
Table of Contents

Introduction	1.1
Описание	1.2
Аудио	1.3
Словарь перевода	1.4

Русская документация к Phaser 2.6.1

Вольный перевод официальной документации Phaser 2.6.1 - фреймворка для создания игр на HTML5

Автор - Черкасов Евгений (eacherkasov@ya.ru / vk.com/stipjey)

Phaser

"Ссылка" - если в этом столбике есть запись, значит с помощью этого параметра можно получить быстрый доступ из стейта, например `this.camera` или из глобального объекта игры, например `game.camera`

Класс	Ссылка	Описание
Game	game	Управляет загрузкой, созданием подсистем, запуском логики и рендерингом
World	world	В игровом мире существуют все игровые объекты
Camera	camera	Камера - это отображение игрового мира
Stage	stage	Корневой уровень отображаемых объектов

Игровые состояния

Класс	Ссылка	Описание
StateManager	state	Создает, управляет и переключает игровые состояния
State		Базовый класс игрового состояния, который можно расширять

Загрузчик

Класс	Ссылка	Описание
Cache	cache	Кеш - место в котором хранятся все загруженные ресурсы
Loader	load	Позволяет загружать все виды ресурсов (images, audio, json, xml, txt) и добавляет их в кеш. Автоматически вызывается в методе <code>preload</code> класса <code>State</code>
LoaderParser		Статический класс, используется загрузчиком для парсинг составных ресурсов

Менеджер масштабирования

Класс	Ссылка	Описание
ScaleManager	scale	Управляет размером и увеличением игры на различных устройствах
FlexGrid	scale.grid	Отзывчивый макет (в стадии тестирования)
FlexLAYER		Отзывчивый слой (в стадии тестирования)

Сигналы

Класс	Описание
Signal	Сигналы - встроенная в фазер система событий
SignalBinding	Управляет привязкой коллбеков к сигналам

Плагины

Класс	Ссылка	Описание
PluginManager	plugins	Установка, обновление и удаление плагинов
Plugin		Базовый плагин, который можно расширить

Игровые объекты

Класс	Ссылка	Описание
GameObjectFactory	add	Класс-помощник, с помощью которого можно создать любой игровой объект и добавить его в игровой мир
GameObjectCreator	make	Класс-помощник, который создает и возвращает любой Игровой объект
Group		Группы могут содержать множество Игровых объектов и имеют возможность поиска, сортировки, вызовов, обновления и фильтрации этих объектов
InputHandler	<i>object.input</i>	Если в Игровом объекте включена поддержка пользовательского ввода, то данный класс будет контролировать все связанные события ввода, в том числе клики и перетаскивания
Events	<i>object.events</i>	Все события связанные с Игровым объектом
Create	create	Методы генерации Динамических спрайтов и текстур

Отображение. Видимые объекты

Класс	Описание
Sprite	Игровой объект с текстурой, поддерживающий воспроизведение анимации, события пользовательского ввода и физику
Image	Облегченный Игровой объект с текстурой и поддержкой пользовательского ввода, но без физики и обработчиков анимации
TileSprite	Игровой объект с повторяющейся текстурой, которую можно прокручивать и масштабировать
Button	Объект Image, расширенный методами и событиями, превращающими его в интерфейсную кнопку
SpriteBatch	Кастомная группа спрайтов. Позволяет отрисовывать множество спрайтов значительно быстрее, если они используют одну текстуру
Rope	Соединяет Игровые объекты с текстурой на основе "полосы" (A jointed Game Object with a strip-based texture)

Графика

Класс	Описание
Graphics	Позволяет рисовать примитивные фигуры типа линий, прямоугольников и кругов, устанавливать цвет, обводку и заливку
BitmapData	Предоставляет мощный интерфейс для пустого канваса. Может использоваться как текстура для Спрайта
RenderTexture	Особый вид текстуры, с которым Спрайты рисуются нереально быстро

Аудио

- via - ссылка
- asset - ресурс
- input - пользовательский ввод