



ActionScript 3 - Développez des jeux en Flash (2ième édition)

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

ActionScript 3 - Développez des jeux en Flash (2ième édition)

Henri BLUM

ActionScript 3 - Développez des jeux en Flash (2ième édition) Henri BLUM

 [Télécharger ActionScript 3 - Développez des jeux en Flash \(2i ...pdf](#)

 [Lire en ligne ActionScript 3 - Développez des jeux en Flash \(...pdf](#)

Téléchargez et lisez en ligne ActionScript 3 - Développez des jeux en Flash (2ième édition) Henri BLUM

511 pages

Présentation de l'éditeur

Avec l'évolution récente d'ActionScript qui est devenu un véritable langage de programmation orienté objet, le logiciel Flash n'est plus seulement un générateur d'animations vectorielles pour sites Internet mais un véritable créateur de contenus multimédias et permet, entre autres, de réaliser quasiment tous les types de jeux. Ce livre est destiné aux graphistes qui souhaitent se lancer dans la programmation, aux utilisateurs des versions précédentes d'ActionScript (désirant passer à la dernière version) ou aux développeurs qui veulent aborder le développement en Flash ; il a pour objectif de vous expliquer, étape par étape, comment créer de vrais jeux en Flash et ActionScript 3. Il a été rédigé avec la version CS5 de Flash et le code est écrit en ActionScript 3 (mais l'équivalent pour les versions précédentes est aussi explicité). Les premiers chapitres contiennent une initiation à la programmation dans Flash, des conseils d'organisation et de game-design, ainsi que des interviews de créateurs de jeux (Kek, Dofus, ...). Ensuite chaque chapitre a pour objectif la création d'un certain type de jeu ou la découverte de techniques propres au jeu vidéo (casse-briques, jeu d'aventure, Tile et map, shoot them up, intelligence artificielle, Pathfinding, course de voitures, mode 7, jeu en 3D, bibliothèque Away3D, effets spéciaux, wargames, jeu de plate-formes, jeu en réseau, jeu sur téléphones portables...) ; il comprend la théorie et la solution pratique qui permet de réaliser le projet, de l'optimiser et de prévoir sa distribution. Le dernier chapitre, Optimisation du code ActionScript, fournit bon nombre de conseils et astuces de programmation. Comme il existe autant de façons de faire un jeu que de développeurs, l'auteur s'est attaché à expliciter le plus clairement possible les algorithmes afin de vous permettre d'acquérir de bonnes bases, le but étant, avant tout, de vous donner les moyens de développer, par la suite, vos propres jeux ! Les fichiers illustrant la réalisation des différents jeux sont disponibles en téléchargement sur le site des Editions ENI, www.editions-eni.fr. Les chapitres du livre : Avant-propos - Introduction - Game design agilité et modestie - Apprendre la programmation avec Flash - Développement d'un Casual Game - Développement d'un jeu d'aventure RPG - Shoot them up - Courses automobiles - Jeux en 3D - Wargames et tuiles hexagonales - Jeux de plates-formes - Jeux en réseau - Téléphone portable - Comment optimiser votre code - Annexes Biographie de l'auteur

Henri Blum est un passionné d'informatique depuis plus de 20 ans. Après des débuts en tant que développeur, il s'est orienté vers le web et la création multimédia sous toutes ses formes, en exerçant principalement ses compétences dans la conception de sites Internet et d'applications web.

Download and Read Online ActionScript 3 - Développez des jeux en Flash (2ième édition) Henri BLUM
#UNC3DQAVX9L

Lire ActionScript 3 - Développez des jeux en Flash (2ième édition) par Henri BLUM pour ebook en ligne ActionScript 3 - Développez des jeux en Flash (2ième édition) par Henri BLUM Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres ActionScript 3 - Développez des jeux en Flash (2ième édition) par Henri BLUM à lire en ligne. Online ActionScript 3 - Développez des jeux en Flash (2ième édition) par Henri BLUM ebook Téléchargement PDF ActionScript 3 - Développez des jeux en Flash (2ième édition) par Henri BLUM Doc ActionScript 3 - Développez des jeux en Flash (2ième édition) par Henri BLUM Mobipocket ActionScript 3 - Développez des jeux en Flash (2ième édition) par Henri BLUM EPub

UNC3DQAVX9LUNC3DQAVX9LUNC3DQAVX9L