

## <<JavaScript高效图形编程>>

### 图书基本信息

书名：<<JavaScript高效图形编程>>

13位ISBN编号：9787115278814

10位ISBN编号：7115278814

出版时间：2012-5

出版单位：人民邮电出版社

作者：切克

页数：232

字数：317000

译者：徐鹏飞

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>

## <<JavaScript高效图形编程>>

### 内容概要

《JavaScript高效图形编程》是一本具有很强实操性的JavaScript图书，全书共分10章，涵盖的主要内容有：JavaScript的面向对象机制、JavaScript性能优化、jQuery和ExtJS库、高级UI设计、Web游戏开发、面向移动设备的开发、图形编程知识等。

《JavaScript高效图形编程》适合有一定Web开发经验和JavaScript基础的开发人员学习。

# <<JavaScript高效图形编程>>

## 书籍目录

### 第1章 代码重用和优化

- 1.1 快速运行
- 1.2 优化什么，何时优化？
  
- 1.3 自定义代码性能测试
- 1.4 优化JavaScript
  - 1.4.1 查找表
  - 1.4.2 位操作、整数和二进制数
- 1.5 优化jQuery和DOM交互
  - 1.5.1 优化CSS格式变化
  - 1.5.2 优化DOM插入
- 1.6 其他资源

### 第2章 DHTML基础

- 2.1 创建DHTML sprite
  - 2.1.1 图像动画
  - 2.1.2 封装和画图抽象
  - 2.1.3 最小化DOM插入和删除
  - 2.1.4 sprite代码
  - 2.1.5 一个简单的sprite应用程序
  - 2.1.6 一个更动态的sprite应用程序
- 2.2 转为一个jQuery插件
- 2.3 定时器、速度和帧速率
  - 2.3.1 使用setInterval和setTimeout
  - 2.3.2 定时器精度
  - 2.3.3 保持速度一致
- 2.4 IE6背景图像缓存

### 第3章 滚动

- 3.1 纯CSS滚动特效
- 3.2 用JavaScript滚动
  - 3.2.1 背景图像滚动
  - 3.2.2 基于块的图像滚动

### 第4章 高级UI

- 4.1 HTML5表单
- 4.2 使用JavaScript UI库
- 4.3 从头创建UI元素

### 第5章 JavaScript游戏介绍

- 5.1 游戏对象概述
- 5.2 游戏代码
  - 5.2.1 游戏变量
  - 5.2.2 读取键盘输入
  - 5.2.3 移动所有物体
  - 5.2.4 一个简单的动画
  - 5.2.5 碰撞检测
  - 5.2.6 外星人
  - 5.2.7 玩家

## <<JavaScript高效图形编程>>

5.2.8 护甲

5.2.9 神秘飞碟

5.2.10 游戏

5.2.11 所有代码

### 第6章 HTML5画布

6.1 画布的支持

6.2 位图、矢量图，或两者兼而有之？

6.3 画布限制

6.4 画布与SVG的对比

6.5 画布与Adobe Flash的对比

6.6 画布导出器

6.7 画布绘制基础

6.7.1 画布元素

6.7.2 绘图环境

6.7.3 绘制矩形

6.7.4 绘制直线和曲线的路径

6.7.5 绘制位图图像

6.7.6 颜色、描边和填充

6.8 使用画布创建动画

6.9 画布和递归绘图

6.10 用画布sprites取代DHTMLsprite

6.10.1 新CanvasSprite对象

6.10.2 其他的代码更改

6.11 一个图形使用画布的WebSockets聊天应用

6.11.1 WebSockets优势

6.11.2 WebSockets支持和安全

6.11.3 聊天应用程序

### 第7章 游戏和模拟中的向量

7.1 向量运算

7.1.1 加法和减法

7.1.2 缩放

7.1.3 标准化

7.1.4 旋转

7.1.5 向量的点乘

7.2 创建一个JavaScript向量对象

7.3 使用向量的大炮模拟

7.3.1 模拟范围的变量

7.3.2 炮弹

7.3.3 大炮

7.3.4 背景

7.3.5 主循环

7.3.6 页面布局

7.4 火箭模拟

7.4.1 游戏对象

7.4.2 障碍物对象

7.4.3 火箭物体

## <<JavaScript高效图形编程>>

7.4.4 背景

7.4.5 碰撞检测和反馈

7.4.6 页面代码

7.4.7 可能的改进方案

### 第8章 谷歌可视化

8.1 限制

8.2 相关术语表

8.3 图像图表

8.3.1 数据格式及图表分辨率

8.3.2 使用动态数据

8.3.3 总结

8.4 交互式图表

### 第9章 使用jQuery Mobile为移动设备开发

9.1 jQuery Mobile

9.2 TilePic：移动友好的网络应用程序

9.2.1 TilePic游戏概述

9.2.2 TilePic游戏代码

9.3 PhoneGap

### 第10章 用PhoneGap创建Android应用

10.1 安装PhoneGap

10.1.1 安装Java开发工具包（JDK）

10.1.2 安装Android软件开发工具包（SDK）

10.1.3 安装 Eclipse

10.1.4 安装Android开发工具

10.1.5 安装PhoneGap

10.2 在Eclipse中创建一个PhoneGap项目

10.2.1 更改App.java文件

10.2.2 改变AndroidManifest.xml文件

10.2.3 创建和测试一个简单的Web应用程序

10.2.4 测试TilePic应用程序

#### 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>