

Wstęp (7)

1. Podstawy grafiki: płótno i duszki (13)

- Praca z obiektem canvas (13)
- Tworzenie płynnych animacji (20)
- Praca z duszkami (23)
- Manipulowanie pikselami (28)
- Wybór metody renderowania grafiki (37)

2. Zmiana perspektywy (51)

3. Interfejs użytkownika (67)

- Graficzny interfejs użytkownika i interakcje w grach internetowych (67)
- Implementowanie graficznego interfejsu użytkownika (69)

4. Dźwięki w HTML5 i optymalizacja przetwarzania (83)

- Dodawanie dźwięku za pomocą znacznika audio (83)
- Wykonywanie wymagających zadań w wątkach roboczych (92)
- Składowanie danych: localStorage i sessionStorage (99)

5. Niech świat pozna Twoją grę! (103)

- Zabezpieczenie przed oszustwami i operacje na serwerze (103)
- Ostatnia prosta (108)
- Ostatni szlif (118)
- Gra trafia do społeczności - integracja z Facebookiem (125)