

实战Flash游戏开发



[实战Flash游戏开发_下载链接1](#)

著者:[美] Christopher Griffith

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2012-5-15

装帧:平装

isbn:9787115276452

内容简介：

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。本书教会读者利用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。

本书在第一版的基础上进行了全面修订，加入了包括移动开发在内的很多高级内容，适合所有Flash开发人员。

作者介绍:

作者简介:

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。

目录: 目 录

第1章 计算机科学并不适合所有人 1

1.1 一些基础知识 1

1.2 常见游戏类型 1

1.2.1 冒险类游戏 1

1.2.2 动作类游戏 1

1.2.3 益智解谜类游戏 2

1.2.4 词汇类游戏 2

1.2.5 策略与模拟经营类游戏 3

1.2.6 角色扮演游戏 4

1.2.7 驾驶类游戏 4

1.2.8 桌面式和卡牌式游戏 4

1.3 常用开发术语 5

1.3.1 伪码 5

1.3.2 算法 5

1.3.3 过程式编程 5

1.3.4 面向对象编程 5

1.3.5 设计模式 6

1.3.6 类 6

1.3.7 Public、Protected、Private和
Internal 7

1.4 游戏特有的开发术语 7

1.4.1 人工智能 7

1.4.2 游戏循环（或主循环） 7

1.4.3 游戏视角 8

1.4.4 卷动背景 8

1.4.5 区块式游戏 8

1.5 Flash程序开发术语 9

1.5.1 舞台 9

1.5.2 显示对象 9

1.5.3 事件和侦听器 9

1.5.4 包 9

- 1.5.5 创作时事件、编译时事件及运行时事件 10
- 1.6 醒一醒 10
- 第2章 最佳编程工具 11
 - 2.1 倒叙几句 11
 - 2.2 Flash的一些优点 12
 - 2.2.1 玩家占有率 12
 - 2.2.2 灵活性 12
 - 2.2.3 上市速度 12
 - 2.2.4 美观性 13
 - 2.3 白璧微瑕 13
 - 2.3.1 缺点：代码编辑器 13
 - 2.3.2 解决方案：使用附加工具 14
 - 2.3.3 缺点：性能及内存管理 14
 - 2.3.4 解决方案：使用第三方解决方案或自己创建 15
 - 2.3.5 缺点：内容调试 16
 - 2.3.6 解决方案：使用跟踪输出与自定义工具 16
 - 2.3.7 缺点：缺乏内建游戏库和工具 17
 - 2.3.8 解决方案：自己开发工具或寻找开源工具 17
 - 2.4 不要和Flash对抗 17
 - 2.5 Flash所能创建的内容 18
 - 2.5.1 动画与游戏 18
 - 2.5.2 应用程序与游戏 18
 - 2.5.3 网站与游戏 18
 - 2.5.4 Flash与传统游戏开发 19
 - 2.6 最佳创作工具 19
- 第3章 一份计划抵得上1000片阿司匹林 20
 - 3.1 步骤1 20
 - 3.2 步骤2 20
 - 3.3 步骤3 21
 - 3.4 步骤4 23
 - 3.5 步骤5 24
 - 3.6 步骤6（可选） 26
- 第4章 //注释太棒了！ 29
 - 4.1 适当的提醒 29
 - 4.2 部分1：类 29
 - 4.2.1 包 30
 - 4.2.2 类就像文件一样 30
 - 4.2.3 构造函数 30
 - 4.2.4 常量、变量与方法 31
 - 4.2.5 getter与setter方法 32
 - 4.2.6 类标识符 33
 - 4.2.7 继承与多态 34
 - 4.2.8 接口 36
 - 4.2.9 将Flash中的资源与类链接起来 38
 - 4.2.10 类与基类 39
 - 4.2.11 使用没有类文件的导出元件 41
 - 4.2.12 getDefinitionByName与

- Casting 41
- 4.3 部分2: 事件 42
 - 4.3.1 dispatchEvent方法 42
 - 4.3.2 addEventListener方法、removeEventListener方法以及事件流程中的各阶段 43
 - 4.3.3 事件的传播与取消 46
 - 4.3.4 自定义事件 46
- 4.4 部分3: 错误 47
 - 4.4.1 try、catch、finally 48
 - 4.4.2 抛出自定义错误 49
- 4.5 部分4: 数据结构与列表 50
 - 4.5.1 Object 50
 - 4.5.2 数组 51
 - 4.5.3 Vector 53
 - 4.5.4 Dictionary 53
 - 4.5.5 ByteArray 54
 - 4.5.6 到底该使用哪种列表 54
 - 4.5.7 自定义数据结构 55
- 4.6 部分5: 让所有人都能读懂你的注释 55
- 4.7 部分6: Flash为什么会这么做 56
 - 4.7.1 事件流程 56
 - 4.7.2 帧脚本 57
 - 4.7.3 使用多个SWF文件 59
 - 4.7.4 内存垃圾回收 60
- 4.8 本章小结 62
- 第5章 最低要求与架构师所采用的方法 63
 - 5.1 简单地进行封装——类与容器 63
 - 5.2 将有关数值存储到变量与常量中 64
 - 5.3 不要信任舞台 65
 - 5.4 不要使用不理解或不适用的架构或设计模式 65
 - 5.5 要把握好向别人展示自己作品的最佳时机 66
 - 5.6 转换到架构 66
 - 5.7 OOP概念 66
 - 5.7.1 封装 67
 - 5.7.2 继承 67
 - 5.7.3 多态性 68
 - 5.7.4 接口 68
 - 5.8 游戏开发中的实用OOP技巧 69
 - 5.9 单例模式: 一种良好的文档模式 70
 - 5.10 本章小结 72
- 第6章 管理资源与使用图像 73
 - 6.1 一种更好的文件格式 73
 - 6.2 小议组织库元件 74
 - 6.3 使用图像 75
 - 6.4 常用的光栅图像格式 76
 - 6.4.1 压缩 79
 - 6.4.2 平滑 80
 - 6.4.3 解块 80
 - 6.4.4 外部的图像编辑工具 80
 - 6.5 本章小结 82
- 第7章 让它动起来: ActionScript

- 动画 83
 - 7.1 几个术语 83
 - 7.1.1 缓动 83
 - 7.1.2 序列 84
 - 7.2 是否补间？这是个问题 84
 - 7.3 由脚本驱动的简单射击游戏 85
 - 7.3.1 Projectile类 85
 - 7.3.2 SimpleShooter类 85
 - 7.4 记忆力游戏：补间动画 88
 - 7.4.1 MemoryCard类 88
 - 7.4.2 Memory类 89
 - 7.5 本章小结 93
- 第8章 如雷贯耳：如何使用音频 94
 - 8.1 常用音频格式 94
 - 8.2 常用导出设置 95
 - 8.3 使用外部文件 97
 - 8.4 声音编辑工具 98
 - 8.5 编写音效脚本 98
 - 8.5.1 理解与声音有关的类 99
 - 8.5.2 SoundEngine类 99
 - 8.5.3 使用SoundEngine类 111
 - 8.5.4 SoundMixer类 114
- 第9章 重塑“视频游戏” 116
 - 9.1 视频编解码器 116
 - 9.2 外部视频应用：过场与菜单 116
 - 9.3 CutsSceneManager类 119
 - 9.4 时间轴上的视频 125
 - 9.4.1 文件尺寸 125
 - 9.4.2 库：易于使用与杂乱无章 126
 - 9.4.3 性能表现 126
 - 9.4.4 自由的动态模糊 126
 - 9.5 建立内部视频 126
 - 9.6 本章小结 129
- 第10章 XML与动态内容 130
 - 10.1 引入数据：理解URLLoader类 130
 - 10.2 XML 130
 - 10.3 E4X 131
 - 10.4 纵横字谜 132
 - 10.4.1 CrosswordTile类 135
 - 10.4.2 CrosswordClue类 138
 - 10.4.3 CrosswordPuzzle类 140
 - 10.5 内容并非只有现成的：纵横字谜编辑器 150
 - 10.6 数据传送 151
 - 10.7 示例：XML与Flash Vars的应用对比 151
 - 10.8 本章小结 153
- 第11章 就是一个词儿：数学 154
 - 11.1 Math类 154
 - 11.2 部分1：几何学及三角学 154
 - 11.3 简要介绍一下弧度与Pi值 158
 - 11.4 Flash中的3D 161
 - 11.4.1 位置 162
 - 11.4.2 旋转 162

- 11.5 透视投影 163
- 11.6 Simple TunnelShooter范例 164
 - 11.6.1 基本机制 164
 - 11.6.2 所需类文件 164
 - 11.6.3 Tunnel类 165
- 11.7 部分2：物理学 179
 - 11.7.1 标量 179
 - 11.7.2 矢量 179
 - 11.7.3 Vector3D类 179
 - 11.7.4 位移 180
 - 11.7.5 速度 180
 - 11.7.6 加速度 180
 - 11.7.7 摩擦力 180
 - 11.7.8 惯性 180
 - 11.7.9 物理仿真与假象 181
 - 11.7.10 真实性与期望值 181
- 11.8 范例：顶视角的驱动引擎 181
 - 11.8.1 Vehicle类 181
 - 11.8.2 Time类 184
 - 11.8.3 Game类 185
- 11.9 范例：顶视角且带有漂移效果的赛车游戏 189
- 11.10 本章小结 192
- 第12章 别碰我：碰撞检测技术 193
 - 12.1 能力与需求 193
 - 12.2 hitTestObject——最基本的检测方法 193
 - 12.3 hitTestPoint——更先进的检测方法 194
 - 12.4 半径/距离检测法——极适合圆形的检测方法 199
 - 12.5 矩形边框检测法 201
 - 12.5.1 新的Enemy类 201
 - 12.5.2 SimpleShooterCollisions类所新增的内容 202
 - 12.5.3 该方法的一些不足之处 204
 - 12.6 像素级精确的碰撞侦测与物理仿真 205
 - 12.7 这些办法都不灵？那就用鸡尾酒疗法 206
- 第13章 MixUp——简单的游戏引擎 207
 - 13.1 主文档 209
 - 13.2 MixUP类 209
 - 13.3 Title类 212
 - 13.4 RulesPanel类 212
 - 13.5 Game类 213
 - 13.6 接口 216
 - 13.7 GameBoard类 218
 - 13.8 SourceImageEmbedded类 225
 - 13.9 GameHistory类与Results类 227
 - 13.10 SourceImageCamera类 229
 - 13.11 本章小结 232
- 第14章 技术大融合：制作平台游戏 233
 - 14.1 平台类型游戏 233

- 14.2 数据流程 234
- 14.3 游戏流程与功能 234
 - 14.3.1 游戏背景设定 235
 - 14.3.2 关卡设计及墙壁的作用 235
 - 14.3.3 出口 235
 - 14.3.4 玩家角色 235
 - 14.3.5 物品 236
 - 14.3.6 敌人 236
- 14.4 关卡文件格式以及资源结构 237
 - 14.4.1 关卡的XML文件 237
 - 14.4.2 资源SWF文件 240
 - 14.4.3 游戏所用类的概述 240
- 14.5 引擎类 241
 - 14.5.1 ISprite接口 241
 - 14.5.2 IPlayer接口 242
 - 14.5.3 IEnemy接口 243
 - 14.5.4 IItem接口 243
 - 14.5.5 IPortal接口 244
- 14.6 IWall接口 244
 - 14.6.1 PlatformerEvent类 245
 - 14.6.2 PortalDestinations类与PortalRequirement类 245
 - 14.6.3 PlatformerConfig类 246
 - 14.6.4 GridReference类 247
- 14.7 CollisionGrid类 249
- 14.8 游戏实现类 267
- 14.9 资源类 269
 - 14.9.1 Player类 269
 - 14.9.2 Enemy类 271
 - 14.9.3 Item类 272
 - 14.9.4 Portal类与Wall类 273
 - 14.9.5 游戏中的资源 275
- 14.10 本章小结 277
- 第15章 Marble Runner：我们的第一款手机游戏 278
 - 15.1 部分1：开发iOS游戏的最佳实践 278
 - 15.1.1 滤镜（包括由PixelBender所创建的滤镜） 279
 - 15.1.2 矢量图形（及形状补间） 279
 - 15.1.3 文本处理 280
 - 15.1.4 补间动画 280
 - 15.1.5 绘图API、遮罩以及混合模式 281
 - 15.1.6 运行时加载的SWF文件 281
 - 15.2 利用GPU 281
 - 15.3 代码也很关键 282
 - 15.3.1 声明类型 283
 - 15.3.2 使用静态属性与函数 283
 - 15.3.3 确定最终答案 283
 - 15.3.4 放之四海而皆准的垃圾回收 284
 - 15.3.5 避免使用极其庞大的架构和库 284
 - 15.3.6 减少显示列表层级 285
 - 15.3.7 无需用事件来处理函数所

- 擅长之处 285
- 15.4 权衡：继承还是接口 286
- 15.5 程序实例 286
 - 15.5.1 XFL文档 287
 - 15.5.2 Space.as 287
 - 15.5.3 Rock.as 288
 - 15.5.4 文档类SpaceRocks.as 290
 - 15.5.5 FrameRateProfiler类 292
- 15.6 部分2： Marble Runner 293
- 15.7 Accelerometer类 293
- 15.8 加速计数据是如何计算出来的 294
- 15.9 Marble Runner游戏 295
 - 15.9.1 XFL文件 296
 - 15.9.2 游戏所用到的类 296
 - 15.9.3 LabyrinthEngine 297
 - 15.9.4 LabyrinthLevel 303
 - 15.9.5 IBall、IHazard、IWall 306
 - 15.9.6 基本文档类 307
 - 15.9.7 标题界面类 309
 - 15.9.8 得分排行榜界面类 310
 - 15.9.9 GameClip类 314
 - 15.9.10 Marble类 317
 - 15.9.11 HazardPit和StandardWall类 320
 - 15.9.12 Results类 321
- 15.10 游戏设计注意事项 323
 - 15.10.1 关卡设计 323
 - 15.10.2 风险与回报 323
- 15.11 有待改进之处 324
 - 15.11.1 计分 324
 - 15.11.2 可拾取物品 324
 - 15.11.3 可卷动的关卡 324
- 第16章 桌上冰球：采用多点触摸的平板电脑多人游戏 325
- 16.1 主题三重奏 325
- 16.2 移动设备的多点触摸输入方式 326
- 16.3 有限状态机 326
- 16.4 利用Box2D来进行物理仿真 327
- 16.5 双人桌上冰球游戏 328
 - 16.5.1 XFL文件 328
 - 16.5.2 游戏所用类 329
 - 16.5.3 Main.as 329
 - 16.5.4 Title.as 331
 - 16.5.5 Rules.as 331
 - 16.5.6 GameTouchController.as 333
 - 16.5.7 Game.as 336
 - 16.5.8 AirHockeyEngine.as 345
 - 16.5.9 准备创建 353
- 16.6 本章小结 353
- 第17章 找到就干掉：猎虫行动 354
- 17.1 bug 354
 - 17.1.1 trace 354
 - 17.1.2 Flash Tracer 356
 - 17.1.3 调试器 357

- 17.2 性能与优化 358
 - 17.2.1 FrameRateProfiler类 359
 - 17.2.2 MemoryProfiler类 362
 - 17.2.3 sampler包 366
- 17.3 本章小结 369
- 第18章 当心恶贼 370
 - 18.1 恶意使用 370
 - 18.1.1 关闭不再需要的事件侦听器 370
 - 18.1.2 为所要接受的输入设置最低延时 371
 - 18.1.3 一经发现恶意使用就将游戏关闭 371
 - 18.2 数据保护 371
 - 18.2.1 内存攻击 371
 - 18.2.2 保护要发送与接收的数据 375
 - 18.3 SWF文件保护 376
 - 18.4 本章小结 377
- 第19章 移动开发介绍 378
 - 19.1 移动设备：新的热点 378
 - 19.2 新增API 379
 - 19.3 开发流程：先A后I 379
 - 19.3.1 编译 379
 - 19.3.2 程序设置与设计 381
 - 19.4 第一个iPhone程序 382
 - 19.4.1 开发者证书 382
 - 19.4.2 UDID 385
 - 19.4.3 AppID 386
 - 19.4.4 供给配置文件 387
 - 19.4.5 DemoApp 388
 - 19.4.6 XFL文件 388
 - 19.4.7 文档类 389
 - 19.5 仅是开端 394
 - 19.6 改变设置 395
 - 19.6.1 文档分辨率 395
 - 19.6.2 发布设置 396
 - 19.6.3 部署 398
 - 19.7 本章小结 398
- 后记 Flash在游戏业中的前景 399
- 附录A 摄像头与麦克风 400
- 附录B 本地化 408
- 附录C JSFL——情人们的JavaScript 415
- 附录D 使用AMFPHP开发游戏 422
 - • • • • ([收起](#))

[实战Flash游戏开发_下载链接1](#)

标签

flash

游戏开发

计算机

编程基础-编程语言-Flash

人民邮电出版社

随便看看

计算机科学

编程

评论

例子一般般

[实战Flash游戏开发_下载链接1](#)

书评

第二版：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Androi...

[实战Flash游戏开发_下载链接1](#)