

大学课程

电子游戏的网络开发和联网



## 大学课程 电子游戏的网络开 发和联网

- » 模式:在线
- » 时长: 12周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: [www.techitute.com/cn/information-technology/postgraduate-certificate/video-game-web-network-development](http://www.techitute.com/cn/information-technology/postgraduate-certificate/video-game-web-network-development)

# 目录

01

介绍

---

4

02

目标

---

8

03

结构和内容

---

12

04

方法

---

18

05

学位

---

26

# 01 介绍

互联网在短短几年内改变了一切。在电子游戏领域也是如此,因为当今许多最成功的游戏都是在网上进行的。因此,网页游戏非常流行,业内的大公司都在努力开发这种类型的游戏,以期获得成功。因此,这是一个充满有趣职业选择的领域,本专业为学生提供了应对这种情况的技能和知识,使他们有机会进入世界上最好的视频游戏公司工作。



“

通过这个大学课程,为世界上最好的公司开发网络游戏"

互联网的可能性几乎是无穷无尽的。它的普及为数字环境中的各种任务打开了大门。因此,现在可以在网上办理各种行政手续、进行采购和销售,也可以进行其他更休闲的活动,如玩电子游戏。

因此,网络游戏是世界上最受欢迎的游戏之一,而在这一重要的游戏群体中,在网站上进行的游戏占据着重要地位。这些网页游戏受到业内大公司的高度重视,因为它们的影响力大,而且不像其他大型制作那样需要很多资源。

因此,各公司都在寻找这一领域的专家,以便他们能为公司设计出下一款成功的游戏,使公司在这一过程中获得成功。在整个课程中,学生将学习 HTML 5 语言、服务器及其在游戏体验中的作用、CSS 和 JavaScript,以及与网络游戏相关的概念,这些都是制作此类游戏的基本要素。

因此,这个电子游戏的网络开发和联网大学课程为学生提供了成为该领域真正专家的最佳知识,使他们能够进入这些大公司。

这个**电子游戏的网络开发和联网大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由电子游戏网络开发和网络专家介绍该领域的案例研究发展情况
- ◆ 这个书的内容图文并茂、示意性强、实用性强为那些视专业实践至关重要的学科提供了科学和实用的信息
- ◆ 可以进行自我评价过程的实践练习,以提高学习效果
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可从任何连接互联网的固定或便携设备上访问内容



成为网络开发和网络方面的专家,在你所钦佩的公司中创造出最好的电子游戏"

“

电子游戏的网络开发和联网大学课程将为您的职业生涯开辟快速通道”

利用本专业学到的技能,设计未来最流行的网络游戏。

专业化,吸引电子游戏行业最佳公司的注意。

这个课程的教学人员包括来自这个行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个身临其境的培训,为真实情况进行培训。

这个方案的设计重点是基于问题的学习,通过这种学习,专业人员必须努力解决整个学年出现的不同的专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。



# 02 目标

电子游戏的网络开发和联网大学课程的主要目标是为学生提供最好的职业机会,为他们提供一系列知识和技能,使他们成为该领域的专家。通过这个高级学位的学习,他们将能在世界上最好的视频游戏公司工作。





“

你雄心勃勃, 希望走得更远。完成  
这个大学课程, 提升您的职业生涯”

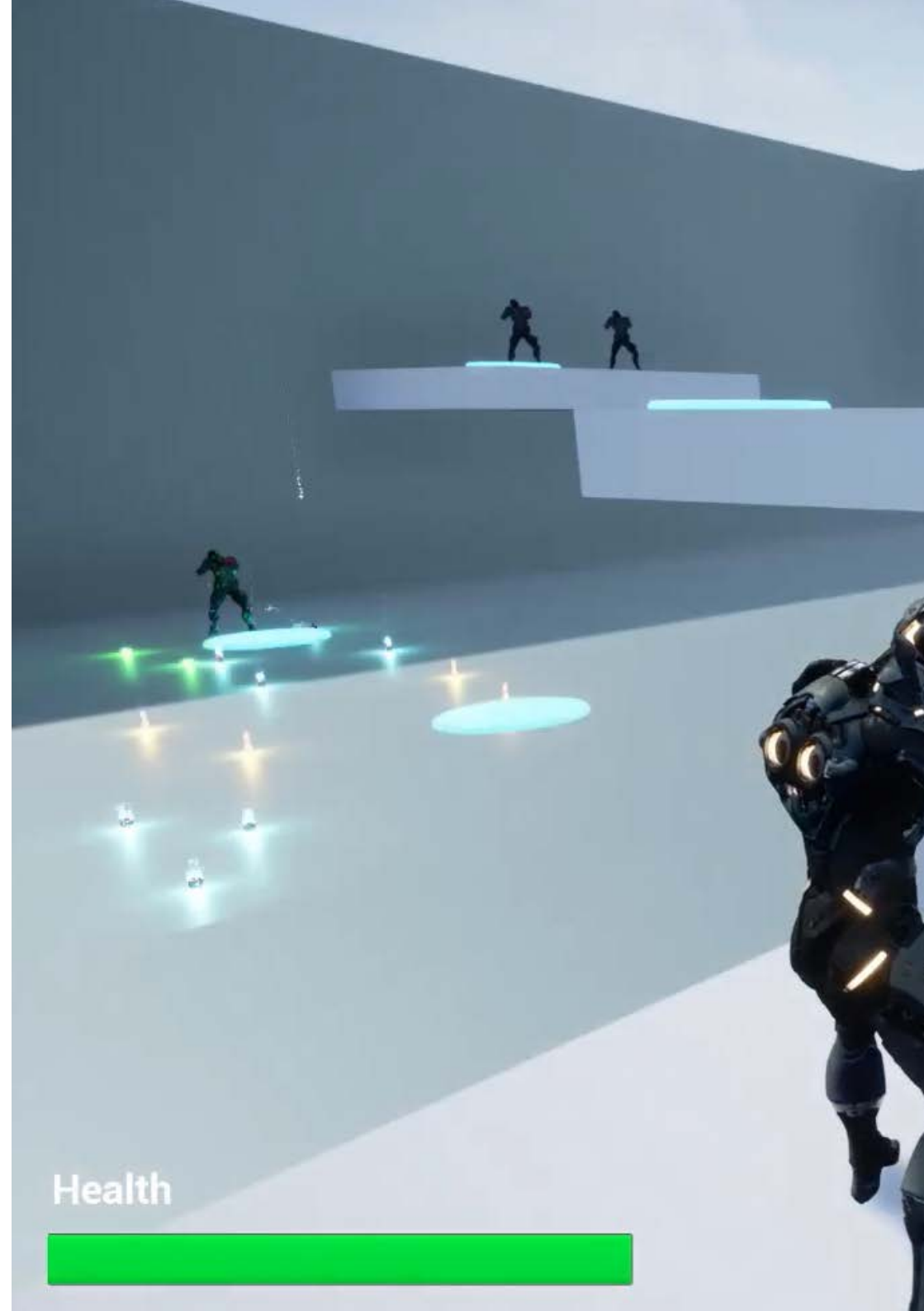


## 总体目标

- ◆ 了解网络在使用和开发电子游戏中的作用
- ◆ 开发网络和多人视频游戏
- ◆ 了解适用于电子游戏的不同编程方法
- ◆ 研究电子游戏中涉及的安全程序

“

TECH 将帮助您实现所有目标”





## 具体目标

### 模块 1. 网页游戏的设计和开发

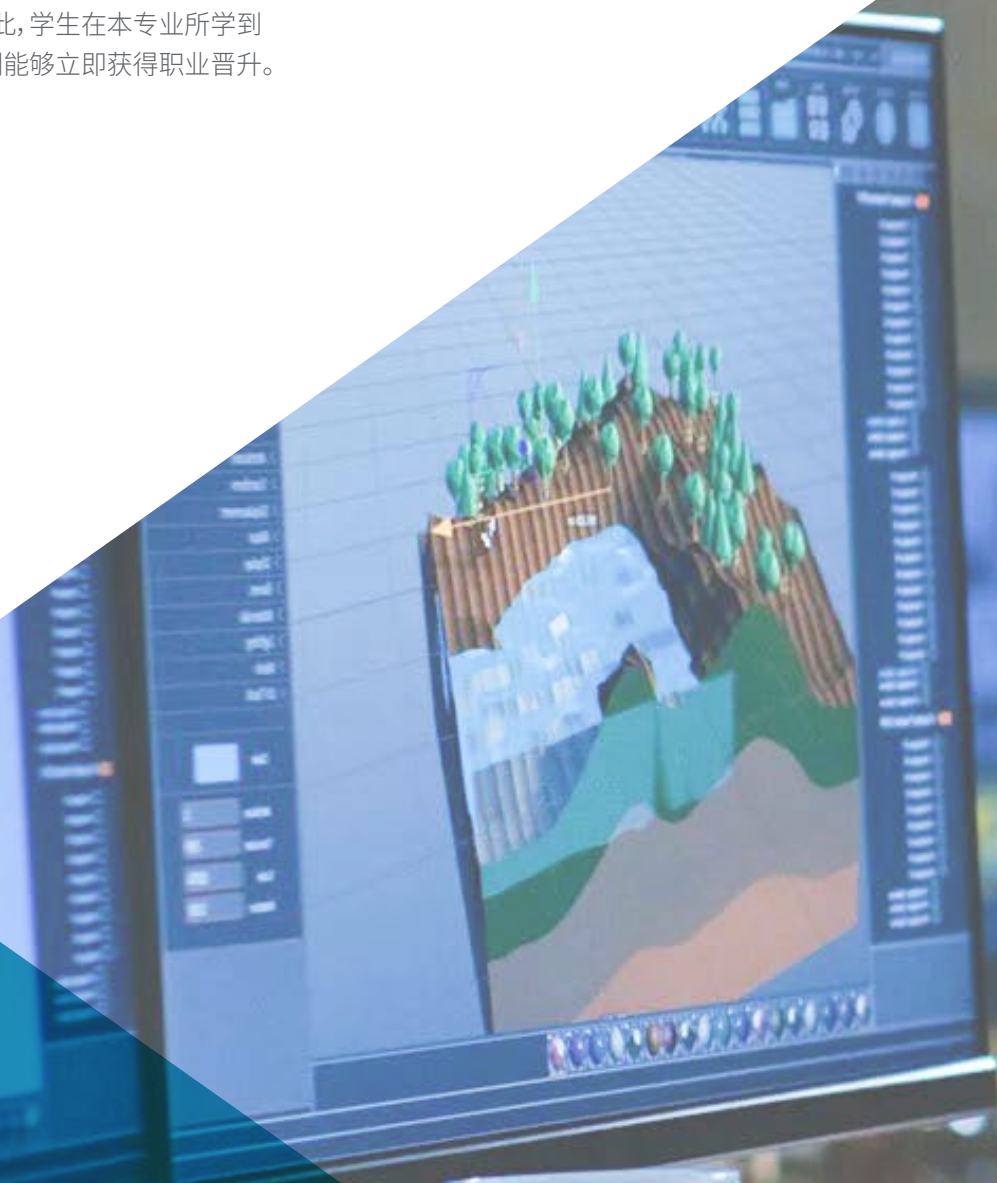
- ◆ 能够设计游戏和交互式网络应用程序, 并编写相应的文档
- ◆ 评估游戏和互动网络应用的主要特点, 以便以专业和正确的方式进行交流

### 模块 2. 网络和多人游戏系统

- ◆ 描述传输控制协议/互联网协议 (TCP/IP) 架构和无线网络的基这个操作
- ◆ 分析应用于视频游戏的安全问题
- ◆ 获得开发多人在线游戏的能力

# 03 结构和内容

电子游戏的网络开发和联网大学课程的内容是由该领域的真正专家编写的,他们对该专业了如指掌,因此知道该行业的公司需要什么。因此,学生在本专业所学到的一切知识都可以直接在工作环境中付诸实践,确保他们能够立即获得职业晋升。



“

这些内容将使您成为电子游戏  
网站开发和网络方面的专家”

## 模块 1. 网页游戏的设计和开发

- 1.1. 网络起源和标准
  - 1.1.1. 互联网起源
  - 1.1.2. 万维网的创建
  - 1.1.3. 网络标准的出现
  - 1.1.4. 网络标准的兴起
- 1.2. HTTP 和客户端-服务器框架
  - 1.2.1. 客户端-服务器角色
  - 1.2.2. 客户端-服务器通信
  - 1.2.3. 最近的历史
  - 1.2.4. 集中计算
- 1.3. 网络编程:介绍
  - 1.3.1. 基这个概念
  - 1.3.2. 准备 Web 服务器
  - 1.3.3. HTML5 基础知识
  - 1.3.4. HTML 表单
- 1.4. HTML 简介和示例
  - 1.4.1. HTML5 历史
  - 1.4.2. HTML5 元素
  - 1.4.3. APIS
  - 1.4.4. CCS3
- 1.5. 文档对象模型
  - 1.5.1. 什么是文档对象模型?
  - 1.5.2. 使用文档类型
  - 1.5.3. 验证 HTML 的重要性
  - 1.5.4. 存取元素
  - 1.5.5. 创建元素和文这个
  - 1.5.6. 使用内部 HTML
  - 1.5.7. 删除文本元素或节点
  - 1.5.8. 读取和写入元素的属性
  - 1.5.9. 操作元素样式
  - 1.5.10. 一次附加多个文件
- 1.6. CSS 简介和示例
  - 1.6.1. CSS3 语法
  - 1.6.2. 样式表
  - 1.6.3. 标签
  - 1.6.4. 选择器
  - 1.6.5. 使用 CSS 进行网页设计
- 1.7. JavaScript 介绍和示例
  - 1.7.1. 什么是 JavaScript?
  - 1.7.2. 语言简史
  - 1.7.3. JavaScript 版这个
  - 1.7.4. 显示对话框
  - 1.7.5. JavaScript 语法
  - 1.7.6. 理解 Scripts
  - 1.7.7. 空间
  - 1.7.8. 注释
  - 1.7.9. 功能
  - 1.7.10. 页面和外部的 Javascript
- 1.8. JavaScript 中的函数
  - 1.8.1. 函数声明
  - 1.8.2. 函数表达式
  - 1.8.3. 调用函数
  - 1.8.4. 递归
  - 1.8.5. 嵌套函数和闭包
  - 1.8.6. 变量保存
  - 1.8.7. 多嵌套函数
  - 1.8.8. 命名冲突
  - 1.8.9. 闭包或闭包
  - 1.8.10. 函数的参数

## 1.9. 用于开发 Web 游戏的 PlayCanvas

- 1.9.1. 什么是 PlayCanvas?
- 1.9.2. 项目配置
- 1.9.3. 创建对象
- 1.9.4. 添加物理
- 1.9.5. 添加模型
- 1.9.6. 更改重力和场景设置
- 1.9.7. 脚这个
- 1.9.8. 相机控制

## 1.10. Phaser 开发网页游戏

- 1.10.1. 什么是移相器?
- 1.10.2. 加载资源
- 1.10.3. 建设世界
- 1.10.4. 平台
- 1.10.5. 玩家
- 1.10.6. 添加物理
- 1.10.7. 使用键盘
- 1.10.8. 拿起 Pickups
- 1.10.9. 积分和分数
- 1.10.10. 弹跳炸弹

## 模块 2. 网络和多人游戏系统

### 2.1. 多人视频游戏的历史和演变

- 2.1.1. 1970 年代:第一款多人游戏
- 2.1.2. 20 世纪 90 年代。Duke Nukem, Doom, Quake
- 2.1.3. 多人视频游戏热潮
- 2.1.4. 这个地和在线多人游戏
- 2.1.5. 派对游戏

### 2.2. 多人商业模式

- 2.2.1. 新兴商业模式的起源与运作
- 2.2.2. 在线销售服务
- 2.2.3. 免费玩
- 2.2.4. 小额支付
- 2.2.5. 广告
- 2.2.6. 每月付款订阅
- 2.2.7. 每场比赛付费
- 2.2.8. 先试后买

### 2.3. 本地游戏和联网游戏

- 2.3.1. 这个地游戏:开始
- 2.3.2. 派对游戏:任天堂与家族的联合
- 2.3.3. 网络游戏:开端
- 2.3.4. 网络游戏的演变

### 2.4. OSI 型号:第一层

- 2.4.1. OSI 模型:简介
- 2.4.2. 物理层
- 2.4.3. 数据链路层
- 2.4.4. 网络层

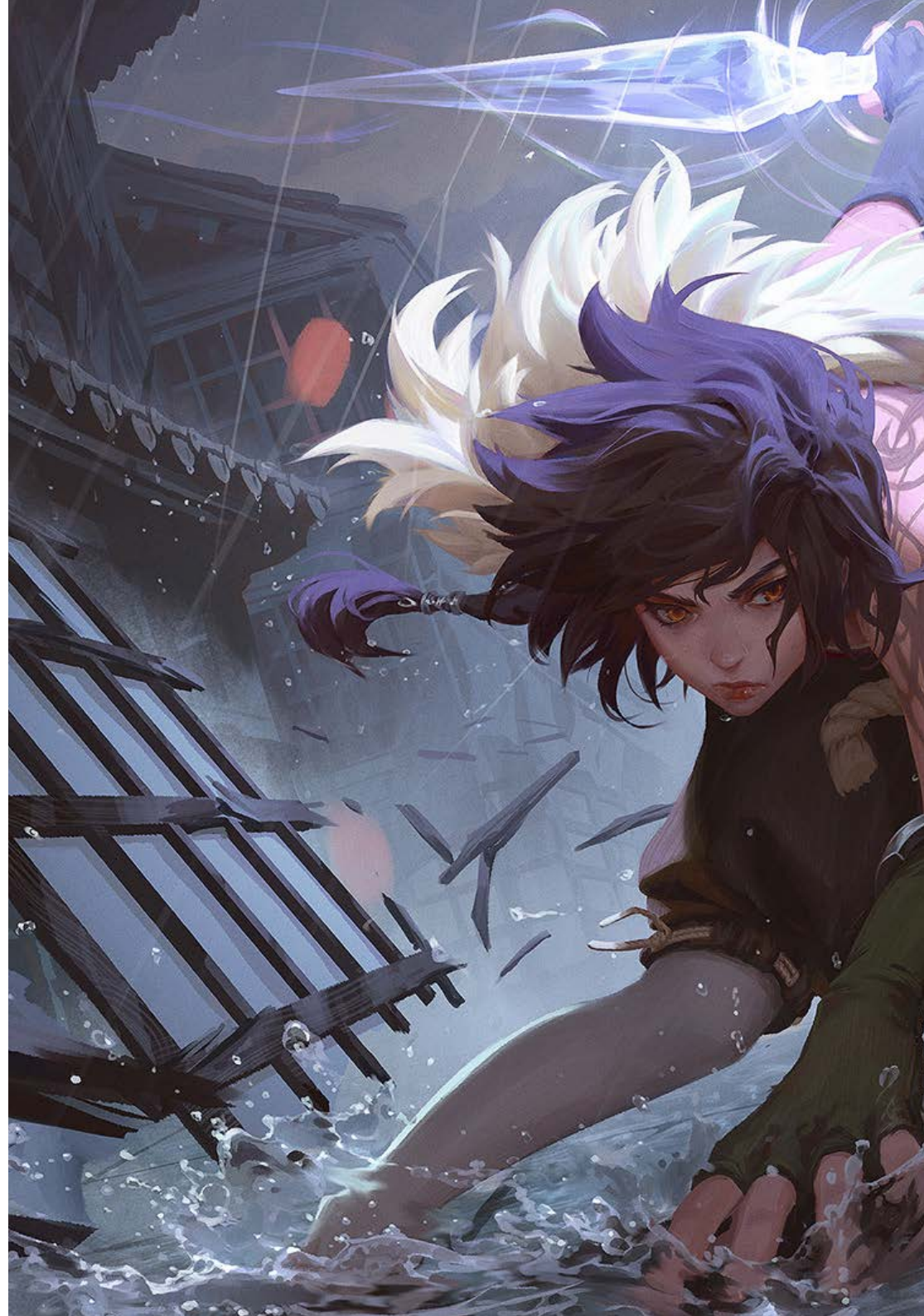
### 2.5. OSI 型号:第二层

- 2.5.1. 传输层
- 2.5.2. 会话层
- 2.5.3. 表示层
- 2.5.4. 应用层

### 2.6. 计算机网络和互联网

- 2.6.1. 什么是计算机网络?
- 2.6.2. 软件
- 2.6.3. 硬件
- 2.6.4. 服务器
- 2.6.5. 网络存储
- 2.6.6. 网络协议

- 2.7. 移动和无线网络
  - 2.7.1. 移动网络
  - 2.7.2. 无线网络
  - 2.7.3. 移动网络的运行
  - 2.7.4. 数字技术
- 2.8. 安全
  - 2.8.1. 个人安全
  - 2.8.2. 电子游戏中的黑客和作弊
  - 2.8.3. 反作弊安全
  - 2.8.4. 反作弊安全系统分析
- 2.9. 多人系统:服务器
  - 2.9.1. 服务器托管
  - 2.9.2. MMO 视频游戏
  - 2.9.3. 专用视频游戏服务器
  - 2.9.4. 局域网
- 2.10. 多人视频游戏设计和编程
  - 2.10.1. 虚幻中多人视频游戏设计的基础知识
  - 2.10.2. Unity 中多人视频游戏设计的基础知识
  - 2.10.3. 如何让多人游戏变得有趣?
  - 2.10.4. 超越命令:多人游戏控制的创新





“

您的想法很好,有了这这个大学课程,您就能将它们付诸实践。不要再等了,赶紧报名吧"

# 04 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的: **Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用, 并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。



“

发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

## 案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH, 你可以体验到一种正在动摇  
世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在  
整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例, 学习如何  
解决真实商业环境中的复杂情况。

### 一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划, 从零开始, 提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法, 个人和职业成长得到了促进, 向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础, 确保遵循当前经济、社会和职业现实。

“我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战, 并取得事业上的成功”

在世界顶级计算机科学学校存在的时间里, 案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律, 案例法向他们展示真实的复杂情况, 让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年, 它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下, 专业人士应该怎么做? 这就是我们在案例法中面对的问题, 这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中, 学生将面对多个真实的案例。他们必须整合所有的知识, 研究、论证和捍卫他们的想法和决定。

## Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法基于循环的100%在线学习系统相结合,在每节课中结合了个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。

在2019年,我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

在TECH, 你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为 Re-learning。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年, 我们成功地提高了学生的整体满意度(教学质量,材料质量,课程结构,目标.....), 与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像y记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住它并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。

该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



#### 学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



#### 大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



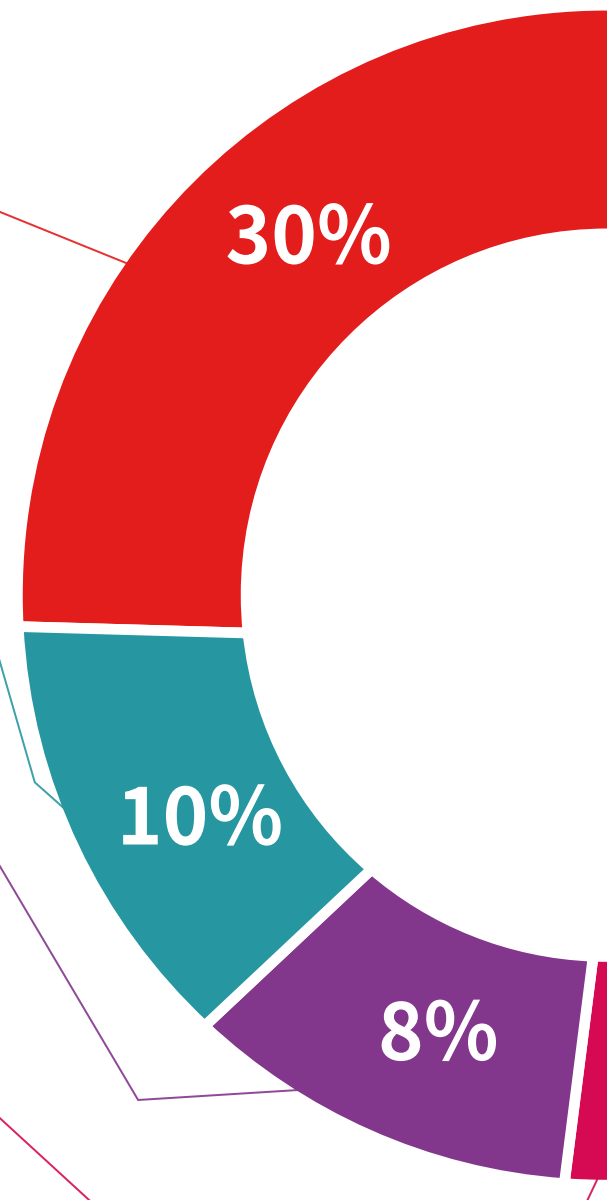
#### 技能和能力的实践

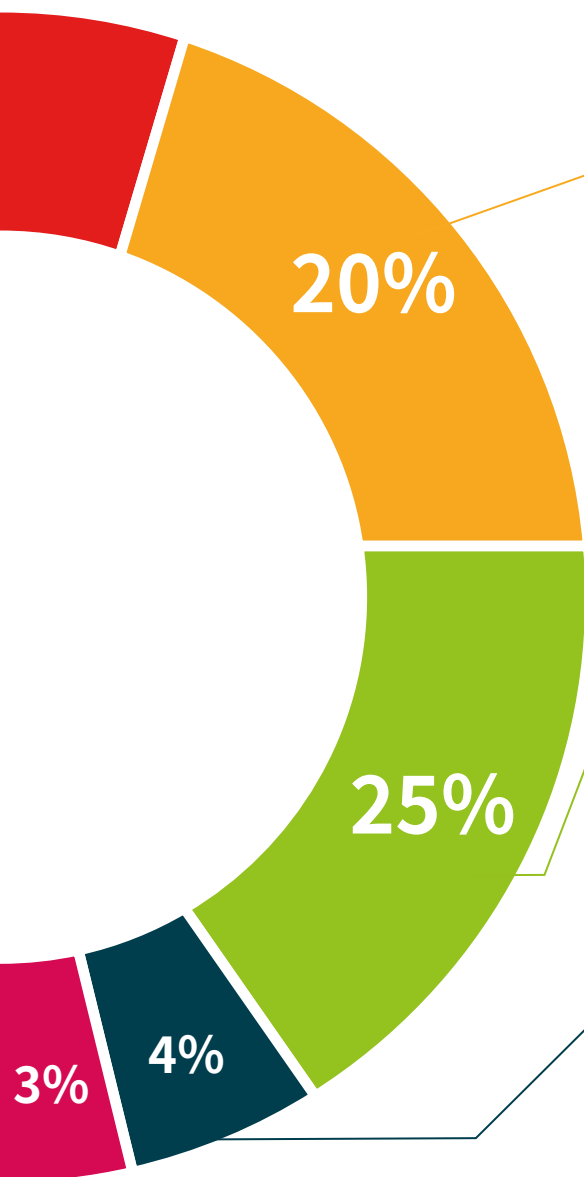
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



#### 延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





### 案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



### 互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。  
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



### 测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



# 05 学位

电子游戏的网络开发和联网大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由 TECH 科技大学颁发的大学课程学位证书。



“

成功地完成这个学位,省去出门或办理文件的麻烦”

这个**电子游戏的网络开发和联网大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**大学课程**学位。

**TECH科技大学**颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:**电子游戏的网络开发和联网大学课程**

模式:**在线**

时长: **12周**



健康 信心 未来 人 导师  
信息 教育 教学  
保证 资格认证 学习  
机构 社区 科技 承诺  
个性化的关注 现在 创新  
知识 网页 质量  
网上教室 发展 语言 机构

**tech** 科学技术大学

大学课程  
电子游戏的网络开  
发和联网

- » 模式:在线
- » 时长: 12周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

大学课程

电子游戏的网络开发和联网

