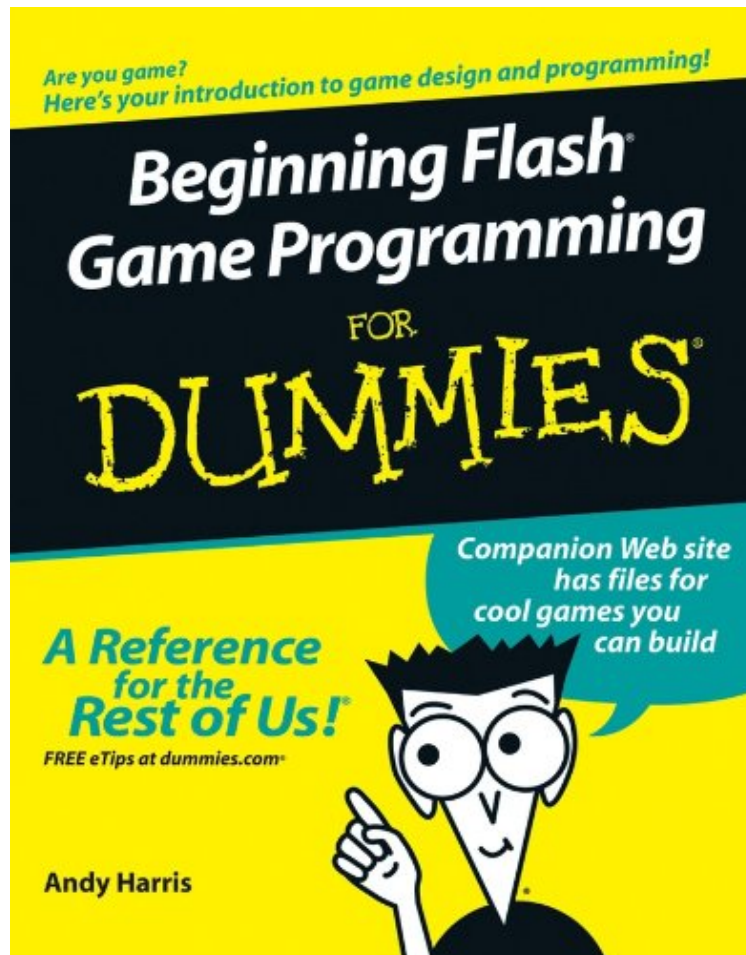


(Free pdf) Beginning Flash Game Programming For Dummies

# Beginning Flash Game Programming For Dummies

Von Andy Harris

ePub | \*DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation - Verkaufsrang: #1722605 in eBooks Veröffentlicht am: 2011-05-09 Erscheinungsdatum: 2011-05-09 File Name: B004X75OJI | File size: 34.Mb

**Von Andy Harris : Beginning Flash Game Programming For Dummies** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Beginning Flash Game Programming For Dummies:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Fr die ersten Schritte rundum gelungenVon FreebirdDas englischsprachige Buch besteht aus sechs Teilen:Basic Flash - Kennenlernen der UmgebungThe Next Steps - Einfhruung in Programmierung und Actionscript 1Sprites, or MovieClips - Das erste Pong SpielGetting Control - Keyboard, Sound und Animation"Phun" with Physics - Trigonometrie und dynamische ObjektePart of Tens - Zehn Anstze fr weiterfhrende SpieleDer Autor richtet sich an Anwender, die noch nicht mit Flash in Berhrung gekommen sind, und auch Programmieranfnger werden behutsam an Actionscript 1 herangefhrt. Der Schreibstil ist locker und unverkrampft. Jeder Teil des Buches veranschaulicht die Theorie jeweils durch die Entwicklung ein oder mehrerer Simpelst-Spiele, die das Erlernete umsetzen.Teil 1 fhrt behutsam an die Bedienung der Oberflche und die Erstellung von Elementen heran. Teil 2 erklrt anhand erster Minispiele wie "Green Grass" und "Great Adventure" verschiedene Spiel-Stati. Teil 3 behandelt die Bewegung von

MovieClips und ermöglicht in Verbindung mit Teil 4 das erste "Pong" Spiel - dort werden Tastatureingaben, das Abspielen von Sounds sowie Animation und Kollision eingeführt. Teil 5 schließlich erklärt die notwendige Trigonometrie für die Bewegungsberechnung, inklusive Gravitation. Auch Arrays werden behandelt. Teil 6 schließlich fasst das Erlernete zusammen. Es werden rudimentäre Programmierempfehlungen präsentiert für Titel wie Asteroids, Lunar Lander, Egg Cannon, Zelda, Platform Scroller, Breakout, Space Invaders, Orbit Matcher, Tile-Based Game und Whack-Author, denen zur Anregung jedoch noch wesentliche Funktionalitäten fehlen. Das Buch orientiert sich an Flash Version MX 2004, ist jedoch uneingeschränkt auf neuere Versionen übertragbar, da hier lediglich Actionscript Version 1 besprochen wird. (Klassenbasierte Ansätze mit Vererbung werden nur ganz am Schluss auf zwei Seiten angerissen.) Man sollte angesichts des Zielpublikums auch nicht erwarten, nach der Lektüre den nächsten Spielhallenklassiker produzieren zu können. Was mir gefällt: Das Buch enthält wirklich alles, um von Null auf Hundert durchzustarten (technisches Verständnis vorausgesetzt). Der angenehm unakademische Schreibstil ist sehr gut verständlich, es liest sich unterhaltsam und macht einfach Spaß, seinen Code im Handumdrehen in Bewegung zu sehen. Was mir nicht gefällt: Keine CD, sämtliche Dateien müssen heruntergeladen werden (ggf. auch eine Flash Trial Version bei Adobe). Keine Hinweise auf weiterführende Bücher oder Websites. Es wird leider nur Actionscript 1 wirklich besprochen. Mein Tip: Wer das Buch durch hat, sollte sich als Nächstes an "Macromedia Flash Professional 8 Game Development" von Glen Rhodes versuchen, das deutlich mehr voraussetzt, dafür aber wesentlich professioneller wirkende Spiele produziert. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Sehr gut, wenn auch ActionScript 2.0. Von DaRockJaeger Dieses Buch, auch wenn bischen veraltet, gibt einen guten Einstieg in die Spieleprogrammierung mit Flash. Dabei strahlt es nicht, dass alles in AS 2 geschrieben ist. Wichtig ist, überhaupt einmal die Ideen hinter der Spieleprogrammierung zu verstehen. Dabei werden viele Spiele gezeigt, die von oben zu sehen sind. Dabei bekommt man einen Einblick, wie logische Probleme zu lösen sind. Das Englisch ist einfach gehalten, und kann nach kurzer Eingewöhnungszeit schnell gelesen werden. Wer hier ein typisches "Für Dummies"-Buch erwartet, wird vielleicht enttäuscht sein. Für dieses Buch sollte auf jedenfall Wissen über die Bedienung von Flash mitgebracht werden. Dazu empfehle ich "Einstieg in Flash" von Tobias Gruning oder das VideoTutorial "Flash CS3 Grundlagen" von Helge Maus. Auch sollte man schon ein bischen Programmiererfahrung haben, da in diesem Buch knifflige, mathematische Sachen programmiert wird. Leider hört das Buch gerade da auf, wenn es spannend wird. Auch sind die Beispiele recht simpel gehalten. Auch schade, dass in diesem Spiel kein richtig großes Projekt durchgezogen wird, aber das durch Lesen dieses Buches hat man es auf jedenfall leichter, andere, fortgeschrittenere Bücher zu verstehen (wie z.B. Flash Professional Game Development" von Glen Rhodes. Für jemand, der gerne Spiele mit Flash programmieren möchte, kann dieses Buch nicht schaden, da hier auf Themen eingegangen wird, die sonst in keinem anderem Buch zu finden sind.

**Kurzbeschreibung** You can start game programming in a flash Here's how to create five different cool games - no experience necessary! Ever think you could come up with a better computer game? Then this book is for you! No boring programming theory here, just the stuff you need to know to actually make something happen, and all in plain English. Build a brain-teasing math game, go classic with Pong, create monsters and mayhem, and much more. Discover how to \* Build and control basic movie clips \* Make text appear and change \* Generate random numbers \* Add sound effects \* Create cars and space vehicles that move realistically \* Blow up stuff

**onscreen Kurzbeschreibung** You can start game programming in a flash Here's how to create five different cool games - no experience necessary! Ever think you could come up with a better computer game? Then this book is for you! No boring programming theory here, just the stuff you need to know to actually make something happen, and all in plain English. Build a brain-teasing math game, go classic with Pong, create monsters and mayhem, and much more.

Discover how to \* Build and control basic movie clips \* Make text appear and change \* Generate random numbers \* Add sound effects \* Create cars and space vehicles that move realistically \* Blow up stuff onscreen **Synopsis** You can start game programming in a flash. Here's how to create five different cool games - no experience necessary! Ever think you could come up with a better computer game? Then this book is for you! No boring programming theory here, just the stuff you need to know to actually make something happen, and all in plain English. Build a brain-teasing math game, go classic with Pong, create monsters and mayhem, and much more. Discover how to build and control basic movie clips, make text appear and change, generate random numbers, add sound effects, create cars and space vehicles that move realistically, and blow up stuff onscreen.