1. 현재 플레이 될 수 있는 html5 게임 소스를 깃헙에 올려놓은 경우가 있다. 참고 할 것.(오픈소스) 또는 크롬으로 웹게임 접속 후 소스보기가능.

* <https://superdevresources.com/open-source-html5-games/> 10개이상의 소스를 설명과 함께 모아놓은 것.

1. Html5 게임엔진이 존재함(construct3,phaser 등)/대부분이 phaser 를 추천함.!

* <https://phaser.io/>

1. 통합개발환경(IDE)

* 책이나 게임엔진에서는 웹스톰을 추천하지만 아톰으로도 가능하다.
* 웹스톰은 자바스크립트/html에 최적화(but, 30일체험판임..ㅇㅅㅇ)

1. 개발언어

* 기본적으로 index.html로 시작(html5)
* Css, js 사용으로 완성(주로 javascript로 게임기능 구현하게 될 것)
* 그래픽사용시에는 Canvas 또는 WebGL(3D)을 사용(html의 요소임)

1. 기본 게임구성(phaser 기반)

* 메뉴 상태: menu.js로 처리되며 시작 이미지만 표시. 클릭하면 게임이 게임 상태로 전환.
* 게임 상태: game.js로 처리되며 경기의 실제 경기장.
* 게임\_오버 상태: gameover.js가 표시되고 마지막 점수가 표시. 클릭하면 다시 게임 상태로 전환.
* main.js: 우리의 주요 JavaScript파일. 이곳은 우리가 새로운 게임 인스턴스를 만들고 메뉴 상태를 추가하는 곳.

1. Phaser 상세

* 내부적으로 Pixi.js 엔진을 사용하여, 가능한 경우 Canvas 또는 WebGL을 사용하여 화면의 모든 부분을 렌더링(그래픽 부분)
* Phaser는 node.js, AMP(Apache, Mysql, Php) 등과 같은 웹서버가 필요
* 기본적으로 생성해야 하는 함수는 preload(), create(), update()

preload() 함수는 데이터를 불러 올 때 사용하는 함수이다.

create()는 처음 게임을 실행할 때 수행되는 함수이다.

update()는 주기적으로 수행하는 함수이다.

* 참고 튜토리얼(한글): <http://itmining.tistory.com/61>

<구입한 책 내용-필요할 때 말할것>

내가 산 책에 있는 내용은 대충 1권은 웹게임 개요 느낌인 책(이거 보고 인터넷 보니까 인터넷이 내용 더 많음..ㅇㅅㅇ), 그래도 딱딱 정리는 잘 되어있으니까 참고가능.

(three.js , WebGL 등의 내용도 정리되어 있음)/ 책 이름:[**열혈강의 HTML5 게임 프로그래밍**](http://book.naver.com/bookdb/book_detail.nhn?bid=7465706)

다른 한권은 htm5 게임제작시에, html ,css, javascript외에 그래픽 사용시에 필요한 ‘canvas’ 에 관한내용만 상세히 수록해 놓음 (ex. 캔버스에서의 문자, 이미지, 동영상, 오디오 사용법과 게임적용시 필요한 것들 수록)/ 그래픽 구현할 때 보면 유용할 듯/ 책이름: **HTML5 Canvas**