

МЕТОДИКА РАЗРАБОТКИ FLASH-ИГР

Выполнил студент 2 курса
группы ИВТс-2
Васильев Павел

Введение

- Революция в области мультимедиа началась с появлением в 1989 г. накопителя на компакт диске. В 1994 году началась и другая революция – World Wide Web. Ученые и преподаватели использовали Web уже несколько лет, но общество в целом еще только начинало осознавать его привлекательность. Но среди большого множества средств и программных продуктов было очень сложно ориентироваться. Одним из хороших решений оказалась Технология Macromedia Flash. После нескольких принятых соглашений об использовании Flash в качестве Web стандарта, он стал легко интегрироваться с HTML, что позволяет встроить Flash проект практически без швов.



-
- Интернет – это будущее коммуникаций. На сегодняшний день Сеть позволяет получать видео изображение из любого уголка мира, отправлять письма с картинками, использовать Интернет телефонию и проводить международные телеконференции.
 - Так же стремительно набирали, и продолжают набирать обороты flash-игры.
-
- 

Что такое флеш-игра?

- Это онлайн игры, которые используют интерфейс браузера.
- Компактная
- Не требуют высоких технических характеристик компьютера
- Можно играть, как скачивая на свой ПК, так и в режиме онлайн



Flash-игры существуют

трёх видов:

- Однопользовательские
- Многопользовательские
- Массово многопользовательские браузерные игры



Цель работы

- Проникнуть в процесс создания Flash-игр. Разобраться и вследствие понять, почему мы выбрали для реализации игры именно технологию flash, т.е. какие эта технология имеет преимущества, а так же недостатки. После написания самой игры, выяснить, куда её можно реализовать и насколько это будет удобно.



ActionScript

Это язык программирования, используемый программой Flash MX.

Его инструменты:

- Интерфейс Flash
- Создание кнопок
- Создание текста
- Импорт мультимедийных элементов во Flash



Элементы ActionScript для создания игр:

- Контроль воспроизведений клипа
- Управление свойствами клипа
- Копирование клипов
- Управление несколькими клипами
- Пересечение объектов
- Изменения содержимого экрана с помощью клипов
- Ввод команд с клавиатуры
- Воспроизведение звука



Элементы игры

- Окно загрузки
- Титульное окно
- Правила
- Фон
- Окно завершения игры



Реализация игры

Для реализации игры передо мной стояло несколько целей, а именно:

- Выбрать игру
- Выбрать среду разработки
- Придумать интерфейс
- Реализовать



