



[www.mhtml5.com](http://www.mhtml5.com)

# 微周刊

**第 29 期**

2012.2.18 ~ 2.26



## HTML5 Code Jam 专题

### ——2012.02 北京 | 上海两地同期，

打响新年第一枪！ .....	2
Code Jam 介绍 .....	2
本期回顾 .....	2
本期结果 .....	2
团队展示 .....	3
北京场 .....	3
上海场 .....	5
作品展示 .....	6
北京场 .....	6
上海场 .....	8
小组通知 .....	9
W3C 新属性 .....	9
行业聚焦 .....	10

浏览器 .....	10
HTML5 游戏 .....	10
网站与平台 .....	11
支付与安全 .....	11
天天向上 .....	12
HTML5 特性 .....	12
多媒体 .....	12
关于 JS.....	12
应用推荐 .....	13
应用 .....	13
游戏 .....	13
行业思考 .....	14
互动问答 .....	15
作品交流 .....	15
寻人启事 .....	15

声明：本刊内容、观点均来源互联网，对相关单位的具体策划、投资等行为不具有潜在暗示。相关单位据此采取的任何策划、投资等行为均须自担责任。

最终解释权归 HTML5 研究小组所有。

总编：@ 田爱娜    特约评论人：@ ibigfat @ 苏震巍    采编中心：@Sanerman @ 谢莉莎 V    视觉设计中心：@ 希尼瑞 @ 色小智

意见反馈 & 投稿信箱：[16047574@qq.com](mailto:16047574@qq.com)



**导语：**值此小组成立一周年之际，2012 首场 HTML5 Code Jam 北京、上海两地同期举行，打响新年第一枪！经网上报名方式，两地共约 100 人参加，更有看了微博直播临时过来参加的同学，还有几位同学带病坚持，非常感动也非常感谢大家，身体是革命的本钱，大家还是要注意！

### Code Jam 介绍：

采用封闭开发形式，在限定时间内快速组队、策划、开发 HTML5 作品。

### 本期回顾：

时间：2012.02.25 9:00 ~ 2012.02.26 18:30

地点：欢迎有合作意向的公司与我们联系

( Email: [hdc@mhtml5.com](mailto:hdc@mhtml5.com) )

北京场：新浪微游戏

上海场：人英网络有限公司

### 内容：

1. 两天封闭开发，现场 PK 组队，现场点评 + 评奖；
2. 个人、团队皆可报名；
3. 自备笔记本电脑，以便现场合作开发；
4. 建议提前构思 1~2 个创意 Idea ( A4 纸列出提纲 ) ；
5. 2 天食宿 ( 除三餐外，各种零食、饮料 ) ；
6. 现场会有技术指导、生活委员等工作人员；

7. 自备保暖外套等备用品，及各种洗漱用品

### 奖项：

1. 团体最佳作品奖 1 名：1000 元现金；
2. 技术奖 2 名 各 500 元现金
3. 设计奖 2 名 各 500 元现金
4. 策划奖 2 名 各 500 元现金

北京场本期特设“最佳移动游戏奖” 1000 元现金，出现最佳作品奖和最佳设计奖的并列将各一名，增加奖金 1500 元；总计增加奖金 2500 元。

感谢新浪微游戏支持！

### 本期结果：

经过 32 小时开发，北京场诞生 9 款作品，其中 6 款游戏，3 款应用；上海场诞生 7 款作品，其中，5 款游戏，2 款应用。

将陆续更新至 >> <http://blog.sina.com.cn/u/1911313045> 欢迎大家围观！





### 团队展示 < 北京场 >







### 团队展示 > 北京场 <



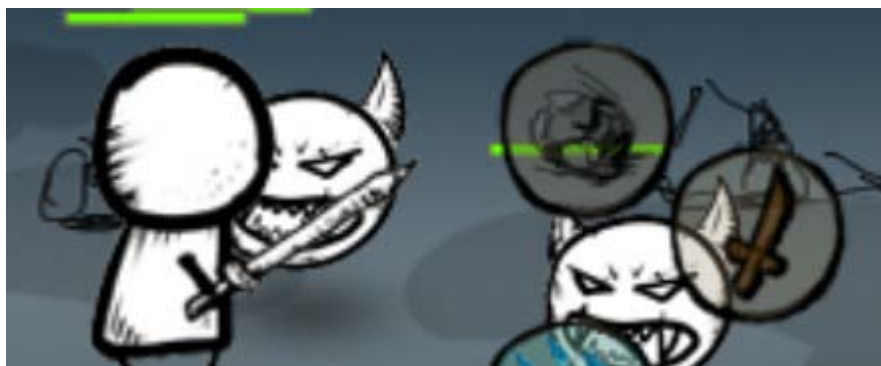




团队展示 < 上海场 >

最佳作品奖 / 策划奖 / 设计奖 / 技术奖：

Voodoo-《别碰那个妞儿》



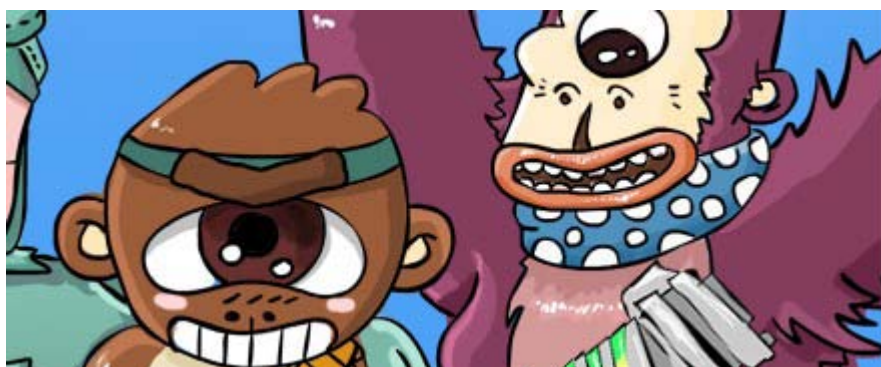
队员：@ 陈潮 charlie @everMorning @ 红色曲别针  
杨宇、王顺英（女）、杨亚林

[PPT 下载 >>](#)

[源码下载 >>](#)

[试玩地址 >>](#)

最佳作品奖 / 设计奖：猩球猿住民 - 《猩球保卫战》



队员：@ 郗鉴 @xinxinaiui @dengfengwang @ 陈陆扬

[PPT 下载 >>](#)

[PC 端源码下载 >>](#)

[手机端源码下载 >>](#)

[试玩地址 >>](#)

最佳移动游戏奖：Interactor-《滚铁环》



队员：@ 黄蔚瀚 @8cuo8cuo @allsunday1 徐鸿飞、谷晓洁

[PPT 下载 >>](#)





## 最佳策划奖：Storm-《爱瞳》



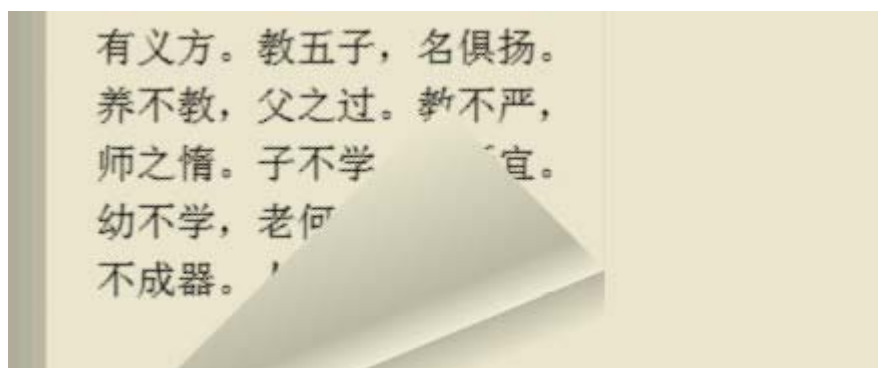
队员：@ 方想 s @ 海冰 @MrNULL @ifpond 李留东  
@ 龙翔云际 @ 刘祺 beingyoung @ghd214  
@ 俺是星星 @ 强威 Jay @ 鄢江鹄 @adamlu

[PPT 下载 >>](#)

[源码下载 >>](#)

[体验地址 >>](#)

## 最佳技术奖：北极星 -《阅读应用》



队员：@ 喜洋洋一路向北 @IT 豆豆 @ 张永磊 @ 走起来编程

[源码地址 >>](#)

[试玩地址 >>](#)

## ProjectSnake-《灵蛇宝钻》



队员：@ 叉小包 @ 蒙 A 娜娜 @yingadelaide @sina 蜻蜓

[PPT 下载 >>](#)

[源码下载 >>](#)

[试玩地址 >>](#)

## WED-《游距离游戏平台》



队员：@ 尼奥 \_ @ 王集鹄 @ 璇子 G @ 卢笛 周鹏 雷毅

[试玩地址 >>](#)



## Saverteam- 《2012 拯救者》



队员：黄冠、来致远、王劲、余知权、李婕绮、杨鑫诚

[源码下载 >>](#)

## 不是接盘侠 - 《接盘侠》



队员：陈志能、孟淑美、庄斌杰、杜思娇

[源码下载 >>](#)

[试玩地址 >>](#)

## 十滴水 - 《水之战》



队员：包魁、张融、吴锦佩、黄一人、朱云涛、徐翔

[源码下载 >>](#)

## 激情队 - 《速度与激情》



队员：陈艺松、王娜娜、殷伟伟、宋卓、苟永川

[试玩地址 >>](#)

## 《微周刊》诚征工程师开发 HTML5 版！

有兴趣、有热情的同学欢迎加入本刊技术组！承诺将优先获得小组资讯和资源，参加小组组织的各类线上线下活动，并将不定期获得额外惊喜！当然，更重要的是，参与其中，你会收获到非同寻常的成就感！



**预告：《微周刊》将在下周推出新栏目——“非攻勿扰”！**另外，恰逢“三·八”妇女节，特设一期“IT界女性”增刊，推荐 IT 界成功女性，了解她们的故事，走进她们的生活，看看在这个“程序猿”“攻城师”的群体中间她们如何立足！春天来了，敬请关注！



## HTML5 研究小组手机版在 UC 应用中心正式上线

小组创办一周年之际，手机版在 UC 应用中心正式上线，该版本简介，易读，易操作。此次是小组首次与渠道合作，目的在于使更多开发者接受最新资讯、技术及教程。同时，在任意手机浏览器中输入 m.mhtml5.com 也可打开。详情 >> <http://t.cn/zOUiZrZ>



## HTML5《微周刊》第 28 期发布！

2012 第 1 期：内容专题化，增强可读性！汇聚年后最新 HTML5 资讯、资料、作品；原创学习资源品读；每期一个关键词，本期“开源”；W3C 新标准，请注意；那些情人节，我们一起做的彩蛋；关于开发工具的那些事儿..... 2012 回归呈现！

立即下载 >> <http://t.cn/zOUJT9C>



## HTML5 的新属性：translate

技术分享之 HTML5 的新属性：translate。只有两个值，yes 和 no。 <http://t.cn/zOUS1hq>

## 据 WebMoney 报道

去年，HTML5 Time 标签曾一度被取消，HTML5 编辑 Ian Hickson 将其从特性列表中删去，所幸后来 W3C 出面修正了 Hickson 的决定，把 Time 标签拉回 HTML5 大家庭，新的 Time 标签功能还有所增进，书写更加灵活 <http://t.cn/hjsqK>





## 浏览器

国外媒体称，Opera 将在 MWC 2012 大会上展出其下一代 Opera Mini 和 Opera Mobile，主打社交元素，号称社交浏览器，另外一个重要新特色是浏览器内支付，据说不仅面向智能手机用户。



## HTML5 游戏

### 磊友科技多款 HTML5 休闲游戏正式入驻 UC 应用中心！

点击【添加应用】即可看到磊友 HTML5 专属页面！所有游戏免下载，免安装，点击即玩，还省流量！欢迎大家试玩！



### 开发者调查称 HTML5 游戏市场潜力巨大

开发者从以下几方面探讨了其潜力，包括：HTML5 游戏市场未来将发展至什么规模？我的谷歌数据呈现什么信息？谁是我的游戏的用户群体？用户体验什么内容？门户网站的热门作品是什么？希望能给各位有所借鉴。

详情 >> <http://t.cn/zOUgB7H>



## 网站与平台

## HTML5：新闻网站的新选择

移动阅读已经成为一种不可逆转的趋势，智能手机、平板电脑则上升为人们接触媒体、阅读新闻的首选，因此新闻网站面临两难选择。美国咨询公司高管中提出，最新的 HTML5 技术移动兼容性更好，或许能帮助媒体规避应用商店的收费。

详情 >> <http://t.cn/zOUvRzx>



## Mozilla 今年将推出跨平台 HTML5 应用商店

Mozilla 周三宣布，他们将在今年晚些时候推出跨平台 HTML5 应用商店，应用提交申请将在下周举行的移动世界大会上开放。“Mozilla 现在正在释放网页潜力，使之成为创造和消费内容平台。” Mozilla 创新主管托德辛普森表示。

详情 >> <http://t.cn/zOUMkAs>



## 支付与安全

## PaymentOne 将推出 HTML5 营运支付应用

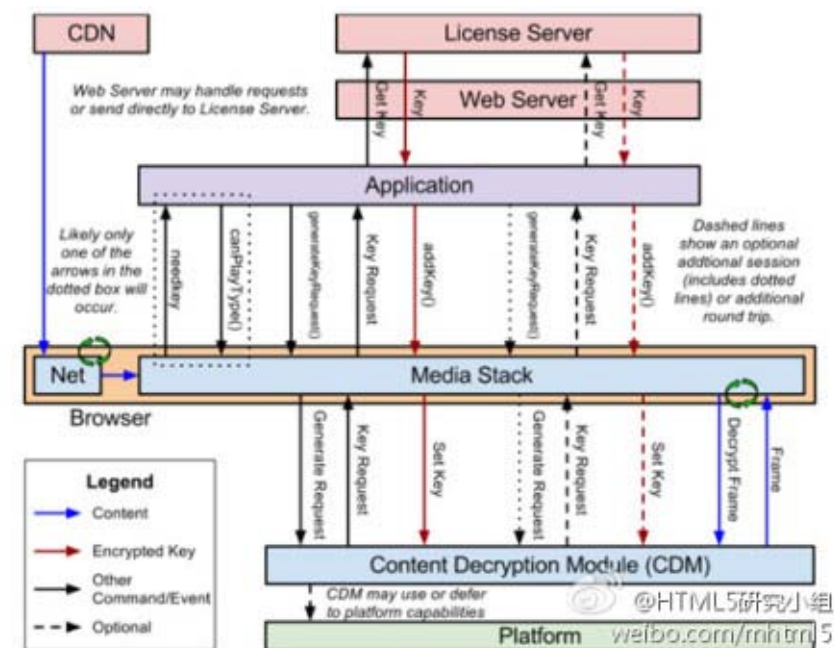
PaymentOne 将提供一个简单的 API 应用，通过该应用，开发者们能够将网页版程序内购买放置到消费者在全球的数十亿移动账单中，主要目的是给这些用户真正简单易操作的运营商直接支付 (direct carrier billing) 方式。

详情 >> <http://t.cn/zOyiKml>



## Google、微软与 Netflix 计划将 HTML5 媒体内容加密

此加密提案名为“Encrypted Media Extensions”提案，该提案将使网络和其他地方应用程序使用密钥控制是否有权访问特定的媒体流，从而实现支持 key 或 bit 的任何格式都可以在 HTML5 下使用。详情 >> <http://t.cn/zOUkLsH>





## HTML5 特性

## 开发者必须知道的 HTML5 十五大新特性

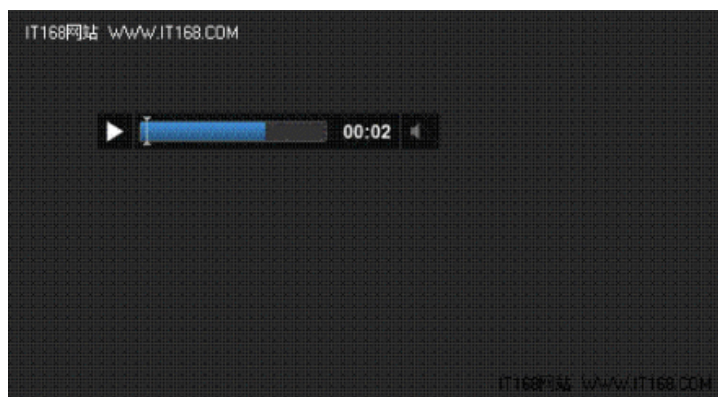
HTML5 想必大家都很熟悉了, 因为太多的媒体在讨论这一技术。然而, 你能准确地说出 HTML5 带来了哪些新特性吗? 本文总结了 HTML5 带来的 15 项你必须知道的新特性。详情 >> <http://t.cn/zOydQAF>



## 多媒体

## HTML5 打造简易播放器: Chrome 运行 .mp3

用比较新的版本的谷歌浏览器直接打开 .mp3 格式的音乐。详情见: <http://t.cn/zOyv9wg>



## 推荐 15 个 HTML5 视频播放器

HTML5 带来的一个特性就是视频播放标签, 这将是标准的网页视频播放方式。作者查找了目前可用的 HTML5 视频播放器, 整理如下。

详情 >> <http://t.cn/zOyF73f>



## “HTML5 多媒体组件的使用”系列教程

第一部分: 视频, 介绍 video 元素及其属性 >> <http://t.cn/zOyecCI>; 第二部分: 音频, 讲解 audio 元素及其属性, 及 HTML5 可使用的不同类的音频文件 >> <http://t.cn/zOyecCM>; 第三部分: 自定义控件, 描述了构建自定义媒体播放器各个步骤 >> <http://t.cn/zOyecCx>

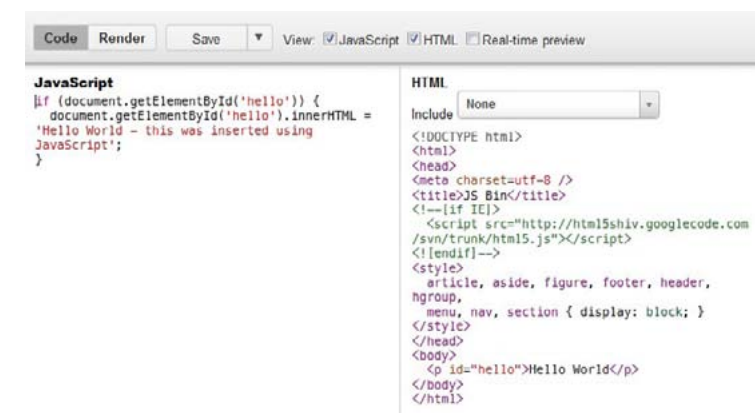


## 关于 JS

## Jsbin.com——在线云 js 编辑器

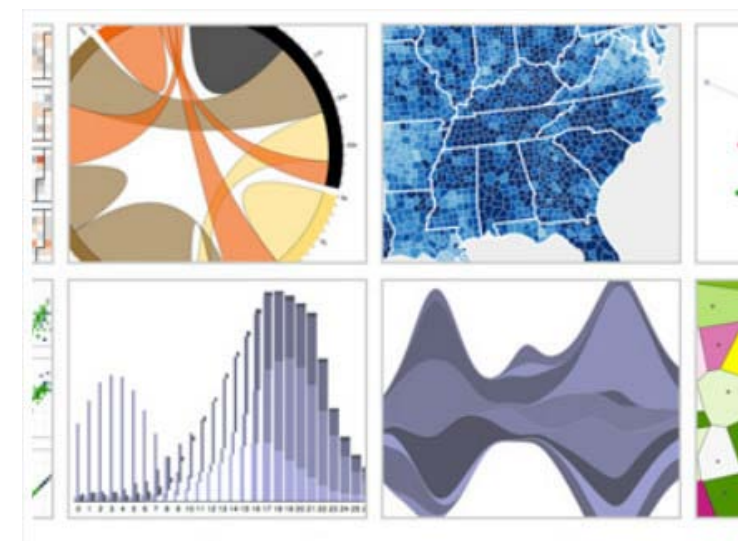
一个比 jsfiddle.net 更轻量级 更快捷的 在线云 js 编辑器. jsbin.com (<http://t.cn/hpKsa>) 可在线编写 查看

运行 js html css 代码. 当然这个还是个刚起步的项目, 甚至都没有用户的概念, 但目前用起来很舒服. (jsfiddle 太慢). 期待这类在线展示和分享 demo 或代码片段的 "技术交流工具" 越来越多。来自 @大城小胖 推荐



## 13 个 JavaScript 图表图形绘制插件

网上出现了越来越多免费的 JavaScript 图表和图形绘制解决方案。本文将分享 13 个优秀实用的 JavaScript 图表和图形绘制插件, 它们少数是独立的框架, 大多数支持条图、线图、饼图等基本图形, 很多甚至支持更加复杂的图形。详情 >> <http://t.cn/zOUNvDN>



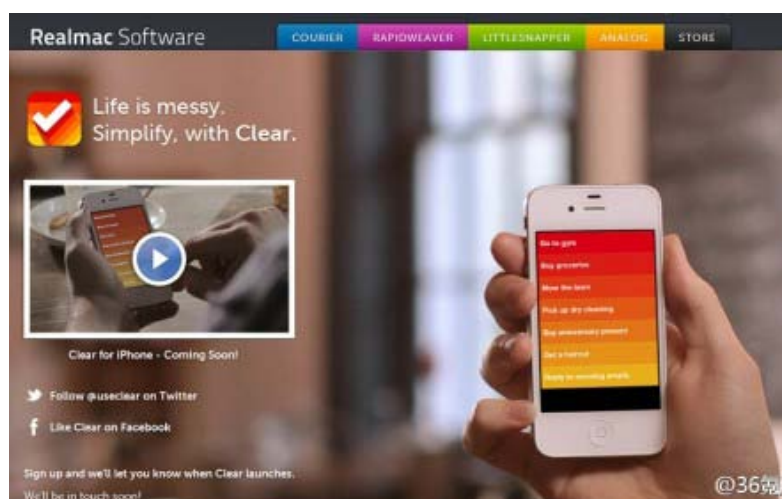
## 应用

## 在美中国学生尤雨溪 (Evan You) 两天打造 HTML5 版的 Clear

试用: <http://t.cn/zOyrNmD>

源代码: <http://t.cn/zOUz0gf> Evan 新

浪微博 @尤小右 欢迎更多科技公司的关注



## 游戏

## 穿越隧道

越过一个绚丽多彩的隧道, 同时要避免随之而来的障碍, 你能跑多远呢? 鼠标控制, 按住鼠标左键通过左右移动来控制隧道的方向。

立即体验 >> <http://t.cn/zO2ducW>



## 波特历险记

一个很好的 HTML5 游戏, 此游戏貌似又找到了童年时候红白机游戏的感觉 ~ 方向键控制移动, 空格控制跳跃。注: 部分怪物要踩才会死, 类似马里奥。立即体验 >> <http://t.cn/zOUza40>



## 疯狂老板

创建公司当自己当老板的公司经营类游戏, 寻找成功老板的秘籍, 交流招人、用人、挖人的心得, 随时随地体验当老板的疯狂。通过建造不同类型的房子, 再招募员工安排在房间中工作, 然后赚取更多的金币收益。立即体验 >> <http://t.cn/zO4vDAJ>





## HTML5 是不是解决跨平台问题的终极密钥

作者来自游戏邦负责人郑金条：不同平台的生态圈、技术障碍等壁垒阻碍了开发者快速发展，而 HTML5 虽被寄予厚望，但目前还缺乏有说服力的产品，HTML5 的潜能仍需探索中被继续挖掘。详情：<http://t.cn/zOyzsqL> 欢迎大家一起探讨！



## 移动开发中 HTML5 能否替代本地程序？

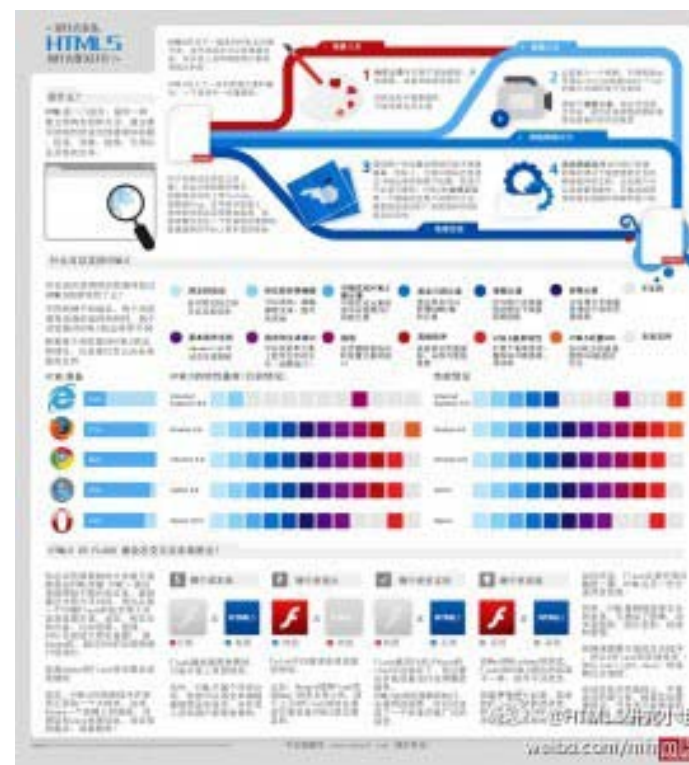
随着移动设备越来越先进，对 HTML5 的支持度越来越高，我们进军移动领域的时候，都会遇到一个问题，是选择 HTML5 和还是 Native(用原生代码编写的本地程序)? 本文作者从如何选择，如何做，及其好处和坏处，聊了自己的看法。

详情 >> <http://t.cn/zOyS2qv>



## HTML5 杂谈

Google 不时做 HTML5 LOGO 和演示让人心痒不已，一些经典游戏开发了 HTML5 页游，移动应用方面，WebApp 由于突破了传统 NativeApp 的环境和版本限制，无论是 android 还是 iOS，只要浏览器支持都可以使用。本文闲聊一下 HTML5 尤其是 HTML5 游戏的现在和将来。详情 > <http://t.cn/zOU6JkO>



## HTML5 VS 原生应用，如何选择正确之道

分享 Venturebeat 文章 <HTML5 VS 原生应用，如何选择正确之道>，来自 CBS 互动 CTO Peter Yared. 他的理论是如果应用有很多第三方流量来自于 twitter, FB 和 google, 那么需要 HTML5 移动网站，如果都是用户直接访问的，适合原生 APP，如果是混合的，那么你需要两边都做。 <http://t.cn/zOUXNad>

Type of Traffic	Technology to Use
Side Door: Search/Social	HTML5 Mobile Web
Direct	Native App
50-50 Side Door/Direct	Both

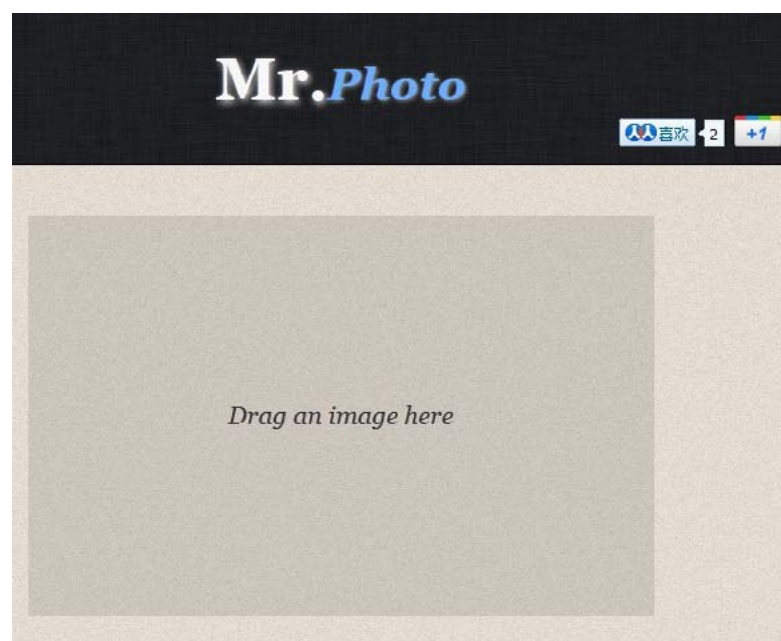
## CSS 参考手册 v3.3.0

<http://t.cn/hDPTG2>

求错误，求 BUG，求需求，v3.4.0 即将发布

## 业余时间借助 webgl 搞的一键美化照片的小东西 Mr.Photo

<http://t.cn/zOUS1CU>



## @ 磊友科技

是国内首批致力并专注 HTML5 游戏的公司，2 月 10 日发布了首款 HTML5 网游，预计 4-6 月发布第二三款网游，其 [www.duopao.com](http://www.duopao.com) 已发布 了多款单机（近期将发布几款收费的精品单机）。有兴趣的策划、服务品开发、运维工程师可以多多关注，共同攻占新的市场！





