

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3
<i>Глава 1</i>	
Базовые элементы языка	5
1.1. Первая HTML-страница	5
1.2. Отображение прямой на холсте	7
1.3. Отображение прямоугольника и зигзага	9
1.4. Отображение нескольких прямоугольников	14
1.5. Отображение рисунков, простейшая анимация	17
1.6. Трансформация изображения	20
Вопросы для самопроверки	22
Упражнения	22
<i>Глава 2</i>	
Отображение карты игры	23
2.1. Сохранение карты в формате JSON	23
2.2. Описание объекта для управления картой	28
2.3. Дополнительные методы работы с картой	41
Вопросы для самопроверки	46
Упражнения	46
<i>Глава 3</i>	
Отображение объектов	47
3.1. Создание объектов игры	48
3.2. Загрузка изображений для объектов	56
Вопросы для самопроверки	67
Упражнения	67
<i>Глава 4</i>	
Взаимодействие с пользователем	68
4.1. Взаимодействие с использованием клавиатуры	68
4.2. Взаимодействие с использованием мыши	72
4.3. Реализация менеджера событий	75
Вопросы для самопроверки	79
Упражнения	79
<i>Глава 5</i>	
Реализация логики поведения объектов	81
5.1. Физические особенности пространства	82
Прямолнейное движение	82
Свободное падение	84
Изменение двух координат с учетом свободного падения	86
Упругое падение	88
5.2. Менеджер физики объектов	91
Вопросы для самопроверки	97
Упражнения	98
<i>Глава 6</i>	
Менеджер игры	99
Вопросы для самопроверки	106
<i>Глава 7</i>	
Управление звуком	107
7.1. Загрузка и проигрывание аудиофайлов	107
Пронгрывание аудиофайлов	108
Пронгрывание аудиофайлов с настройкой громкости звука	110
7.2. Менеджер звука	112
7.3. Дополнительные функции работы со звуком	118
Вопросы для самопроверки	121
Упражнения	122
Заключение	123
Список использованной литературы	126