

# 《网页游戏开发秘笈》

## 图书基本信息

书名：《网页游戏开发秘笈》

13位ISBN编号：978711145992X

出版时间：2014-5

作者：Evan Burchard

页数：290

译者：爱飞翔

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《网页游戏开发秘笈》

## 内容概要

精选10种常见的游戏类型，透过典型实例，深入剖析游戏引擎及工具的选用技巧，详细讲解每款游戏的制作过程，为快速掌握网页游戏开发提供系统而实用的指南。

# 《网页游戏开发秘笈》

## 作者简介

Evan Burchard，因为喜欢游戏而学编程，并充分利用当前流行的免费网页技术来制作游戏，同时还想把这个易于制作游戏的开发平台介绍给大家。他采用最新的浏览器技术设计包含电、冰、火等内容的游戏，除此之外，他还非常喜欢长途步行（最远曾从马萨诸塞走到爱荷华）。

## 书籍目录

### 《网页游戏开发秘笈》

译者序

前言

导言

#### 第1章 问答游戏 1

1.1 第一步：出题 1

1.2 第二步：隐藏题目 8

1.3 第三步：重现题目 9

1.4 第四步：引入各种程序库 11

1.5 第五步：判断玩家所选答案是否正确 15

1.6 小结 19

#### 第2章 文字冒险游戏 20

2.1 第一步：设计页面样式 21

2.2 第二步：实现页面跳转 25

2.3 第三步：添加道具栏及道具拖放功能 27

2.4 第四步：添加复杂的交互功能 35

2.5 第五步：添加历史记录导航功能 44

2.6 第六步：添加精彩的结局 46

2.7 小结 48

#### 第3章 派对游戏 50

3.1 第一步：采用atom.js创建范例游戏 50

3.2 第二步：用canvas元素绘图 56

3.3 第三步：绘制鼠洞 58

3.4 第四步：绘制鼯鼠 60

3.5 第五步：将鼯鼠放入鼠洞 63

3.6 第六步：令鼯鼠从洞中钻出来 65

3.7 第七步：使玩家可通过敲击键盘来打鼯鼠 67

3.8 html5的<audio>标签并不尽如人意 70

3.9 小结 72

#### 第4章 解谜游戏 73

4.1 第一步：用easel.js来渲染 74

4.2 第二步：渲染多个方块 78

4.3 第三步：创建成对出现的同色方块 81

4.4 第四步：配对并消除同色方块 83

4.5 第五步：隐藏与翻转图片 85

4.6 第六步：胜负判定 87

4.7 第七步：缓存与性能优化 91

4.8 第八步：将方块配对游戏改为字母认读游戏 93

4.9 小结 99

#### 第5章 平台游戏 100

5.1 初识melon.js 100

5.2 第一步：创建瓦片地图 101

5.3 第二步：启动游戏 102

5.4 第三步：加入游戏角色 105

5.5 第四步：构建碰撞图层 107

5.6 第五步：行走与跳跃 108

5.7 第六步：标题画面 110

- 5.8 第七步：添加可供玩家收集的物品 112
- 5.9 第八步：添加敌人 113
- 5.10 第九步：添加能力提升道具 115
- 5.11 第十步：添加胜负判定机制并显示游戏信息 116
- 5.12 小结 118
- 第6章 格斗游戏 120
  - 6.1 第一步：初识game.js 120
  - 6.2 第二步：单独绘制精灵表中的各个精灵 123
  - 6.3 第三步：处理两位玩家的输入 124
  - 6.4 第四步：移动与变形 127
  - 6.5 第五步：不要使两位玩家的输入互相阻塞 130
  - 6.6 第六步：用位掩码记录按键状态 134
  - 6.7 第七步：用掩码来检测碰撞 137
  - 6.8 第八步：令两个游戏角色可以互相攻击对方 140
  - 6.9 小结 145
- 第7章 飞行射击游戏 146
  - 7.1 与渲染有关的准备知识 146
  - 7.2 第一步：初识gamequery 148
  - 7.3 第二步：添加“敌机” 150
  - 7.4 第三步：创建己方战机 153
  - 7.5 第四步：处理玩家与敌人的碰撞 156
  - 7.6 第五步：发射子弹 157
  - 7.7 第六步：为玩家提供多种武器 159
  - 7.8 小结 162
- 第8章 第一人称射击游戏 164
  - 8.1 第一步：初识jaws 164
  - 8.2 第二步：创建二维地图 166
  - 8.3 第三步：增添玩家 169
  - 8.4 第四步：用光线投射技术绘制俯视图 173
  - 8.5 第五步：用光线投射技术实现伪三维效果 177
  - 8.6 第六步：为玩家配备照相机 180
  - 8.7 第七步：装点游戏场景 184
  - 8.8 第八步：添加同伴 188
  - 8.9 小结 195
- 第9章 角色扮演游戏 197
  - 9.1 第一步：初识enchant.js 197
  - 9.2 第二步：创建地图 199
  - 9.3 第三步：增添玩家 202
  - 9.4 第四步：添加碰撞层 207
  - 9.5 第五步：绘制状态画面 209
  - 9.6 第六步：与npc对话 212
  - 9.7 第七步：绘制道具栏 215
  - 9.8 第八步：开设道具店 218
  - 9.9 第九步：实现战斗界面 226
  - 9.10 第十步：通过html5的本地存储api来存储游戏进度 236
  - 9.11 小结 238
- 第10章 即时战略游戏 240
  - 10.1 服务器 240
  - 10.2 第一步：配置node 243

# 《网页游戏开发秘笈》

- 10.3 第二步：用socket.io实现即时通信 246
- 10.4 第三步：用crafty.js创建isometric地图 249
- 10.5 第四步：绘制棋子 251
- 10.6 第五步：移动棋子 255
- 10.7 第六步：使玩家只能控制己方棋子，并将对方棋子上面的图案隐藏起来 258
- 10.8 第七步：实现碰撞检测，令玩家能吃掉对方棋子并看到其图案 264
- 10.9 小结 268
- 第11章 如何继续提升游戏开发水平 270
  - 11.1 本书已经讲过的内容 270
  - 11.2 接下来应该学习的内容 271
- 附录a javascript基础 273
- 附录b 代码质量控制 280
- 附录c 资源 285

## 精彩短评

1、还不错

# 《网页游戏开发秘笈》

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)