时事件及运行时事件
- 1.6 醒一醒

第2章 最佳编程工具

第3章 一份计划抵得上1000片阿司匹林

第4章 //注释太棒了！

第5章 最低要求与架构师所采用的方法

第6章 管理资源与使用图像

第7章 让它动起来：ActionScript动画

第8章 如雷贯耳：如何使用音频

第9章 重塑“视频游戏”

第10章 XML与动态内容

第11章 就是一个词儿：数学

第12章 别碰我：碰撞检测技术

第13章 MixUp——简单的游戏引擎

<<实战Flash游戏开发>>

第14章 技术大融合：制作平台游戏

第15章 Marble Runner：我们的第一款手机游戏

第16章 桌上冰球：采用多点触摸的平板电脑多人游戏

第17章 找到就干掉：猎虫行动

第18章 当心恶贼

第19章 移动开发介绍

后记 Flash在游戏业中的前景

附录A 摄像头与麦克风

附录B 本地化

附录C JSFL——情人们的JavaScript

附录D 使用AMFPHP开发游戏

章节摘录

版权页：插图：第1章 计算机科学并不适合所有人 1.1 一些基础知识 在深入介绍Flash之前，了解一点游戏开发的基础知识十分重要，这样我们就能理解书中所用的术语了。

如果以后你忘了某个术语的含义，或者不明白它在特定情况下的用法，那就请重新翻阅本章。

要是你对所有这些长单词与抽象概念有些不知所措，也不要担心！

我们得承认，游戏开发本来就是一项复杂工程（尤其对于高效且熟练的开发而言）。

要知道，每个编写游戏的家伙都经历过同样的焦虑和困惑。

如同生活中的任何事情一样，只有不断练习并加以实战才能变得精通。

因此，拿起一杯你喜爱的能提神的饮料，让我们开始游戏编程之旅吧！1.2 常见游戏类型 尽管有许多不同类型的游戏（况且有些游戏自身无法被简单归类，它们甚至还以此为荣），但多数游戏却可归于下列类别之一。

1.2.1 冒险类游戏 冒险类游戏（见图1—1）通常是由背景故事为导向而展开的，并且一般会有一到多个主角。

从玩家感觉上来说，玩这类游戏很像是看电影（有些游戏据说快要拍成电影了），它们大量依靠剧情对白、搜索探险以及解决逻辑谜题来推动玩家的游戏进程。

在20世纪80年代末与20世纪90年代初，冒险类游戏非常流行，其中LucasArts公司和Sierra（雪乐山）公司都出品过一些堪称绝佳典范的冒险类游戏。

由于其开发流程非常依赖美术功底，并且对系统配置的要求通常也较低，所以用Flash制作的这类游戏又开始流行起来。

1.2.2 动作类游戏 此类游戏（见图1—2）可能会涉及许多玩法以及子类别，但就一般而言，动作类游戏考验的是一个玩家的机敏度、反应时间以及在面临压力时是否能作出正确的判断。

第一人称射击游戏、横向与纵向卷轴游戏及格斗游戏都可归入这一类。

Flash平台可以很好地支持动作类游戏中的一些子类别，特别是那种早期的动作类游戏，比如像《太空入侵者》或《超级马里奥兄弟》那样的游戏。

1.2.3 益智解谜类游戏 想想《俄罗斯方块》、《宝石迷阵》（Bejewled）还有《数独酷》（Sudoku）吧！

像这样的游戏还可以列出很多。

凡是涉及逻辑推理、解谜、图案匹配，或者包含以上所有这些构成元素的作品都可归入此类游戏。

这类Flash游戏很多，原因主要有以下两方面。

首先，创作一款简单的益智解谜类游戏不需要太多的设计工作，这意味着独立开发者经常靠自己就能制作完成。

另外，网上主要的休闲游戏玩家年龄都偏大，他们一般比较喜欢节奏慢些的益智解谜类游戏。

1.2.4 词汇类游戏 这类游戏可被认为是益智解谜类游戏的一个子类，但是创建方法却大为不同，所以我将它们划归到独立的体系。

寻找单词、纵横拼字谜、拼字游戏以及回文构词，都属于此类游戏（见图1—3）。

基于和其他益智解谜类游戏相同的原因，Flash平台是此类游戏的最常见载体。

<<实战Flash游戏开发>>

编辑推荐

《实战Flash游戏开发(第2版)》：Flash因其插件文件尺寸小、性能优异而得到全球网民的青睐，这也使得Flash成为网络休闲游戏开发的首选平台。

游戏开发融合了很多技术与表现风格，除了要有高质量的代码、迷人的艺术设计和良好的用户界面，更重要的一点是要让玩家觉得好玩。

《实战Flash游戏开发(第2版)》教会读者利用Flash设计出这样的游戏。

作者以自己十多年的Flash开发经验为基础，总结了一些实用的游戏开发原则，并将游戏开发基本术语和概念、整个游戏流程的规划、音频和可视化资源的管理以及游戏逻辑处理、一些代码及库的组织方式以及Flash移动开发的内容，都囊括在这本书中，极具学习和实用价值。

<<实战Flash游戏开发>>

名人推荐

“这本书介绍了许多其他书都没有提到的内容，如事件传播、E4X、getter/setter方法。

另外，作者还指出了如何在游戏开发中避免养成坏习惯。

我推荐每一位游戏开发人员都备一本，它定会让你受益匪浅。

” “我从1998年就开始用Flash开发游戏了，看过的相关图书无数，Christopher的这本书无疑是其中的珍品。

书中不但介绍了游戏开发过程中需要注意的重点事项。

而且详尽阐述了游戏开发流程。

探讨了当前流行的一些游戏设计元素的使用问题。

” ——亚马逊读者评论

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>