

<<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：9787302290629

10位ISBN编号：7302290628

出版时间：2009-1

出版时间：清华大学出版社

作者：肖刚

页数：381

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>

<<Flash游戏编程教程>>

内容概要

《高等学校数字媒体专业规划教材：Flash游戏编程教程（第2版）》集知识、技能、经验、理念和启发性思维为一体，系统地介绍了Flash游戏编程。

全书共9章，在内容安排上由浅入深，循序渐进，并提供了大量实例代码，有利于迅速提高读者的游戏编程能力。

《高等学校数字媒体专业规划教材：Flash游戏编程教程（第2版）》既可作为高校的教材，又可供各专业游戏培训机构使用，也可供游戏开发者学习、参考。

<<Flash游戏编程教程>>

书籍目录

第1章 Flash与游戏1.1.Flash的发展历程1.2.Flash的功能1.2.1.Flash的定位1.2.2.媒体集成能力1.2.3.动画设计能力1.2.4.集成开发环境1.2.5.网络特性1.2.6.支持移动智能设备1.3.Flash的局限1.4.Flash适合做什么游戏1.5.本书的局限第2章 ActionScript编程基础2.1.ActionScript简介2.1.1.ActionScript.3.02.1.2.ActionScript.2.02.1.3.其他版本2.1.4.ActionScript版本的设定2.2.脚本如何生效2.3.动作面板的使用2.4.语法与结构2.4.1.第一段脚本2.4.2.第二段示例代码2.4.3.第三段示例代码2.5.错误与调试2.5.1.语法错误问题2.5.2.程序错误问题2.5.3.如何排除程序错误2.5.4.初学者容易犯的编程错误第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.....第4章 Flash编程特性第5章 网络与通信第6章 游戏的构造第7章 通盘看游戏第8章 时尚例程第9章 常用数据及其介绍

<<Flash游戏编程教程>>

编辑推荐

《高等学校数字媒体专业规划教材：Flash游戏编程教程（第2版）》特色；以零基础为起点，大跨度涵盖AS语言、角色、地图、网络通信、电脑AI、物理引擎、设计模式、移动设备等Flash游戏技术关键点。

深度解析Flash构架和游戏，帮助读者构建一个完整的Flash游戏编程的知识体系。

完美结合教学经验和实践经验，内容安排既考虑易学又考虑实用，帮助读者用较少的时间掌握较实在的技能。

配备大量数据表和知识提要，使得《高等学校数字媒体专业规划教材：Flash游戏编程教程（第2版）》不仅仅是一本教材，还是一本参考手册。

配备课堂教案和实验讲义，且电子教案持续更新，适合用作高校游戏专业的教材。

<<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>