

<<Flash游戏编程教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash游戏编程教程>>

13位ISBN编号：9787302178637

10位ISBN编号：7302178631

出版时间：2009-1

出版时间：肖刚 清华大学出版社 (2009-01出版)

作者：肖刚

页数：289

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>

## &lt;&lt;Flash游戏编程教程&gt;&gt;

## 前言

二十年来，多媒体技术飞速发展，已成为计算机和网络的必备功能。

伴随而来的是媒体制作工具的应运而生，使得声、文、图的制作和表现得以更为快捷地实现。

本人从1991年介入多媒体技术，最初是用命令行编写多媒体演示程序，其后也参与过多媒体制作工具的研发，对多媒体制作的困难深有感受，也一直期盼着灵活方便、功能齐全，特别适合于网络互动的媒体制作工具。

Flash的出现，正好满足了这种迫切的需求。

Flash的前身是Future Wave公司开发的Future Splash Animator，是一个基于矢量的动画制作软件。

Flash是2D动画制作不可或缺的工具，它以色彩、形态、音效和音乐展现媒体技术的魅力。

经过多年的发展，Adobe Flash已经集矢量绘图、动画制作、多媒体集成、人机交互、网络通信、数据处理等功能于一身。

其面向对象的脚本语言ActionScript亦在发展中走向成熟，成为Flash互动程序的核心部分。

在拥有强大功能的同时，Flash还具有良好的网络特性和简单易用性等特点，这就使我们不难理解为何Flash成了网络互动多媒体的事实标准，成了在线游戏程序开发的首选平台。

而且，随着网页游戏的兴起，以及手机作为多媒体娱乐终端的作用越来越被人们所认识，Flash的应用还将被推向更广阔的领域。

本书就是争门为有志于从事专业Flash游戏开发的程序员编写的标准教材。

本书作者从事Flash游戏开发与教学工作已经有8年的历史，积累了丰富的编程和教学经验。

在编写本教材的过程中，更是废寝忘食，严谨求实。

付出的心血终于换来了丰硕的成果：循序渐进的内容安排给Flash程序初学者充分的适应过程；针对游戏开发进行裁剪的参考表给已经有一定基础的程序员提供高效实用的编程参考；通柱分析以及专题讲解又将读者对Flash游戏开发的宏观和微观认识提高到新的层次；经典的实例为读者提供实战机会，而且这些代码还可以在实际项目开发中提供良好的参考。

总之，本书作者成功地将知识和实战经验融合在一本教材里，内容全面、精炼，富有启发性，是一本不可多得的好书。

本书适合作为高校、游戏学院以及各种培训机构Flash游戏开发课程的教材，亦适合作为自学Flash游戏编程的教材，还是非常实用的参考书。

蔡莲红2008年11月，于清华大学

## <<Flash游戏编程教程>>

### 内容概要

《Flash游戏编程教程》是一本集知识、技能、经验、理念和启发性思维于一体的Flash游戏编程教材。共分为8章，内容包括Flash游戏概述，ActionScript编程基础，面向对象程序设计在ActionScript语言中的实现，各种方式的网络通信概念及其实现方式、游戏开发项目经验，游戏的构造，经典游戏案例以及附录等。

## &lt;&lt;Flash游戏编程教程&gt;&gt;

## 作者简介

肖刚[编辑本段]个人简介 代数几何学家：肖刚，男，曾任华东师范大学数学系教授，现定居法国，从事计算机的教研工作。

肖刚是80年代代数几何界的先锋人物，被公认为是少数的天才型数学家之一。

主要从事代数曲面的研究工作。

在代数曲面的纤维化，高次典范除子，曲面自同构群等方面有着杰出的贡献。

肖刚的学生中有：陈猛、蔡金星、谈胜利、孙笑涛等国内杰出的数学家。

[编辑本段]重要贡献 1985年，肖刚在其由联邦德国Springer出版社出版的专著中，在Horikawa作的基础上，对亏格二的纤维化作了系统的研究，获得了一系列分类结果，特别是证明了关于这种纤维化的一个重要猜想 ( $K^2 = 8X$ ) 以及对不规则的亏格二纤维化进行了完整的分类。

1987年，肖刚找到一批具有正指数的代数曲面的例子，进而得到单连通的曲面，且斜率达到2.7。同年，陈志杰运用基变换和覆盖技巧，证明了在陈数的斜率小于2.7的范围内，单连通代数曲面的存在性。

1987~1990年，肖刚建立一个关于纤维化斜率的不等式  $4(g-1)/g$  证明某一类低斜率一般型曲面中一定存在亏格较低的纤维化；得到了纤维化的不规则性的上界的几个估计；求得了任意纤维化的稳定化基扩张（即稳定约化）的次数的上确界。

1989年和1990年，肖刚的同事杨劲根给出了五次 $K3$ 曲面的完整分类，并对其上可能有的特殊奇点作了几何上的刻划；研究四次曲面和六次代数曲线上的有理二重点的分布；找到一切可能的分布。

1990年，肖刚的学生翁林在《中国科学》上，给出一批新的有亏格二曲线束的数值Campebelli曲面。

肖刚研究了一般型曲面的2—典范映射的次数，解决 $X = 1, Pg < 2$ 以外的情形。

他对典范映射（即 $n = 1$ ）的研究结果改进了Beauville的工作，并提出一些猜想。

同年，肖刚的学生孙笑涛在《数学学报》上，讨论具有典范线束的曲面的性质，证明了肖刚猜想的一个特殊情形：一般型曲面的典范线性系诱导的超椭圆纤维化的亏格  $4$ （当 $Pg = 0$ 时）。

肖刚在（Invent. Math.）上，证明了曲面自同构群中的阿贝尔子群的阶有一个与陈数成线性关系的上界。

这也是他最为得意的工作之一。

## &lt;&lt;Flash游戏编程教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Flash与游戏1.1 Flash的发展历程1.2 Flash的特点1.3 Flash适合做什么游戏第2章 Flash编程基础2.1 ActionScript简介2.1.1 ActionScript 3.02.1.2 ActionScript 2.02.1.3 Flash Lite ActionScript2.1.4 ActionScript版本的选择2.2 动作面板的使用2.3 语法与结构2.3.1 第一段示例代码2.3.2 第二段示例代码2.3.3 第三段示例代码2.4 字符串处理2.5 变量的作用域2.5.1 全局变量2.5.2 时间轴变量2.5.3 本地变量2.6 语法错误与运行时错误2.6.1 语法错误与处理2.6.2 避免运行时错误2.6.3 排除运行时错误2.6.4 初学者容易犯的编程错误2.7 Flash的内置类2.7.1 内置类介绍2.7.2 属性、方法与事件2.8 ActionScript 3.0的事件模型2.8.1 事件流2.8.2 事件对象2.8.3 事件侦听器2.8.4 键盘事件实例2.8.5 事件流实例2.8.6 使用侦听器处理异步操作错误2.9 ActionScript 2.0中的事件模型2.9.1 on/onClipEvent函数方式实例2.9.2 重载on事件方法实例2.9.3 侦听器方式的事件实例2.10 用Sound对象控制声音2.11 处理位图2.12 处理XML2.13 可视化设计和编程的结合2.14 使用文本框2.15 使用Flash组件2.16 右键快捷菜单设计第3章 面向对象程序设计3.1 面向对象程序设计的基本概念3.2 自定义类的实现3.2.1 创建类的语法3.2.2 构造函数3.2.3 包与目录、类路径的关系3.2.4 访问控制关键字3.3 面向对象概念在ActionScript中的实现3.3.1 封装3.3.2 继承3.3.3 多态3.3.4 事件3.4 基本数据结构的实现3.4.1 堆栈3.4.2 队列3.4.3 链表第4章 网络与通信4.1 网络与通信概述4.2 安全机制4.3 使用超链接4.4 加载数据4.4.1 加载普通文本4.4.2 加载并处理变量数据4.4.3 加载并处理XML数据4.5 加载内容4.6 保存数据到本地4.7 与服务器交互4.8 与外部容器的交互4.9 实时的远程互动第5章 通盘看游戏5.1 什么样的游戏才是好游戏5.2 游戏制作的一般过程5.3 游戏设计文档模板5.4 流程图设计5.5 建立游戏资源库5.6 作品性能优化第6章 游戏的构造6.1 通用下载进度条6.2 游戏实例：测测你的反应速度6.3 Flash游戏典型的延迟循环模式6.4 示例程序：弹球6.5 利用剪辑嵌套改进了的延迟循环6.6 游戏实例：点顽石6.7 3D模拟技术6.8 游戏角色设计6.9 游戏中的冲突检测6.10 游戏实例：战场生存记6.11 关卡设计6.12 游戏实例：战场生存过关版6.13 多人对战游戏6.14 游戏实例：战场生存记双人对战版6.15 地图布置以及地图相关算法6.16 人工智能6.17 游戏实例：九子棋6.18 网络互动游戏开发6.19 游戏实例：冲出重围6.20 本章小结第7章 时尚例程7.1 打字游戏7.2 图片猎人7.3 超级拼图7.4 真视界迷宫7.5 手机游戏：汉诺塔第8章 附录8.1 ActionScript中的关键字8.2 ActionScript的命名规则8.3 键控代码与ASCII代码对照表8.4 事件类型8.5 代码迁移简要介绍8.6 fscommand与fscommand2命令大全8.7 多媒体创作软件列表8.8 常用数学物理公式8.9 帮助文档与网络资源

## &lt;&lt;Flash游戏编程教程&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：第1章 Flash与游戏1.1 Flash的发展历程Flash的前身是Future Splash Animator，1996年被著名的Macromedia公司收购，改名为Flash，之后Flash得到了迅速发展。

早期Flash主要用于设计网页矢量动画，自2000年的Flash 5.0开始，Flash完善了它的脚本语言ActionScript 1.0（以下简称为AS1），这给Flash注入了强大的扩展能力，Flash的应用从此得到一个质的飞跃。之后Flash的每次更新版本，都在编程能力上给广大的闪客带来不少的惊喜，Flash的应用也得到了爆炸式的发展。

如今，在互联网、智能手机、其他各种嵌入式系统、电视媒体等许多领域都能看到Flash的身影，它是名副其实的网络时代的宠儿。

2005年，Macromedia公司被Adobe公司收购，Macromedia Flash遂改名为Adobe Flash，目前最新版本为Adobe Flash CS3 (Flash 9.0)。

Flash CS3使用功能更加强大的脚本语言：ActionScript 3.0(以下简称为AS3)。

图I-1为FLASH CS3 PROFESSIONAL的欢迎界面。

Flash仍然在不断地发展，预计2008年会推出Flash CS4，它将内建3D引擎并提供IK（Inverse Kinetics，反向运动学）骨骼系统支持，这真是一个激动人心的消息，就让我们拭目以待吧。

经过多年的发展，Flash早已不是一个孤立的开发环境。

它与Dreamweaver、Firework分工协作，被称为“网页制作三剑客”，Macromedia被Adobe收购之后，Flash又实现了与Illustrator、Photoshop的无缝协作：它与Adobe Device Central配合，开发手机Flash应用；与其他集成开发环境配合，制作富应用程序(Rich Application)，如QQ宠物和QQ游戏；与Flash Media Server结合，开发网络应用程序，如基于Flash的视频会议系统：还可以用Flex，以纯XML描述文件和ActionScript动态生成.swf文件，从而在网络环境下，给用户以丰富的客户体验。

## <<Flash游戏编程教程>>

### 编辑推荐

《Flash游戏编程教程》遵循读者认知规律，由浅入深，循序渐进，既可作为高校及游戏学院Flash游戏编程课程的教材，又可作为各种专业游戏培训机构的教材。

<<Flash游戏编程教程>>

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>