

<<ASP游戏编程导学>>

图书基本信息

书名：<<ASP游戏编程导学>>

13位ISBN编号：9787302096658

10位ISBN编号：7302096651

出版时间：2004-10-1

出版时间：清华大学出版社

作者：张超

页数：414

字数：654000

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>

## <<ASP游戏编程导学>>

### 内容概要

本书通过构建“网上游戏社区”这样一个实例来贯穿全书，生动地向读者展示了ASP网站制作技术。每一章节讲述“网上游戏社区”的一个功能，包括游戏选择、玩家聊天、广告管理、好友管理、邮件收发、游戏装备交易等模块。

这些功能都通过ASP编程得以实现，把ASP的知识点以及在实际应用过程中的难点都融合在每一章中。书中最后介绍了ASP游戏开发和组件开发，进一步拓宽了读者的知识面。

本书集趣味性、直观性、可操作性于一体，适合作为各类网页设计人员、制作人员和维护人员的参考用书，也可作为网页制作爱好者的自学参考教材。

## 书籍目录

第1章 初识ASP 1.1 什么是ASP 1.2 ASP的起源 1.3 ASP运行环境 1.4 ASP与脚本语言的关系 1.5 Web应用程序的目录和文件架构 1.6 ASP基础 1.7 ASP文件的设计惯例 1.8 ASP.NET简介 1.9 幸运52猜奖游戏 1.10 本章知识点回顾第2章 “网上游戏社区”大型实例综述和功能分析 2.1 网站开发流程 2.2 背景概述 2.3 “网上游戏社区”策划和推广 2.4 “网上游戏社区”综述 2.5 本章知识点回顾第3章 “游戏任我选”——请求和响应的处理 3.1 系统功能演示 3.2 对象概述 3.3 “游戏任我选” 3.4 完善系统界面——使用Cookie 4.3 浏览器配置 3.5 本章知识点回顾第4章 实现玩家聊天功能——ASP应用程序与会话 4.1 系统功能演示 4.2 概述 4.3 简易聊天室 4.4 本章知识点回顾第5章 社区广告管理——Server对象和AdRotator组件 5.1 程序功能演示 5.2 服务器端包含指令 5.3 Server对象 5.4 网站广告管理 5.5 本章知识点回顾第6章 邮件发送/接收系统——ASP组件的使用 6.1 系统功能演示 6.2 ASP组件概述 6.3 Permission Checker组件 6.4 Counter组件 6.5 PageCounter组件 6.6 Browser Capabilities组件 6.7 Content Linking组件 6.8 File Access组件 6.9 CDONTS组件 6.10 本章知识点回顾第7章 社区网站开发与数据库 7.1 数据库基础 7.2 SQL语言基础 7.3 ADO基础 7.4 数据库管理系统 7.5 本章知识点回顾第8章 实现好友管理——ADO访问数据库 8.1 模型演示 8.2 系统实现 8.3 数据库的迁移 8.4 本章知识点回顾第9章 “趣味程序”——错误处理和性能优化 9.1 错误种类 9.2 处理错误 9.3 调试ASP应用程序 9.4 错误防止 9.5 性能基本指标 9.6 提升脚本运行的速度 9.7 改善服务器的硬件性能 9.8 提高数据库性能 9.9 本章知识点回顾第10章 实现“游戏装备交易系统” 10.1 Web应用程序演示 10.2 系统分析 10.3 “游戏装备交易系统”的实现 10.4 创建类似的网上交易系统 10.5 本章知识点回顾第11章 ASP网页小游戏开发 11.1 ASP与可执行程序 11.2 在网页中嵌入Flash 11.3 用脚本语言编写游戏 11.4 本章知识点回顾第12章 用VB和C++开发组件——ASP组件开发 12.1 为什么要编写ASP组件 12.2 ASP组件和COM 12.3 用VB开发组件 12.4 用C++开发组件 12.5 两种开发方法的比较 12.6 本章知识点回顾附录A VBScript基本知识 A.1 VBScript数据类型 A.2 VBScript变量 A.2.1 什么是变量 A.2.2 声明变量 A.2.3 命名规则 A.2.4 变量的作用域与存活期 A.2.5 变量赋值 A.2.6 标量变量和数组变量 A.3 VBScript常数 A.3.1 什么是常数 A.3.2 创建常数 A.4 VBScript运算符 A.5 使用条件语句 A.5.1 使用If...Then...Else进行判断 A.5.2 使用Select Case进行判断 A.6 使用循环语句 A.6.1 使用Do循环 A.6.2 使用While...Wend A.6.3 使用For...Next A.6.4 使用For Each...Next A.7 VBScript过程 A.7.1 Sub过程 A.7.2 Function过程 A.7.3 过程的数据进出 A.7.4 在代码中使用Sub和Function过程 A.8 VBScript编码约定 A.8.1 什么是编码约定 A.8.2 常数命名约定 A.8.3 变量命名约定 A.8.4 对象命名约定 A.8.5 代码注释约定 A.8.6 格式化代码附录B JavaScript基本知识 B.1 JavaScript语言概况 B.1.1 什么是JavaScript B.1.2 JavaScript和Java的区别 B.1.3 编写第一个JavaScript程序 B.2 JavaScript基本数据结构 B.2.1 JavaScript代码的加入 B.2.2 基本数据类型 B.3 JavaScript程序构成 B.3.1 程序控制流 B.3.2 函数 B.3.3 事件驱动及事件处理 B.4 基于对象的JavaScript语言 B.4.1 对象的基础知识 B.4.2 常用对象的属性和方法 B.5 创建新对象 B.5.1 对象的定义 B.5.2 创建对象实例 B.5.3 对象方法的使用 B.5.4 JavaScript中的数组 B.6 使用内部对象系统附录C ADO错误信息附录D ADO Recordset属性的有效性列表附录E ADO Recordset方法的有效性列表

<<ASP游戏编程导学>>

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>