

<<Flash MX网络游戏解码书>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX网络游戏解码书>>

13位ISBN编号：9787505381100

10位ISBN编号：7505381105

出版时间：2003-1

出版时间：第1版 (2003年1月1日)

作者：朱志山

页数：262

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 MX网络游戏解码书>>

内容概要

本书由浅入深地介绍了多种类型的游戏，所有步骤都会一一呈现给您。

您会发现大家最头痛的ActionScript，原来是我们创作过程中最大的帮手。

本书完全以实例为引导，绝不是呆板的语法书。

当您完成本书所有范例时，您将不再视写程序为畏途，并将拥有绝对足够的技术，帮您实现完成任何Flash Game的梦想！

本书所附光盘内容为书中所有范例的完成文件。

书籍目录

第一章 ActionScript详解

- 1-1 认识ActionScript
- 1-2 ActionScript的保留字与变量
- 1-3 条件式与循环
- 1-4 数组
- 1-5 影片片段对象
- 1-6 音效对象
- 1-7 数学函数表达式
- 1-8 事件

第二章 猜拳游戏

- 2-1 规划游戏流程
- 2-2 准备素材
- 2-3 角色的制作
- 2-4 建立场景
- 2-5 程序编写
- 2-6 游戏试玩

第三章 九宫拼图

- 3-1 进行准备动作
- 3-2 影片、影片片段与实体
- 3-3 加入贴齐网格线功能
- 3-4 难度再提升

第四章 猜数字

- 4-1 准备工作及设计重点
- 4-2 产生一组不重复的四位数字
- 4-3 数字影片的动作处理
- 4-4 输出对比结果
- 4-5 显示成功或失败画面

第五章 ICQ PONG

- 5-1 准备场景
- 5-2 游戏流程
- 5-3 球影片片段的设计
- 5-4 ICQ地鼠
- 5-5 主时间轴程序设计

第六章 猫狗大战

- 6-1 准备场景及游戏组件
- 6-2 游戏流程
- 6-3 罐头程序设计剖析
- 6-4 其他影片程序剖析
- 6-5 起始画面与测试

第七章 乐透模拟器

- 7-1 规划游戏流程
- 7-2 准备素材
- 7-3 角色的制作
- 7-4 建立场景
- 7-5 程序编写

<<Flash MX网络游戏解码书>>

7-6 测试游戏

第八章 打击魔鬼

8-1 规划游戏流程

8-2 准备素材

8-3 角色的制作

8-4 场景安排

8-5 程序编写

8-6 测试游戏

第九章 爆破砖块

9-1 规划游戏流程

9-2 游戏素材与程序结构

9-3 产生起始砖块

9-4 产生新砖块

9-5 砖块的自我意识

9-6 寻找同色相连的砖块

9-7 炸弹执行程序

9-8 结论与注意事项

第十章 保龄球Online

10-1 规划游戏流程

10-2 准备素材

10-3 角色的制作

10-4 场景安排

10-5 程序编写

<<Flash MX网络游戏解码书>>

编辑推荐

本书是作者根据多年从事网站设计、电子游戏制作的经验，结合具体实例写成的。书中用最快的方式让读者熟悉ActionScript，并从制作最简单的小游戏开始，讲解创作思路，解析该类游戏制作的关键环节，再用Step by Step的方式示范整个游戏的制作流程。不管您以往对Flash了解有多少，都能轻松进入Flash Game的世界中。

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>