# 写书计划

写一个“游戏开发”系列

使用的游戏素材外包出去？卡通版的素材？

1、《Html5 2D游戏敏捷开发》

该书的目的是展现游戏开发的过程，重点在于提炼引擎和工具，实现RPG、RTS、ACT类型的游戏原型。

对于游戏功能，只实现一个具备所有功能的原型，不进行扩展（如寻路部分也只给出基本的实现，稍微进行扩展（加入我现在的寻路研究和实现（如wait等）））

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（可以继续研究优化的寻路算法），还可以讨论一些高级的算法，如神经网络算法等

扩展研究RTS游戏联网技术。

在YEngine2D基础上提炼一个YRTS2D游戏引擎？

* 在写完第一本书后，再详细研究RTS游戏，并在YEngine2D的基础上提出YRTS2D引擎（专用于RTS游戏的2D引擎），然后在第二本书中给出RTS的各个技术点研究与实现、1个2.5D游戏Demo贯穿全书、从中提出YRTS2D的过程记录。

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 探索类游戏

提炼出YEngine3D游戏引擎

给出我开发的3D开发工具

给出优化

给出3D联网技术

* 第三本书开始研究3D游戏，提出1个3D游戏引擎YEngine3D，并给出1个RTS 3D游戏？（还是开发1个3D 第一人称探索类游戏？）

# 《Html5 2D游戏敏捷开发》 15-20w字，页数应在400-500页

主题：

html5游戏实战开发

提炼2D引擎和工具

演示重构和敏捷开发

重点展示RPG、RTS、ACT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 5000字

面向对象思想

领域模型驱动

敏捷思想

自动化部署

canvas

YOOP

YYCToolBox

Jasmine

SinonJs

## 第1部分 开发炸弹人游戏 4-5w字

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）

搭建grunt、npm、karma环境

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 最终引擎介绍 2w字内

给出本书最终的引擎介绍，包括领域模型、包图、各个模块大概的实现原理和用户使用说明

本部分内容可来自我的网站上关于引擎的介绍。

这样可以先给读者一个整体认识，后面的部分再详细记录引擎开发出来的过程

## 第3部分 从炸弹人游戏中提出初步引擎 3-4w字

//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4部分 使用该引擎开发游戏，同时也反馈修改引擎 8-9w字

（先开发一个act横版游戏，然后再开发RTS游戏？）

### 1、使用引擎开发一个具备主要元素的RTS即时战略游戏 7-8w字

//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

搭建本地服务器，实现跨域

（要讨论直接本地运行（chrome加上启动参数）和本地服务器运行这两种方式）

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

（重点是提炼一个初步的网络引擎，关于联网的实现只进行基本的实现，不扩展）

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）

（不进行扩展研究）

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）

游戏优化（专门1章）

优化RTS游戏

### 2、开发三国战记 1-2w字

（act游戏）（把素材换一下？）

把原有demo丰富下，加入ai和关卡，具有一定的可玩性

## 第5部分 打包、发布游戏 5000字

Grunt打包

购买服务器

部署到服务器（express搭建服务器）