

Sadržaj

1.0 - Uvod.....	2
1.1 – Trenutno stanje u razvoju igara na Flash platformi	2
1.2 - Objektno orjentisano AS3 programiranje	4
1.2.1 Metodologija	4
1.2.2 Pisanje klasa	4
1.2.3 Objekti i klase	5
1.2.4 Nasljeđivanje	6
1.2.5 Polimorfizam i interfejsi	7
1.2.6 Enkapsulacija	7
1.2.7 Kompozicija i agregacija	8
1.2.8 Implicitni geteri i seteri	8
1.3 Razvojni alati	9
1.4 Šta je to framework i koje su njegove prednosti kod razvoja	11
1.5 Struktura rada	12
2.0 Pristup.....	13
2.1 Osnovni radni okvir za razvoj igara	13
2.1.1 Metodologija OOP	13
2.1.2 Korištenje dizajn paterna za razvoj igara	14
2.1.3 Pravljenje osnovnog framework-a	16
2.2 Kreiranje AS 3.0 Gaming framework-a	20
2.2.1 GameFrameWork klasa	20
2.2.2 FrameWorkStates klasa	21
2.2.3 BasicScreen i SimpleBlitButton helper klase	21
2.2.4 ScoreBoard i SideBySideScoreElement klase	21
2.2.5 Game klasa	21
2.2.6 Custom event klase	22
2.2.7 CustomEventButtonId.as klasa	22
2.2.8 CustomEventLevelScreenUpdate.as klasa	22
2.2.9 CustomEventScoreBoardUpdate.as klasa	22
2.3 Struktura framework paketa	23
2.3.1 Main.as i SuperClick.as klase	23
2.3.2 Pokretanje novog projekta uz pomoć Framework paketa	24
2.3.3 Flash Builder 6IDE	24
2.3.4 Main klasa	28
2.3.5 Klase izvan Main klase	34
2.4 Rezime	42
3.0 Razvoj igara pomoću frameworka.....	46
3.2 Razvoj Flak Cannon igre	46
3.2.1 Dizajniranje igre	46
3.2.1 Izmjene na GameFramework.as klasi	47
3.2.2 Definisane Main.as klase	48
3.2.3 FlakCannon.as klasa	50
3.2.4. Razvoj kruga - toka igre (Game Loop)	54
3.2.5. Igrajmo igru	61
4.0. Zaključak	62
5.0. Literatura	63