

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 CutsceneManager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 可滚动的关卡 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](#)