

Obsah

KAPITOLA 1

Úvod	1
Logické hry	3
Deskové hry	3
Karetní a kasino hry	4
Plošinovky (Platform games)	4
Hry 3D	4
Techniky	5

KAPITOLA 2

Úvod do ActionScriptu	7
2.1 Objekty	9
2.2 Instance objektu	9
2.3 Způsob zápisu ActionScriptu	11
2.4 Oddělovač tečka (.)	12
2.5 _root	12
2.6 _parent	13
2.7 Datové typy	13
2.8 Řetězec (String)	13
2.9 Číselné hodnoty (Number)	15
2.10 Logické hodnoty (Boolean)	16
2.11 Null	17
2.12 Proměnná (Variable) a hodnota (Value)	17
2.13 Příkazy	19
2.14 Početní (aritmetické) operátory	20
2.15 Operátory porovnání	22
2.16 Logické operátory	23
2.17 Příkazy pro řízení běhu skriptu	23
2.18 Podmínka if	24
2.19 Podmínka if ... else	24

2.20 Příkaz switch	25
2.21 Cyklus while	25
2.22 Break	26
2.23 Cyklus do ... while	26
2.24 Cyklus for	27
2.25 Funkce	27
2.26 Vlastní funkce	28
2.27 Volání funkce	28
2.28 Vestavěné objekty	29
2.29 Vlastní objekty	30
2.30 Objekt MovieClip	31
2.31 Pole	32
2.32 Vícerozměrná pole	34
2.33 split	35
2.34 Panel Actions	35
2.35 Přiřazení akce snímku časové osy	36
2.36 Pojmenování snímku časové osy	37
2.37 Přiřazení akce Movie klipu	38
2.38 onClipEvent(load)	39
2.39 onClipEvent(enterFrame)	40
2.40 Přiřazení akce tlačítka	41
2.41 Příkazy ActionScriptu	42
2.42 SetProperty	42
2.43 attachMovie	42
2.44 duplicateMovieClip	43
2.45 removeMovieClip	43
2.46 loadMovie	44
2.47 unloadMovie	44
2.48 _quality	45
2.49 fscommand	46
2.50 Zakázání klávesových zkratk	47
2.51 Ukončení prezentace	47
2.52 Výstupní textové pole	47
2.53 Vstupní textové pole	48
2.54 Načtení textu z externího zdroje	49
2.55 swapDepths – pořadí objektů ve scéně	50
2.56 Math – objekt	50

2.57 Math.abs	50
2.58 Math.floor	50
2.59 Math.round	51
2.60 Math.random	51
2.61 Math.PI	52
2.62 Poznámky	52
2.63 Stisk klávesy	53
2.64 Zvuky	54
2.65 Publishing	56

KAPITOLA 3

Autoškola59

3.1 Popis a základní požadavky	61
3.2 Hrací plocha	61
3.3 Základní objekty	62
3.4 Pozadí	62
3.5 Automobil	65
3.6 Protijedoucí automobily a překážky	67
3.7 Generování překážek	67
3.8 Kolize s okrajem silnice	69
3.9 Kolize s překážkami	69
3.10 Ukazatel zbývajícího času	69
3.11 Ukazatel poškození	70
3.12 Ujetá vzdálenost	71
3.13 Konec hry	72
3.14 Možná vylepšení	72

KAPITOLA 4

Flash Arkanoid73

4.1 Popis a základní požadavky	75
4.2 Hrací plocha	76
4.3 Základní objekty – Vozík	77
4.4 Míček	78
4.5 Cihlička	84
4.6 Rozmístění cihliček	84
4.7 Zásah cihličky	86
4.8 Skóre	85

4.9 Počítadlo míčků	88
4.10 Vylepšení	89
4.11 Změna úhlu odrazu	89
4.12 Bonusy	91
4.13 Zvuky	94
4.14 Zobrazení čísla úrovně	95
4.15 Překážky	95

KAPITOLA 5

Závody motokár **99**

5.1 Trocha teorie	101
5.2 Popis a základní požadavky	102
5.3 Hrací plocha	102
5.4 Základní objekty – Závodní dráha	103
5.5 Motokára	104
5.6 Druhá motokára	106
5.7 Kolize motokár	109
5.8 Počítadlo ujetých kol	109
5.9 Možná vylepšení – pauza	112
5.10 Startovací semafofy	113

KAPITOLA 6

Pexeso **117**

6.1 Popis a základní požadavky	119
6.2 Hrací plocha	119
6.3 Základní objekty – obrázky karet	120
6.4 Zadní strana karet	122
6.5 Náhodné rozmístění karet	122
6.6 Otáčení karet	124
6.7 Vyhodnocení otočených karet	125
6.8 Zamíchání a rozdání karet	127
6.9 Možná vylepšení	127
6.10 Přepínání mezi sadami obrázků	128
6.11 Počítač jako protihráč	129
6.12 Přepínání režimů hry	129
6.13 Otáčení karet počítačem	131
6.14 Úprava tlačítka karty	134

6.15 Umělá inteligence – zlepšení paměti	135
6.16 Umělá inteligence – párování karet	137
6.17 Zvuky	138

KAPITOLA 7

Had **141**

7.1 Popis a základní požadavky	143
7.2 Hrací plocha	144
7.3 Základní objekty – mašinka	144
7.4 Funkce reset	146
7.5 Pohyb mašinky	146
7.6 Kolize s okrajem	150
7.7 Opakování hry	151
7.8 Rozmístění předmětů	152
7.9 Kolize mašinky s předmětem	153
7.10 Připojení vagónku	153
7.11 Upravený restart	155
7.12 Kolize mašinky s vagónky	155
7.13 Možná vylepšení	156
7.14 Pauza	156
7.15 Změna rychlosti pohybu	157
7.16 Mřížka	158
7.17 Skóre	160

KAPITOLA 8

Flash Marlo **161**

8.1 Popis a základní požadavky	163
8.2 Hrací plocha	163
8.3 Základní objekty – postavička	164
8.4 Pozadí	165
8.5 Pohyb postavičky	169
8.6 Výskok a pád	170
8.7 Pohyb vpřed	171
8.8 Pohyb pozadí	172
8.9 Mince	175
8.10 Sbíráání mincí	176
8.11 Jezdicí most	177

8.12 Společný pohyb mostu a postavičky	178
8.13 Krab	178
8.14 Další úroveň (levely)	180
8.15 Dveře – přechod na další úroveň	182
8.16 Pohyb kraba v druhé úrovni	183
8.17 Pohyb druhé vrstvy pozadí	183
KAPITOLA 9	
Uložení a zobrazení výsledků (PHP)	187
9.1 Popis a základní požadavky	189
9.2 Začlenění do hry	189
9.3 Odeslání výsledků na server	190
9.4 skore.php	191
9.5 Zobrazení výsledků ve hře	194
9.6 Tlačítka předchozí / další	198
9.7 Zabezpečení her	199
9.8 Přehrávání souborů swf mimo server	200
Rejstřík	201