

Obsah

KAPITOLA 1

Úvod	9
Logické hry	11
Deskové hry	11
Karetní a kasino hry	12
Plošinovky (Platform games)	12
Hry 3D	12
Techniky	13

KAPITOLA 2

Úvod do ActionScriptu	15
2.1 Objekty	17
2.2 Instance objektu	17
2.3 Způsob zápisu ActionScriptu	19
2.4 Oddělovač tečka (.)	20
2.5 _root	20
2.6 _parent	21
2.7 Datové typy	21
2.8 Řetězec (String)	21
2.9 Číselné hodnoty (Number)	23
2.10 Logické hodnoty (Boolean)	24
2.11 Null	25
2.12 Proměnná (Variable) a hodnota (Value)	25
2.13 Příkazy	27
2.14 Početní (aritmetické) operátory	28
2.15 Operátory porovnání	30
2.16 Logické operátory	31
2.17 Příkazy pro řízení běhu skriptu	31
2.18 Podmínka if	32
2.19 Podmínka if ... else	32
2.20 Příkaz switch	33

2.21	Cyklus while	.33
2.22	Break	.34
2.23	Cyklus do ... while	.34
2.24	Cyklus for	.35
2.25	Funkce	.35
2.26	Vlastní funkce	.36
2.27	Volání funkce	.36
2.28	Vestavěné objekty	.37
2.29	Vlastní objekty	.38
2.30	Objekt MovieClip	.39
2.31	Pole	.41
2.32	Vícerozměrná pole	.42
2.33	split	.43
2.34	Panel Actions	.43
2.35	Přiřazení akce snímku časové osy	.44
2.36	Pojmenování snímku časové osy	.45
2.37	Přiřazení akce Movie klipu	.46
2.38	onClipEvent(load)	.47
2.39	onClipEvent(enterFrame)	.48
2.40	Přiřazení akce tlačítku	.49
2.41	Příkazy ActionScriptu	.50
2.42	setProperty	.50
2.43	attachMovie	.50
2.44	duplicateMovieClip	.51
2.45	removeMovieClip	.51
2.46	loadMovie	.52
2.47	unloadMovie	.52
2.48	_quality	.53
2.49	fscommand	.54
2.50	Zakázání klávesových zkratk	.55
2.51	Ukončení prezentace	.55
2.52	Výstupní textové pole	.55
2.53	Vstupní textové pole	.56
2.54	Načtení textu z externího zdroje	.57
2.55	swapDepths – pořadí objektů ve scéně	.58
2.56	Math – objekt	.58
2.57	Math.abs	.58

2.58	Math.floor	.58
2.59	Math.round	.59
2.60	Math.random	.59
2.61	Math.PI	.60
2.62	Poznámky	.60
2.63	Stisk klávesy	.61
2.64	Zvuky	.62
2.65	Publishing	.64

KAPITOLA 3

Autoškola **67**

3.1	Popis a základní požadavky	.69
3.2	Hrací plocha	.69
3.3	Základní objekty	.70
3.4	Pozadí	.70
3.5	Automobil	.73
3.6	Protijedoucí automobily a překážky	.75
3.7	Generování překážek	.75
3.8	Kolize s okrajem silnice	.77
3.9	Kolize s překážkami	.77
3.10	Ukazatel zbývajících času	.77
3.11	Ukazatel poškození	.78
3.12	Ujetá vzdálenost	.79
3.13	Konec hry	.80
3.14	Možná vylepšení	.80

KAPITOLA 4

Flash Arkanoid **81**

4.1	Popis a základní požadavky	.83
4.2	Hrací plocha	.84
4.3	Základní objekty – Vozík	.85
4.4	Míček	.86
4.5	Cihlička	.92
4.6	Rozmístění cihliček	.92
4.7	Zásah cihličky	.94
4.8	Skóre	.94
4.9	Počítadlo míčků	.96

4.10	Vylepšení	.97
4.11	Změna úhlu odrazu	.97
4.12	Bonusy	.99
4.13	Zvuky	.102
4.14	Zobrazení čísla úrovně	.103
4.15	Překážky	.103

KAPITOLA 5

Závody motokár 107

5.1	Trocha teorie	.109
5.2	Popis a základní požadavky	.110
5.3	Hrací plocha	.110
5.4	Základní objekty – Závodní dráha	.111
5.5	Motokára	.112
5.6	Druhá motokára	.114
5.7	Kolize motokár	.117
5.8	Počítadlo ujetých kol	.117
5.9	Možná vylepšení – pauza	.120
5.10	Startovací semaforey	.121

KAPITOLA 6

Pexeso 125

6.1	Popis a základní požadavky	.127
6.2	Hrací plocha	.127
6.3	Základní objekty – obrázky karet	.128
6.4	Zadní strana karet	.130
6.5	Náhodné rozmístění karet	.130
6.6	Otáčení karet	.132
6.7	Vyhodnocení otočených karet	.133
6.8	Zamíchání a rozdání karet	.135
6.9	Možná vylepšení	.135
6.10	Přepínání mezi sadami obrázků	.136
6.11	Počítač jako protihráč	.137
6.12	Přepínání režimů hry	.137
6.13	Otáčení karet počítačem	.139
6.14	Úprava tlačítka karty	.142
6.15	Umělá inteligence – zlepšení paměti	.143

6.16	Umělá inteligence – párování karet	145
6.17	Zvuky	146

KAPITOLA 7

Had **149**

7.1	Popis a základní požadavky	151
7.2	Hrací plocha	152
7.3	Základní objekty – mašinka	152
7.4	Funkce reset	154
7.5	Pohyb mašinky	154
7.6	Kolize s okrajem	158
7.7	Opakování hry	159
7.8	Rozmístění předmětů	160
7.9	Kolize mašinky s předmětem	161
7.10	Připojení vagónku	161
7.11	Upravený restart	163
7.12	Kolize mašinky s vagónky	163
7.13	Možná vylepšení	164
7.14	Pauza	164
7.15	Změna rychlosti pohybu	165
7.16	Mřížka	166
7.17	Skóre	168

KAPITOLA 8

Flash Mario **169**

8.1	Popis a základní požadavky	171
8.2	Hrací plocha	171
8.3	Základní objekty – postavička	172
8.4	Pozadí	173
8.5	Pohyb postavičky	177
8.6	Výskok a pád	178
8.7	Pohyb vpřed	179
8.8	Pohyb pozadí	180
8.9	Mince	183
8.10	Sbírání mincí	184
8.11	Jezdicí most	185
8.12	Společný pohyb mostu a postavičky	186

8.13	Krab	186
8.14	Další úrovně (levely)	188
8.15	Dveře – přechod na další úroveň	190
8.16	Pohyb kraba v druhé úrovni	191
8.17	Pohyb druhé vrstvy pozadí	191

KAPITOLA 9

Uložení a zobrazení výsledků (PHP) 195

9.1	Popis a základní požadavky	197
9.2	Začlenění do hry	197
9.3	Odeslání výsledků na server	198
9.4	skore.php	199
9.5	Zobrazení výsledků ve hře	202
9.6	Tlačítka předchozí / další	206
9.7	Zabezpečení her	207
9.8	Přehrávání souborů swf mimo server	208

KAPITOLA 10

Jednoruký bandita 209

10.1	Popis a základní požadavky	211
10.2	Symboly	211
10.3	Animace symbolů	212
10.4	Přehrávání animace	213
10.5	Zastavení animace	214
10.6	Rozšíření na tři válce	216
10.7	Vsazený kredit	217
10.8	Vyhodnocení výhry	218
10.9	Grafická úprava	219
10.10	Možná vylepšení	220

Rejstřík 221