写书计划：

写一个“游戏开发”系列

1、《Html5 2D游戏敏捷开发》

该书的目的是展现游戏开发的过程，重在整体实现游戏。

2、《2.5D即时战略游戏中的关键技术和算法》 ？ 《Html5 即时战略游戏敏捷开发》 ？

该书的目的是将即时战略游戏中的难点作为一个个专题进行深入分析讨论，重在细节，每个专题给出一个游戏示例（该示例包括一个2.5D游戏示例，演示该专题不同的解决方案，并用于测试性能）。

该书以2.5D即时战略游戏展开讨论，以HTML5为技术基础，深入论述寻路、遮挡、地图生成、生产、建造、攻击等算法和调色板等技术，综合网上的资料（如网上对寻路特别是动态寻路的讨论），深入给出问题分析、解决方案和示例（如对于动态寻路中，深入讨论和实现各种解决方案、优化及测试）

该书还可以给出人工智能的设计与实现（寻路等算法不用再说了），还可以讨论一些高级的算法，如神经网络算法等

给出RTS游戏联网技术。

在YEngine2D基础上提炼一个YRTS2D游戏引擎

3、《Html5 3D游戏敏捷开发》

开发一个3D的RTS游戏

开发一个3D的第一视角/第三视角RPG游戏

提炼出YEngine3D游戏引擎

给出我提出的3D开发工具

给出优化

给出3D联网技术

《Html5 2D游戏敏捷开发》

主题：

html5游戏实战开发

提炼2D引擎

演示重构和敏捷开发

重点展示RTS类型的游戏开发

题目：

《Html5 2D游戏敏捷开发》

内容：

第0部分：

介绍理论知识和相关知识

面向对象思想

领域模型驱动

敏捷思想

canvas

YOOP

Jasmine

SinonJs

第1部分：

从0开始，开发一个炸弹人游戏，重点展示重构、测试和敏捷开发

对应我的《炸弹人开发系列》，可进行相应修改（如详细提供每个阶段的源码、测试代码，并对其进行修改）

炸弹人代码修改：

保护成员前缀都使用“P\_”，不再根据继承层级的不同，设为“P\_\_”、“P\_\_\_”等了！

第2部分：

开发引擎

从炸弹人游戏中提出初步引擎

//改进引擎

参考“游戏引擎系列”博文

游戏使用的算法提出来专门作为1章（如移动步长等）

第3部分：

（先开发一个act横版游戏，然后再开发RTS游戏？）

使用引擎开发一个具备主要元素的RTS即时战略游戏

//可以扩展讨论，如讨论AI（群聚算法等）

（扩展讨论放到第2本书中）

边开发，边改进引擎

参考“古代战争系列”博文

讲到联网章节时，先要介绍websocket、socket.io和node.js

游戏使用的算法提出来专门作为1章（如45度坐标转换、遮挡、碰撞导向等）

给出开发的工具及其实现（每个工具单独一章）

//扩展引擎（本部分最后一章）：

//得到一个通用引擎+RTS专用引擎

（放到第2本书中）

第4部分：

游戏优化

优化RTS游戏