书名：Html5敏捷游戏开发实战

书名:Html5游戏敏捷开发实战

中心主题：运用领域模型驱动设计来开发游戏

全书从领域模型的角度来驱动设计，通过不断地重构，自底向上地开发游戏，并提炼通用的游戏引擎和工具。

第1部分 准备工作

给出本书游戏开发的准备知识

第1章 敏捷开发思想

1.1 敏捷开发思想

1.2 面向对象思想

1.3 领域模型驱动思想

第2章 Canvas技术

只讲本书游戏中用到的相关技术。

本书所有游戏都基于画布技术，因此放到最开头来讲。其它的技术则在游戏开发要使用的时候再讲。

2.1 Canvas入门

2.2 Canvas绘制

2.3 Canvas操作（画布清空、翻转等游戏中会使用到的操作介绍）

第3章 准备工作

3.1 游戏开发的环境、依赖的库

3.1.1 本文游戏的开发环境

3.1.2 本文游戏的依赖库

3.1.3 获得游戏开发的素材

3.2 游戏的总体领域驱动开发方法、开发流程、策略等介绍

3.3 准备游戏开发环境

3.3.1 了解自动化工具（Grunt、bower、karma）

3.3.2 使用bower引入前端依赖

3.3.3 使用Grunt+karma自动测试

3.3.4 搭建本地服务器

第2部分 开发炸弹人游戏

从0开发第一个游戏。

第4章 引言

4.1 RPG类型游戏分析

4.1.1 领域概念

4.2 开发流程

4.3 名词解释

4.4 需求分析

第5章 初步设计

5.1 代码结构

5.2 领域模型设计

5.3 高层划分

第6章 敏捷开发

6.1 显示地图

6.2 炸弹人显示与移动

6.3 控制炸弹人移动，引入状态模式

6.4 实现碰撞检测，设置移动步长

6.5 加入敌人，使用A\*算法寻路

6.6 放炸弹

6.7 总结

第3部分 提炼引擎

从第一个游戏中提炼通用模式，构建初步的游戏框架。

第7章 引言

7.1 游戏引擎概要

7.2 提炼引擎流程

7.3 名词解释

7.4 需求分析

第8章 引擎初步设计

8.1前期规划

8.2回顾炸弹人设计

8.3 引擎初步设计

8.3.1 设计原则

8.3.2 代码组织

8.3.3 领域模型设计

第9章 第一次迭代

9.1 迭代目标

9.2 迭代流程

9.3 修改namespace方法，提出Tool

9.4 提出ImgLoader

9.5 提出Main

9.6 提出Director

9.7 提出Scene和Hash

9.8 提出Layer和Collection

9.9 提出Sprite、Config和collision

9.10 提出Factory

9.11 提出Animation

9.12 提出AI

9.13 提出EventManager和Event

9.14 提出DataOperator和Data

9.15 最终领域模型

9.16 高层划分

9.17 总结

第10章 第二次迭代

10.1 迭代目标

10.2 迭代流程

10.3 修改Main

10.4 修改Director

10.5 修改Scene

10.6 修改Layer

10.7 修改Sprite

10.8 修改动画

10.9 回顾与梳理

10.10 修改集合类

10.11 修改EventManager

10.12 整体重构

10.13 最终领域模型

10.14 高层划分

10.15 总结

第4部分 开发古代战争游戏

这个游戏是本书的重点，篇幅较多，在游戏开发中会对引擎作出大量的改进。

第11章 引言

11.1 RTS类型游戏分析

11.1.1 领域概念

11.2 开发流程

11.3 名词解释

11.4 需求分析

第12章 初步设计

12.1 代码结构

12.2 领域模型设计

12.3 高层划分

第13章 敏捷开发（由于内容过多，可能会分成多章）

13.1 实现游戏界面

13.2 实现地图

13.3 开发地图编辑器

13.4 加入精灵

13.5 开发图片编辑器

13.6 开发动画编辑器

13.7 实现关卡

13.8 实现移动

13.9 实现采集资源

13.10 实现建造

13.11 实现生产

13.12 实现战斗

13.13 实现地图迷雾

13.14 实现声音

13.14.1 引擎加入声音模块，使用Html5 audio技术

13.14.2 游戏加入声音

13.14.3 改进引擎声音模块，增加WebAudio技术

13.14.4 小结

13.15总结

第14章 多人联网入门

14.1 服务器端技术

14.1.1了解Node.js

14.1.2 搭建Node.js环境

14.2 数据库技术

14.2.1 搭建mysql环境

14.2.2 node.js连接mysql

14.3 网络通信技术

14.3.1 ajax通信

14.3.2 comet轮询

14.3.3 websocket

14.4 案例：实现简易聊天室

使用Node.js搭建服务器，mysql存储聊天数据，socket.io实现聊天。

第15章 实现游戏多人联网

15.1 初步设计

15.1.1 代码结构

15.1.2 领域模型设计

15.1.3 高层划分

15.2 创建对战大厅

15.3 实现多人联网

第16章 优化游戏性能

16.1 选择性能测试工具

16.2 优化生产

16.3 优化攻击

16.4 优化移动

16.5 优化建造

16.6 优化关卡加载

16.7 优化小地图

16.8 优化迷雾

16.9 优化多人游戏

16.10 总结

第5部分 开发三国战记游戏

经过“古代战争”的开发后，引擎和游戏工具已经成型，该游戏会作为引擎和游戏工具的应用案例，不会再对它们进行大的改动。

第17章 引言

17.1 ACT类型游戏分析

17.1.1 领域概念

17.2 开发流程

17.3 名词解释

17.4 需求分析

第18章 初步设计

18.1 代码结构

18.2 领域模型设计

18.3 高层划分

第19章 敏捷开发

19.1 实现游戏界面

19.2 加入背景地图

19.3 加入精灵

19.4 让人物动起来

19.5 加入更多的动作

19.5.1 加入跑动作

19.5.2 加入跳动作

19.5.3 加入普通攻击动作

19.5.4 加入跳跃攻击动作

19.6 实现地图滚动

19.7 加入敌人

19.7.1 地图上显示敌人

19.7.2 敌人可被玩家攻击，显示受伤或倒地效果

19.7.3 敌人可主动攻击玩家

19.8加入声音

19.10 总结