#书名

《Html5 2D游戏敏捷开发》或者《Html5 2D游戏引擎开发》

#简介

本书为实战类的书，完整还原了炸弹人游戏（RPG类型）、古代战争游戏（RTS类型）、三国战记（ACT类型）游戏的敏捷开发过程，从炸弹人游戏中提出了游戏引擎并应用到古代战争和三国战记游戏开发中。

全书大概15-20w字。

#主题

- 敏捷开发

- 提炼2D游戏引擎和开发工具（地图编辑器、动画编辑器、图片编辑器）

- 完整展示RPG、RTS、ACT游戏的开发，重点展示RTS游戏的开发

#目录内容

##第0部分 准备知识和总体介绍 5000字

本部分介绍游戏开发的准备知识和本书的总体介绍。

###准备知识包括

面向对象思想

领域模型驱动

敏捷思想

自动化部署

Html5技术

###总体介绍包括

本书游戏的总体开发流程和策略等

本书游戏的开发环境、依赖的库等介绍

##第1部分 敏捷开发炸弹人游戏 4-5w字

展示从0开发一个炸弹人游戏的过程，展示了测试驱动开发、敏捷迭代的思想和过程。

相关内容可参考[“炸弹人游戏开发系列”](http://www.cnblogs.com/chaogex/tag/%E7%82%B8%E5%BC%B9%E4%BA%BA%E6%B8%B8%E6%88%8F/)博文。

##第2部分 从炸弹人游戏中提炼游戏引擎 3-4w字

读者可以通过本部分解到引擎提炼的思想、引擎的设计以及引擎是如何从游戏中提炼的，学习引擎开发的知识。

后面的“古代战争”和“三国战记”游戏都会基于本节提炼的引擎来开发。

相关内容可参考[“提炼游戏引擎系列”](http://www.cnblogs.com/chaogex/category/600837.html)博文

##第3部分 使用引擎开发游戏 8-9w字

本部分使用提炼的游戏引擎开发了“古代战争”和“三国战记”游戏，在开发的过程中会不断地改进游戏引擎。

###1、敏捷开发 “古代战争” 7-8w字

本节展示具备核心RTS元素的即时战略游戏-古代战争的开发过程，提出了地图编辑器、动画编辑器和图片编辑器，开发了多人联网功能，对游戏进行了优化。

可参考[“发布HTML5 RTS游戏-古代战争”](http://www.cnblogs.com/chaogex/p/4086142.html)

###2、敏捷开发 “三国战记” 1-2w字

本节展示开发ACT动作游戏-三国战记的过程。

已完成了游戏demo。

##第4部分 打包、发布游戏 5000字

介绍使用bower、grunt、karma等自动化部署和测试以及将游戏部署到购买的服务器中的过程，并且可能会介绍使用node-webkit将Html5游戏打包成本地应用，上传到App store的过程。