

<<Flash MX2004游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX2004游戏编程>>

13位ISBN编号：9787562433644

10位ISBN编号：756243364X

出版时间：2005-8

出版时间：重庆大学出版社

作者：(美)默里、(美)丘奇

页数：628

字数：833000

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 MX2004游戏编程>>

内容概要

如果你正在寻找一种Web游戏编程的软件工具，Flash MX 2004就再合适不过了。

它提供了一种全面的解决方案，其功能远不止创建超酷的网页。

Flash MX 2004游戏编程将告诉你如何充分利用它神奇的编程工具。

本书每一章分别讨论了游戏编程的一个关键点，并使用Flash创建各种各样的游戏，涉及了游戏开发的所有主要领域：如物理学、人工智能、碰撞检测及其解决方案等。

作者简介

Craig S.Murray：10岁就开始了他的编程生涯，那年，他成功地开发一棵闪光的圣诞树。
20年后，Craig 依然在创建大量优秀的软件。

他在印第安纳波利斯的印第安那/普渡大学（Indiana University/Purdue University，IUPUI）讲授Java和C++的面向对象设计理论，同时成立了一个叫做Me

<<Flash MX2004游戏编程>>

书籍目录

第1部分 Flash 2004游戏编程起步 第1章 Flash制作工具 1.1 界面 1.2 创建新影片 1.3 舞台 1.4 Tools面板 1.5 库 1.6 导入图片和声音 1.7 文本字段 1.8 静态文本字段 1.9 Properties面板 1.10 Transform面板 1.11 时间轴 1.12 帧标签 1.13 场景 1.14 添加简单的渐变效果 1.15 预览影片 1.16 测试影片 1.17 发布影片 1.18 总结 第2章 Flash动作脚本 2.1 Actions面板 2.2 在哪里放置脚本 2.3 Output面板 2.4 变量 2.5 运算符 2.6 运算符优先级 2.7 其他常用运算符 2.8 分号 2.9 关键字 2.10 注释 2.11 类型 2.12 与布尔运算有关的运算符 2.13 花括号 2.14 条件语句 2.15 代码块 2.16 循环 2.17 变量类型转化 2.18 逻辑运算符 2.19 总结 第2部分 初级游戏 第3章 交互性编程：Mouse Chaser 3.1 函数 3.2 作用域 3.3 点运算符 3.4 属性 3.5 引用 3.6 _xmouse和_ymouse属性 3.7 创建Mouse Chaser游戏 3.8 总结 第4章 动态创建实例：按钮菜单 4.1 动态影片剪辑实例 第5章 数组：Match'Em Up和Sliders 第6章 对象：Critic Attack 第7章 实时编程"Shoot'Em Up" 第8章 高级定时话题与三角学：Blow'Em Up 第9章 AS 2.0面向对象编程第4部分 高级话题 第10章 人工智能：Tic Tac Toe 第11章 游戏物理学：Pachinko 第12章 Flash的服务器端支持：高分榜附录 附录A ASC 码字符表 附录B 绑定的按键对象 附录C HTML初阶 附录D Web资源及进一步学习的资料符号和术语

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>