

찾아보기

% 기호 및 숫자

% 연산자	115
+ 연산자	399
<!-- --> 태그	19
<audio> 태그	99-101
<body> 태그	5
 태그	9
<canvas> 태그	19
atom.js 파일	72
<div> 태그	5, 8, 223
<h1> 태그	5
<html> 태그	4
<input> 태그	9
<label> 태그	9
<meta> 태그	40-41
<script> 태그	19, 127
<title> 태그	4
10진수와 2진수 비교	201
16진수 값	24
2D 지도 만들기	250-253
2D 컨텍스트	78
2진수, 10진수 비교	201
window 객체에 init 함수 바인딩하기	106
window 객체에 자바스크립트 함수 바인딩하기	106
스페이스바 입력을 "a"키에 연결하기	308
키	161, 309
3D 컨텍스트	78

A

Akihabara 게임 엔진	414
APIs	349
자바스크립트 API	394-395
atom 게임 엔진	17, 414
구멍 그리기	80-83
두더지 그리기	84-87
예제 게임 만들기	70-76
캔버스를 이용한 그리기	77-79

B

bat.png 파일	40
Blit 처리	182-183
Block Image Transfer	182-183
Box 2D Web 웹사이트	424

C

Can I use 웹사이트	424
charset	32
CoinEntity 객체	168
crafty 게임 엔진	17, 414
입체 지도 만들기	360-362
충돌 검사	379-384
CSS(Cascading Style Sheets)	
파일 추가하기	10-12
편집하기	39
CSS 재정의	35
CSS 편집하기	39

D

Daily JS 웹사이트	424
DOCTYPE 선언	4
doJump() 함수	162
DOM 기반 렌더링	
장점과 단점	221
캔버스 기반 렌더링과의 비교	221
doWalk() 함수	162
dragDrop.js 파일	40, 42, 52
draw 메서드	80, 90, 207
drawSquare 메서드	109
drawSquare 함수	114, 119
drawTextTile 함수	139

E

easel 게임 엔진	17, 104, 415
렌더링하기	106-111
여러 객체 렌더링하기	112-115
easel 게임 엔진 캐싱	132-135
emacs 텍스트 편집기	416
enchant 게임 엔진	17, 292-293, 301, 415
enchant.js 라이브러리 문서	301
EnemyEntity	170
entities.js 파일	156-157
Etsy	420
eval 함수	240

F

Filtrr 라이브러리	418
for 반복문	115, 138-139
FPS(DOM 기반 레이캐스팅)	422
FPS(캔버스 기반 레이캐스팅)	422
FPS 게임	224-290
2D 지도 만들기	250-253
Jaws 엔진	246-249
레이캐스팅	259-264
레이캐스팅을 활용한 가상 3D	265-269
색상 팔레트	275-280

카메라 추가하기	270-274
캐릭터 추가하기	281-289
플레이어 추가하기	254-258
FPS 게임에서의 움직임 계산하기	257-258
FPS 게임에서의 위치 선정	257-258

G

game.bop 객체	95-96
game.css 파일	248, 293
game.items 배열	321
game.js 게임 엔진	13, 40, 47, 52, 180-183, 248, 293, 414
socket.io 클라이언트 코드	358
글꼴 모듈 가져오기	192
마스크의 충돌	206-209
스프라이트시트로 스프라이트에 액세스하기	184-186
이동 및 형태 변환	192-196
플레이어의 이동 기능 추가하기	299-300
피해 적용하기	210-216
game.keys 객체	94
game.slide 함수	55-56
game.things 속성	53-54
gameOver 함수	130, 141, 165, 175
GameQuery 게임 엔진	415
DOM 기반 렌더링	221
슈팅 게임 인터페이스	223-225
키 코드	234
gameQuery의 키 코드	234
gameTick 함수	189-190
Geddit 텍스트 편집기	416
getRandomPlacement 함수	119
getter	225
git	18, 353
github	18, 353, 411

H

handleDragOver 함수	46
handleDrop 함수	46

찾아보기

handleOnPress 함수	122, 126, 140
HTML(HyperText Markup Language)	4
로컬 저장소 API를 이용하여	
게임 저장하기	343-345
요소	4
자바스크립트 파일 로드하기	150
주석	19
HTML 파일	247
atom.js 파일용	71
시작을 위한 HTML	105, 180, 223, 357
HTML5 Rocks 웹사이트	409, 425
HTML5 게임 개발 웹사이트	425
HTML5 오디오 웹사이트	424

I

impress 프리젠테이션 도구	17, 30, 51, 418
index.html 파일	3, 62, 292
index.html 파일에 필요한 자바스크립트	
추가하기	18-19
index.html 파일을 수정한 코드	64
init 함수	107, 115, 119, 118, 137-138
IRC(Internet Relay Chat)	411

J

JavaScript: The Good Part(크로포드)	423
Jaws 게임 엔진	17, 246-249, 415
jQuery 라이브러리	17, 418
getter와 setter	225
메서드 체인	228
추가하기	14
jsfiddle.net	225
JSLint	409

L

Learning JavaScript	423
---------------------	-----

M

main.css 파일	10
main.js 파일	181
makeHoles 함수	88
map.js 파일	295-296
maskCache 배열	208-209
melon 게임 엔진	17, 147, 416
Tiled 맵 만들기	147-149
수집 아이템 추가하기	167-168
적 추가하기	169-171
충돌 맵 만들기	159-160
캐릭터 이동	161-162
캐릭터 추가하기	155-158
파워업 하기	172-173
플랫폼 게임 시작하기	150-154
MENU 상태	164
Modernizr 기능 검사	419

N

node.js	
런타임 환경	408
서버 측 프레임워크	419
설치	352-355
Node로 구현한 HTTP 서버	354
Notepad++ 텍스트 편집기	416
NPC와 대화하기	313-315
NPM	419

O

object.create	75
onclick 핸들러	24

P

placementArray 배열	117
placeUnits 함수	368, 370-371
playerInventory 객체	58

pushScene 함수	322
pygame 라이브러리	180

Q

QUnit	409
-------	-----

R

raptorize jQuery 플러그인	64, 419
raycaster 객체	260
replay 함수	141
resources.js 파일	151
RGB 색상 값	24
Rise of the Videogame Zinesters	423
RPG 게임	292-345, 422
enchant.js	293-294
NPC와 대화하기	313-315
게임 저장하기	343-345
상점 만들기	320-329
상태 화면	308-312
인벤토리 만들기	316-319
전투 인터페이스 만들기	330-345
지도 만들기	295-298
충돌 감지	306-307
플레이어 추가하기	299-305
RTS 게임	347-386
node.js	352-355
socket.io	356-359
서버	348-349
유닛 그리기	364-367
유닛 이동하기	368-371
입체 지도 만들기	360-362
충돌 검사	379-384
플레이어 별 제어 및 표시	372-378

S

screens.js 파일	152
setPlacementArray 함수	96, 140

setShopping 함수	324
setter	225
setup 함수	275
showInventory 함수	322
socket.io	356-359, 419
stackoverflow.com	410
Sublime Text 텍스트 편집기	416
SVG 장점과 단점	221

T

The Art of Game Design	391, 423
this 키워드	80
three.js 웹사이트	425
tick 함수	130, 141
TIGSource 웹사이트	425
Tiled 맵 만들기	147-149
Tiled 타일 맵 편집기	149, 419

U

update 함수	92
-----------	----

Y

vim 텍스트 편집기	416
yabble.js 파일	17

ㄱ

가져오기	
글꼴 모듈	192
타일 셋	148
값의 존재 여부 검사하기	96
객체	
범위	231
상속	188
자바스크립트 객체	401
캡슐화된 객체의 동작 확인하기	251
걷기(캐릭터 이동)	161

찾아보기

게임 다시 시작하기	131
게임 승리 상태	175
게임 아트 도구들	420-421
게임 엔진	
목록	414-415
용어	319
게임 저장	343-345
게임 종료 페이지	37
게임 프로그래밍 실력 키우기	338-391
게임패드 API	309
경고창을 이용한 디버깅	407
고수준 추상화	104
공용 객체의 구현	287
관계형 데이터 저장소 옵션	345
괄호 문법	
객체	401
마침표 문법과 비교	95
광선 발사하기	260-262
구멍	
구멍 활성화하기	92-101
그리기	80-83
두더지를 구멍에 넣기	88-91
구현 API	394
그리기	
구멍에 두더지 넣기	88-91
두더지 그리기	84-87
마네키	324-325
배경 그리기	78
색상과 그림자	278
여러 객체 그리기	112-115
유닛	364-367
캔버스에 그리기	77-79
판매할 아이템	325-326
그림 뒤집기	125-127
그림 숨기거나 뒤집기	125-127
극적인 엔딩	64-66
글꼴 모듈 가져오기	192
기타 도구들	418-419
김프(Gimp)	420



널 가드	96
네이티브 API	394



다시 보이게 하기	10-12
대전 게임	180-217
game.js 파일	180-183
동시 입력 처리	197-200
두 플레이어의 입력 처리하기	187-191
마스크 충돌	206-209
비트마스크	201-205
스프라이트시트로 스프라이트에	
액세스하기	184-186
이동 및 형태 변환	192-196
충돌에 따른 피해 적용하기	210-216
대화형 게임	29-67
극적인 엔딩	64-66
드래그 앤 드롭으로 인벤토리 관리하기	40-49
복잡한 동작 추가하기	50-60
브래드크럼브	61-63
스타일이 적용된 페이지	32-34
페이지 이동하기	37-39
더 나은 코드를 위한 협업	411-412
더글라스 크로포드	30, 409, 423
데모 목록	422
도구의 활용	409
도메인 이름 설정하기	350
도서목록	423
동시 입력 처리	197-200
두 플레이어의 입력 처리하기	187-191
두더지	
구멍에 넣기	88-91
그리기	84-87
두더지들의 동작 구현하기	92-101
때려잡기	94-98
드래그 앤 드롭으로 인벤토리 관리하기	40-49
등각투영법	246

디버깅	
더 나은 코드를 위한 협업	411-412
브라우저 디버깅 도구들	406-408
테스트	409

리

라이브러리 API	395
레이캐스팅	246, 259-264
2D 지도 만들기	250-253
가상 3D	265-269
레이캐스팅을 활용한 가상 3D	265-269
레이트레이싱	246
렌더링	
렌더링 방식 비교	221
사각형 렌더링	114-115
스프라이트	185
로드하기	
entities.js 파일	157
자바스크립트 주석	32
자바스크립트 파일을 로드하는 HTML 문서	157
지도 로드하기	295, 297
화면 이미지를 리소스로 로드하기	164
로컬 저장소 API를 이용하여 게임 저장하기	343-345
로컬 저장소 API를 이용하여 데이터 읽기	344
리소스 정보	
게임 아트 생성	420-421
게임 엔진 목록	414-415
기타 도구들	418-419
데모 및 튜토리얼	422
도서 목록	423
브라우저	417
웹사이트 목록	424-425
텍스트 편집기	416
리스너	309, 366
리팩토링	80, 185

마


마스크	
마스크 충돌	206-209


비트마스킹	201-205
마스크 유틸리티 추가하기	207
마스크의 충돌	206-209
마침표 문법	
객체	401
괄호 문법과 비교	95
매개변수	400
매핑	137
메일링 리스트	411
명명 규칙	
객체 상속	188
변수	397
모듈 패턴	43
모바일 기기의 줌	303
모질라 개발자 네트워크 문서	301
문자 배열 참조	94
물고기 눈 효과 피하기	267
미사일	
레이어	236
만들기	238
발사 처리하기	236-238
속도	236
충돌 감지	237

바

바꾸기	
castRay 함수	277-278
gameTick 함수	209
impress.js	51
placeUnits 함수	379-381
다시 시작할 때 페이지를 새로 고침하기	135
스프라이트 크기	207
플레이어가 공격과 레벨 업이 가능하도록 수정	331
형태	192-196
반복문	44
for 반복문	115
자바스크립트	403
배경 스크롤	224
배열	

찾아보기

괄호 문법과 마침표 문법 비교	95		
배열 만들기	117		
자바스크립트의 배열	399		
버전 관리 시스템	18, 353		
범위			
객체 상속	231		
변수	74, 397		
함수	48		
변수			
<script> 태그 다음	128		
기호 배열을 위한 변수들	238		
새로운 변수	128		
선언하기	113		
이름 결정하기	110		
자바스크립트의 변수	397		
저장하기	343-345		
정의	74		
정의하기	231		
보이기			
HTML 구조	3		
인벤토리 만들기	318		
질문	15		
퀴즈	10-12		
복잡한 동작 추가하기	50-60		
부츠 객체	172		
불리언	402		
불리언 연산	202		
불리언의 한계	212		
뷰 포트	303		
브라우저			
디버깅 도구들	406-408		
목록	417		
새로 고침해야 할 창을 찾기	377		
오디오	99-101		
브라우저에서의 미디어 재생	100		
브라우저에서의 사운드	99-101		
브래드크럼브	61-63		
비트마스크	201-205		
비교 연산자	402		
비트 연산을 사용하는 update 메서드	204		
비트 연산자	202		
사각형 렌더링	114-115		
상속	75-77, 188		
상점 만들기	320-329		
상태 검사	96, 123		
상태 관리기	341		
상태 표시줄 토글하기	316-317		
상태 화면 만들기	308-312		
상품 구매하기	327-328		
색상			
RGB 색상 값	24		
임의의 색상 추가하기	110		
색상 팔레트	275-280		
생성자	75		
서버			
node.js 설치하기	352-355		
다시 로드하기	363		
용어	348-349		
위치 수정	375-376		
서버 측 코드	348		
자바스크립트	353-354		
서버 파일을 다시 로드하기	363		
선언			
변수	112-113		
함수	369		
설치하기			
node.js	352-355		
글로벌 패키지	357		
성능			
비트 연산자	202		
색상 팔레트	279		
캐싱	132-135		
테스트	409		
세션 저장소	345		
세피아 필터	288		
소프트웨어 라이선스	21		
속성 정의	121		
수정하기			
canvas 객체	277		
changeForm 함수	211		
displayStatus 메서드 호출	322		

draw 함수	97, 193, 264-265, 286	미리 로드하기	181
gameTick 함수	214-215	별칭 부여하기	188
impress.js	61	생성 도구	420-421
index.html 파일	51	스프라이트시트로 스프라이트에 액세스하기	184-186
minimap 객체의 draw 함수	286	스프라이트 데이터베이스	421
place units 핸들러	382	스프라이트시트	
placeUnits 함수	374-375	가져오기	148
raycaster 객체	265, 282-283	새로운 스프라이트	316
setup 함수	265	스프라이트에 액세스하기	184-186
연결 핸들러 수정하기	373	승리	
입력 처리하기	311	main.css 파일의 스타일	23
캐시	134	동전 모으기	177
플레이어 상태 표시하기	332	전투에서 승리하기	334-335
수집 아이템 추가하기	167-168	플랫폼 게임의 승리 상태	174-177
숨기기		시작하기	
그림	125-127	game.js 파일의 카메라	271
질문 숨기기	14	상점 만들기	323
캔버스	21	플랫폼 게임	150-154
콘텐츠	10	실수	398
퀴즈 숨기기	10-12		
슈팅 게임	219-243, 422		
gameQuery	223-225		
미사일 발사하기	236-238	악용 방지하기	351
적 추가하기	226-230	애나 안트로피	423
적과의 충돌	235	액션 RPG와 턴 기반 RPG 비교	292
파워업 하기	239-242	야블(Yabble)	419
플레이어 추가하기	231-234	약간 거슬리는 자바스크립트	107
스크롤되는 배경	224	여러 객체를 렌더링하기	112-115
스타일		예제	
미니맵에 추가하기	252	"a 버튼"의 이벤트 리스너	309
미사일	238	<script> 태그 다음의 새로운 변수	128
슬라이드에 적용	39	3번 형태를 가진 객체 만들기	215
적 우주선	230	5초마다 로컬 저장소에 변수를 저장하는 코드	343
카메라 요소	271	atom.js 파일을 사용하는 기본 HTML 파일	71
플레이어 우주선	233	atom.js 파일을 통해 캔버스를 제어하는 코드	77
스타일을 조정하는 함수	184	BootsEntity 객체 구현하기	173
스타일이 적용된 페이지	32-36	castRays 함수를 호출하는 update 함수	285
스트라테고	348	CoinEntity 객체 구현	168
스프라이트		crafty 엔진을 이용한 입체 지도 그리기	360-361
크기 조정	206		
형태 변환	192-196		
스프라이트 크기 조정	183, 205		

찾아보기

dino 객체	287	HTML 파일에 카메라 추가하기	270
displayStatus 함수 호출 수정하기	322	HTML 파일의 소스	357
dragDrop 수정하기	52	impress.js 파일의 변경된 코드	51
draw 메서드 구현을 간소화하기	80	index.html 파일 수정하기	50-51
draw 메서드를 가진 두더지 객체	84	index.html 파일	292
draw 및 update 함수 수정하기	265	index.html 파일에 entities.js	
draw 함수 수정하기	193	파일 로드하기	157
draw 함수에 두더지를 그리는 기능 추가하기	84	index.html 파일에 미니맵 추가하기	252
		index.html 파일에 자바스크립트 추가하기	18-19
drawSquare 메서드	109	index.html 파일을 수정한 코드	64
drawSquare 함수	114	index.html 파일의 body 태그에 onclick	
drawTextTile 함수	139	핸들러 추가하기	24
Enemy 객체의 생성자와 새로운 변수들	226	index.html 파일의 소스 코드	180
EnemyEntity 객체 구현	170	index.html 파일의 이야기에	
entities.js 파일에 추가한 gameOver 함수	165	스토리 추가하기	32
eval 함수 제거하기	241	init 함수의 나머지 부분	129
game 객체에 screen 속성 구현하기	60	init() 함수를 구현할 새로운 스크립트 태그	107
game.bop 객체	95-96	init() 함수를 위한 변수를 선언한 코드	113
game.css	248, 293	init() 함수에 새로운 변수 추가하기	128
game.items 배열	321	init() 함수의 반복문	139
game.js 파일	13	init() 함수의 처음 부분	137-138
game.js 파일	293	jQuery 라이브러리 추가하기	14
game.js 파일에 game.slide 함수 구현하기	55-56	jQuery 라이브러리가 로드되면	
		첫 번째 질문을 보이게 하기	15
game.js 파일에서 object.create 함수로		main 함수의 마지막 코드	190
상속 구현하기	75	main.css 파일에서 캔버스 요소를	
game.js 파일에서 카메라 실행하기	271	숨기는 코드	21
game.js 파일의 placeUnits 함수	367	main.js 파일의 코드	181
game.js 파일의 placeUnits 함수를		makeHoles 함수 구현하기	89
수정한 코드	379-381	makeHoles 함수 호출하기	88
game.js	248	map.js	295-296
game.keys 객체 구현하기	94	maskCache 배열 만들기	208
game.things 속성 구현하기	53-54	MENU 상태 처리하기	164
gameOver 함수	130	minimap 객체의 draw 함수 수정하기	286
gameOver() 함수	130	minimap 요소를 위한 스타일 코드	252
gameTcik 함수에 충돌 검사 추가하기	209	moveUni 함수의 정의	369
getRandomPlacement 함수	119	Node로 구현한 HTTP 서버	354
handleDragOver 함수 구현하기	46	NPC와 대화하기 위한 객체들	315
handleDrop 함수 구현	46	placementArray 배열 만들기	117
handleOnPress 함수	122, 140	placeUnits 핸들러를 수정한 함수	382
handleOnPress 함수	126	player 객체	187
HTML 구조	3		

Player 객체에 키 입력을 저장할 레지스트리 추가하기	197	게임을 완료했을 때 적용될 main.css 파일의 스타일	23
Player 객체의 새로운 생성자	195	게임의 배경 설정하기	224
Player 객체의 입력을 기록하기	199	게임이 시작될 때 전투 설정하기	332-333
player 핸들러를 수정한 코드	382-383	공격 시 차감될 HP 설정하기	334
playerBody 요소에 기호 표시기 추가하기	239	공격 처리하기	211-212
		공격이 발생했을 때 처리 코드	335-336
PlayerEntity 객체 추가하기	157	공룡 객체 초기화하기	281
playerInventory 객체 구현하기	58	공룡 이미지 미리 로드하기	281
randomColor 함수 구현하기	114	광선 발사하기	260-262
raycater 객체 수정하기	265, 282-283	구멍 그리기	81
raycater 객체	260	구멍의 상태 지정하기	93
README 파일의 커피스크립트 예제 코드	72	글꼴 모듈 로드하기	192
replay 함수 정의하기	131	기본 HTML 파일	247
resources.js 파일	151	기호 배열을 위한 변수들	239
resources.js 파일에 동전 스프라이트 추가하기	168	나머지 질문들을 보이게 하는 코드	20
resources.js 파일에 적 이미지 추가하기	169	다른 레이어 추가하기	227-228
resources.js 파일에 주인공 추가하기	156	다시 시작할 때 페이지를 새로고침하기	135
screens.js 파일에 PlayScreen 객체 추가하기	152	더 많은 그래픽 기능을 가진 구멍 객체	89
		동전을 모두 모았을 경우 승리 처리	177
server.js 파일에서 유닛의 위치를 결정하는 코드	364-365	똑똑해진 미사일 충돌 함수	240
setPlacementArray 함수	118	레이캐스트 객체 초기화하기	259
setPlacementArray	140	로컬 저장소 읽기	344
setShopping 함수의 시작 부분	324	마네키 그리기	324-325
ship 변수 정의하기	231	마스크를 이용한 이벤트 처리	204-205
socket.io 서버의 코드	358	마스크 유틸리티 추가하기	208
socket.io 클라이언트 코드를 사용하는 game.js 파일	358	마스크 특성이 추가된 player 객체	203
tick 함수와 replay 함수	141	말하는 고양이 만들기	321
tick() 함수	130	메시지 컨테이너 추가하기	174
TitleScreen 객체 생성하기	163	몇 가지 객체 설정하기	333
update 함수가 동작하도록 만들기	92	무엇을 어떻게 표시할지 정의하기	309
window 객체에 init 함수 바인딩하기	106	미니맵에 플레이어 추가하기	254
개별 스프라이트를 렌더링하도록 수정된 함수	185	미사일 레이어	236
		미사일 속도	236
게임 종료 상태 구현하기	175	미사일 충돌 감지	237
게임 종료 시 동전 갯수 초기화하기	176	미사일에 적용될 스타일 코드	238
게임과 플레이어 속성	372	미사일을 생성하는 코드	238
게임에 텍스트 렌더링하기	195	배경 그리기	78
게임에서 승리한 상태 구현하기	175	변수 수정하기	184
		부츠 이미지 추가하기	172
		부츠를 엔티티 풀에 추가하기	172
		브라우저의 미디어 재생 능력	100

찾아보기

브라우저 CSS	63	스페이스바 입력을 “a”키에 연결하기	308
브라우저를 위해 impress.js		스프라이트 별칭 대신 사용하기	193
파일 수정하기	61	스프라이트 크기를 변경하기	207
브라우저를 위해 index.html		스프라이트가 아닌 형태를 바탕으로	
파일 수정하기	61	한 Player 객체	192
비트 연산을 사용하는 update 메서드	204	스프라이트를 더 크게 보이게 하기 위한 코드	
사각형을 렌더링하는 기능이 완벽하게			183
구현된 init() 함수	114-115	스프라이트에 별칭 부여하기	188
사각형을 만들기 위한 변수 선언	112	슬라이드 간 이동 및 스타일을 지정하는	
상세히 구현된 init() 함수	108	main.css 파일 추가	33-34
상점 구현을 위한 함수 호출 및 속성 값 처리		슬라이드에 적용될 스타일	39
	328	시작을 위한 HTML	223
상점 시작하기	323	싸움 캐릭터 추가	330
상점을 열기 위한 pushScene 함수	322	아이템 컨테이너 추가하기	40-41
상점의 이벤트 핸들러	326-327	아이템을 조회하고 저장하기 위한	
상태를 표시할지 스프라이트의 동작을		inventoryObject 만들기	47
실행할지 결정하는 코드	315	애플리케이션과 게임 로딩을 초기화하기	153
상태 메시지를 제거하도록 수정된		약간 거슬리는 스타일의 자바스크립트	
입력 처리 함수	311	로딩 기법	107
상태 표시줄 토글하기	316-317	엔티티 풀에 EnemyEntity 추가하기	169
새로 구현한 drawSquare() 함수	119	엔티티 풀에 캐릭터 등록하기	156
새로운 draw 함수	90	연결 핸들러 수정하기	373
새로운 스프라이트 이름을 사용하도록		오래된 안내 문구 삭제하기	175
수정한 코드	207	올바른 정답을 검사하는 코드	25
새로운 컴포넌트	379	우주선 움직이기	233-234
새로운 키 입력 처리	194-195	우주선에 적용될 스타일	233
새로 작성한 스크립트	136	위치 수정을 위한 서버와의 통신	375-376
새로 추가된 변수들	210	유닛의 위치를 클라이언트에	
색상과 그림자 처리하기	278	전달하는 코드	364
서버의 place unit 신호를 리스닝하기	366	의사 결정 페이지	37
세피아 필터	288	이동을 위한 키 바인딩	161
수정된 canvas 객체	277	이전 다음 형태 함수를 하나로 합치기	198
수정된 castRay 함수	277-278	인벤토리를 보이거나 숨기기	318
수정된 changeForm 함수	211	인벤토리에 핸들러 추가하기	43
수정된 draw 함수	98	인벤토리와 드래그/드롭을 위한 CSS	42
수정된 gameTick 함수	214-215	일반 배열로 변경한 form 배열	213-214
수정된 init() 함수	118	일치하는 색상의 사각형 제거하기	121
수정된 placeUnits 함수	374-375	입력 처리하기	255
수정된 showInventory 함수	322	자바스크립트 파일을 로드하는 HTML 문서	
순수 자바스크립트로 작성된 게임	73-74		150
스케일을 조정하는 함수	184	잡힌 두더지 검사하기	97

장면 구성하기	341	플레이어에게 이동 방법을 설명하기	175
적 우주선에 스타일 적용하기	230	플레이어의 update 함수	198, 212-213
적을 동적으로 추가하기	228-229	플레이어의 update 함수 호출하기	200
전투가 진행되는 동안 반복 호출되는 핸들러	340	플레이어의 상태 표시 방법을 수정한 코드	332
전투를 시작하는 핸들러 함수	339	플레이어의 상태를 표시하기 위한 레이블 객체	333
전투 모드를 종료할 때의 코드	340	플레이어의 승리 처리하기	131
전투에 관련된 옵션을 표시하기	338	플레이어의 위치 변경	213
전투에서 승리했을 때의 처리	334-335	플레이어의 인벤토리 삭제하기	321
전투에서의 패배 처리	335	플레이어 이동 가능 추가하기	299-300
전투에서 활용 가능한 동작들	336-337	플레이어 이동 처리하기	161
지도 로드하기	297	플레이어 이동하기	256
지도에 충돌 데이터 추가	306-307	필요한 변수 추가하기	176
지도 추가하기	250-252	하이라이트 색상 변수 제거하기	125
지도 파일 로드하기	295	함수를 순환하는 코드	242
첫 번째 외부 자바스크립트 파일 로드하기	13	함수형이라기보다는 절차형에 가까운 전형적인 반복문	44
충돌 검사하기	307	형태 변환 함수	193
카메라 객체	272	화면 이미지를 리소스로 로드하기	164
카메라 요소의 스타일	271	화살표 키를 눌렀을 때 clearStatus 함수 호출하기	317
캐시 수정하기	134	오디오 API 확장	101
캐시 제거하기	134	오픈 게임 아트	420
캐시 초기화하기	133	용어	
캔버스 객체 추가하기	268	게임 엔진	319
콘텐츠 숨기기	10	서버	348-349
퀴즈가 아닌 질문만 숨기기	15	움직임	
퀴즈에 추가될 질문들	6-8	FPS 게임	257-258
크기 조정 기능을 제거한 draw 메서드	207	속도 조정	370
클릭과 이동 기능이 추가된 placeUnits 함수	370-371	웹 SQL 데이터베이스	345
키 입력 처리	189	웹사이트 목록	424-425
타일의 원래 색상 숨기기	125	웹 서비스	349
타일의 클릭 핸들러	368	웹 소켓	356
판매할 아이템 그리기	325-326	웹 오디오	100
팔레트 객체	275-276	유닛	
팔레트 객체를 초기화하는 setup 함수	275	그리기	364-367
페이지가 로드될 때 임의의 색상 적용하기	110	이동하기	368-371
편의를 위해 추가한 변수들	203	이동	
플래시카드 배열	137	우주선	233-234
플레이어가 공격과 레벨 업이 가능하도록 수정	331	유닛 이동하기	368-371
플레이어 앞의 스프라이트를 알아내는 함수	313-314	플레이어 추가하기	175, 256
플레이어와 적 추가하기	338	형태 변환	192-196

찾아보기

이동 속도의 조정	370
이미지 생성 도구들	420-421
이미지 필터	273
이벤트 핸들러	94-98, 204-205, 326-327
이전 다음 형태 함수를 하나로 합치기	198
인덱스된 DB	345
인벤토리 만들기	47, 316-319
인벤토리에 드래그/드롭 기능 추가	42-43
임의의 짝 만들기	117-120
입력 처리하기	
동시 입력 처리	197-200
두 플레이어	187-191
입체 지도 만들기	360-362
잉크스페이스	420



자바스크립트

APIs	394-395
window 객체에 함수 바인딩하기	106
객체	401
구문	396
라이브러리와 코드 통합하기	16-21
로드하기	32
리턴 값	48
문자열	398
반복문	403
배열	399
변수	397
서버 측 언어	366-367
숫자	398-399
조건문	402
주석	404
커피스크립트	70-76
콘솔을 이용한 디버깅	408
파일 로드하기	13
함수	400
장면 구성하기	341
장점과 단점	221
재정의	
CSS	35

동전 초기화하기	176
저수준 추상화	104
저장하기	
Tiled 맵	148-149
게임 시작하기	343-345
변수를 로컬 저장소에 저장하기	343
키 입력 레지스트리	197
플레이어 정보	210
적	
추가하기	169-171, 226-230
충돌 처리	235
전역 변수	397
전역적으로 설치되는 패키지	357
전체 화면 모드	303
전투에서의 패배 처리	335
전투 인터페이스 만들기	330-345
절차형 반복문과 함수형 반복문의 비교	44
점프(캐릭터 이동)	161-162
정리하기	
오래된 안내 문구	175
플레이어의 인벤토리	321
정수	398
정의	
변수	74
속성	121
함수	45, 131
제거하기	
짝 제거하기	121-124
캐시	134
하이라이트 변수	125
제시 헬	391, 423
주석	
HTML	19
자바스크립트 주석	404
중단점	408
지도	
2D 지도 만들기	250-253
Tiled 맵 만들기	147-149
만들기	295-298
입체 지도 만들기	360-362
충돌 맵 만들기	159-160

직접 구현한 API	395
질문	
보이기	15
숨기기	15
정답 확인하기	23-26
질문 다시 보이게 하기	13-15
질문 구성하기	2-9, 15
짤	
만들기	117-120
맞추기	136-142
일치하는 색상의 사각형 제거하기	121-124
짤 맞추기	121-124
똑같은 것 대신	136-142

ㅌ

참으로 취급할 수 있는 값	96, 123, 402
창	
새로 고침하기	377
자바스크립트 함수 바인딩하기	106
처리하기	
공격	211-212
입력	199, 255
초기화하기	
dino 객체	281
player 핸들러를 수정한 코드	382-383
애플리케이션	153
캐시	133
최적화	
색상 팔레트	279
캐싱	132-135
추가하기	
CSS 파일 추가하기	10-12
jQuery 라이브러리 추가하기	14
main.css 파일 추가하기	33-34
resources.js 파일 추가하기	151
객체 추가하기	152, 268
기호 표시기 추가하기	239
동전 추가하기	176
드래그 앤 드롭으로 인벤토리 관리하기	40-49
레이어 추가하기	227-228

메시지 컨테이너 추가하기	174
변수 추가하기	203
복잡한 동작 추가하기	50-60
속성 추가하기	60
수집 아이템 추가하기	167-168
스크립트 태그 추가하기	107
스프라이트 추가하기	168
아이템 컨테이너 추가하기	40-41
엔티티 추가하기	172
이미지 추가하기	169-173
이야기에 페이지 추가하기	32
적 추가하기	169-171, 226-230, 338
지도 추가하기	250-252
지도에 충돌 데이터 추가	306
카메라 추가하기	270-274
캐릭터 추가하기	155-158, 281-289, 330
텍스트 렌더링하기	195
파워업 하기	172-173, 239-242
플레이어 추가하기	156-157, 231-234, 254-258, 299-305, 338
함수 추가하기	114
핸들러 추가하기	24, 43
충돌 감지	306-307
crafy 게임 엔진	379-384
적과의 충돌 검사	235, 240
충돌 맵 만들기	159-160
충돌에 따른 피해 적용하기	206-216
충돌 처리하기 예제	235

ㅋ

카메라 추가하기	270-274
캐릭터	
NPC와 대화하기	313-315
걷기와 점프하기	161-162
추가하기	155-158, 281-289
크롬 브라우저에서의 이동 문제	304-305
캐싱	132-135
캔버스	
atom.js를 이용하기	77
구멍 그리기	80-83
그리기	77-79

찾아보기

두더지 그리기	84-87
숨기기	21
캔버스 기반 렌더링과 DOM 기반 렌더링 비교	221
캡슐화된 객체의 동작 확인	251
커피스크립트	70-76, 418
콘솔을 이용한 디버깅	408
콘텐츠 잠그기	10-12
콤마와 트러블슈팅	152
퀴즈 게임	1-27
다시 보이게 하기	13-15
쇼핑 목록	16-22
정답 확인하기	23-26
질문 구성하기	2-9
퀴즈를 숨기거나 보여지게 하기	10-12
퀴즈 게임의 쇼핑 목록	16-21
크롬 브라우저	417
캐릭터 이동 문제	304-305
클라이언트 스토리지 옵션	345
클라이언트 측 코드	348
클로저	48
클릭 핸들러	368
키	
바인딩	309
입력 처리하기	194-195

E

타일 맵 내보내기	149
타일 맵 편집기	146
타일 셋 가져오기	148
타임 제한 설정	128-131
태그	4
<! -- -->	19
<audio>	99-101
<body>	5
 	9
<canvas>	19, 72
<div>	
<h1>	5
<head>	4
<html>	4

<input>	9
<label>	8
<link>	5
<meta>	4
<script>	19
<title>	4
태그 기반 선택기	10
테스트	
총돌 검사하기	307
코드	409
텍스트	
글꼴 모듈 로드하기	192
제거하기	311
텍스트 편집기	416
튜토리얼 목록	422
팀 리트	423

II

파워업 하기	172-173, 239-242
파이어버그	406, 417
파이어폭스 브라우저	417
파티 게임	69-102
두더지 그리기	84-87
두더지 때려잡기	94-98
두더지들의 동작 구현하기	92-101
두더지를 구멍에 넣기	88-91
브라우저에서의 오디오	99-101
예제 게임 만들기	70-76
캔버스를 이용한 그리기	77-79
팔레트 객체	275-276
퍼즐 게임	103-143
easel.js 파일을 이용한 렌더링	106-111
그림을 숨기거나 뒤집기	125-127
똑같은 것 대신 짝을 지정하기	136-142
시간 제한	128-131
여러 객체를 렌더링하기	128-131
일치하는 색상의 사각형 제거하기	121-124
임의의 짝 만들기	117-120
캐싱	132-135
페이지가 로드될 때 임의의 색상 추가하기	110

페이지 이동하기	37-39	픽셀조인트	421
프로토타입	75		
플래시카드 게임	136-142		
플래시카드 배열	137		
플랫폼 게임	145-178	함수	
melon.js 파일	146	리턴 값	48
Tiled 맵 만들기	147-149	범위	48
게임 시작하기	150-154	상점 구현 함수 호출	328
수집 아이템 추가하기	167-168	순환하는 코드	242
적 추가하기	169-171	스프라이트 알아내기	313-314
정보성 메시지	174-177	자바스크립트의 함수	400
제목 화면	163	정의	45
충돌 맵 만들기	159-160	함수의 명명	110
캐릭터 이동	161-162	형태 변환	193
캐릭터 추가하기	155-158	함수형 반복문과 절차형 반복문의 비교	44
파워업 하기	172-173	핸들러	
플랫폼 게임의 메시지	174-177	<head> 태그	4
플랫폼 게임의 정보성 메시지	174-177	전투가 진행되는 동안 반복 호출되는 핸들러	340
플랫폼 게임의 제목 화면	163	추가하기	43
플랫폼 게임의 패배 상태	174-177	키 입력	189
플레이어		플레이어 이동	161
3번 형태를 가진 객체 만들기	215	해시 함수	23-26
update 함수	198, 212-213	형태	
객체 코드	187, 203	이동 및 형태 변환	192-196
미니맵에 추가하기	254	일반 배열	213-214
스프라이트 대신 형태 사용하기	193	폼 객체	193
위치 변경	213	형태 변환 함수	193
이동	174, 256	호스팅	349
추가하기	231-234, 254-258, 299-305	호출하기	
플레이어별 제어 및 표시	372-378	castRays 함수	285
플레이어의 악용 방지하기	351	clearStatus 함수	317
플레이어별 표시	372-378	makeHoles 함수	88
피클 스프라이트 편집기	420	Player 객체의 새로운 생성자	195
피타고라스의 정리	279	플레이어의 update 함수	200