

<<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。

## <<ActionScript大型网页游戏开>>

### 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](http://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  
.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>