

<<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 桌面式和卡牌类游戏
- 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>