

## <<C游戏编程从入门到精通>>

### 图书基本信息

书名：<<C游戏编程从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787030157515

10位ISBN编号：7030157516

出版时间：2006-8

出版时间：科学出版社

作者：浦滨

页数：400

字数：629368

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<C游戏编程从入门到精通>>

### 内容概要

本书讲述如何进行游戏编程的详细过程，系统地介绍了基于C / C++环境游戏设计与开发的方法和技巧，内容全面并相互关联、渗透。

以基于不同平台的游戏制作为背景，知识阐述与具体案例相结合，深入浅出，直观、实用、可操作性强；是一本集入门、深入到精通C / C++游戏编程的综合性图书。

该书将大学计算机及大量相关专业课程的知识运用到游戏编程的实践中，并详细诠释计算机及其他专业课题，内容涉及计算机硬件、软件等方面的编程技术。

具体内容包括：图形绘制、动画实现、中文显示、文件调用、内存使用、声卡控制、中断和内存驻留技术、接口技术、数据库实现、简单病毒、界面技术等，并且配以大量源程序以及程序注释，对所涉及理论进行充分的讲解和支撑。

本书根据大学C / C++语言教学需求，适合高校计算机和数学相关专业师生。

对于C / C++语言的初、中级用户，业余爱好者学习与培训，以及有一定软件开发经验的程序员、专业技术人员也有很好的借鉴和参考价值。

随书光盘内容为书中实例的源代码及可执行程序。

## 书籍目录

第1章 文本格式游戏 1.1 文本模式游戏制作 1.1.1 文本窗口函数 1.1.2 INT10中断功能 1.2 猜数字游戏 1.2.1 游戏创意 1.2.2 游戏规划 1.2.3 程序实现 1.2.4 游戏调试 1.3 本章小结第2章 图形图像绘制 2.1 设置图形模式 2.2 独立图形程序 2.3 图形图像函数 2.3.1 画点 2.3.2 画线 2.3.3 填充 2.3.4 图像函数 2.3.5 图形文本函数 2.4 本章小结第3章 单动画实现 3.1 实现动画思路 3.2 屏幕保存与恢复 3.3 重画动画实例 3.4 简单动画实现 3.5 用异或实现赛车动画 3.6 搬运工游戏实例 3.6.1 关卡设置 3.6.2 游戏过程实现 3.7 本章小结第4章 简单图形游戏 4.1 从动画到游戏 4.2 简单用户响应 4.3 接收用户信息 4.4 配上其他东西 4.4.1 配上声音 4.4.2 加入片头和片尾 4.4.3 使用随机数 4.5 赛车游戏 4.6 本章小结第5章 应用图形模式 5.1 显示适配器与显示模式 5.1.1 显示适配器 5.1.2 显示模式 5.2 图形模式13H 5.3 调用BIOS中断10H 5.4 用汇编设置模式 5.4.1 使用汇编文件 5.4.2 行内汇编 5.5 本章小结第6章 绘制二维图形 6.1 基本图形 6.1.1 直接写屏 6.1.2 直接画点 6.1.3 直接画线 6.1.4 直接画多边形 6.2 图形函数优化 6.3 更多图形 6.4 本章小结第7章 中文输出 7.1 文字显示原理 7.2 西文显示 7.2.1 使用ROM字符集 7.2.2 使用西文字库 7.3 汉字输出 7.4 中文平台下文字显示 7.4.1 汉字显示方法 7.4.2 中文平台判别 7.5 西文平台下中文调用 7.5.1 hzk16中文字库文件 7.5.2 hzk24中西文共显 7.6 小字库、无字库技术 7.6.1 小字库技术 7.6.2 无字库技术 7.7 中文特效 7.7.1 文字翻转 7.7.2 多字体显示 7.7.3 文字格式显示 7.8 本章小结第8章 图形图像 8.1 bmp文件调用 8.1.1 bmp文件结构 8.1.2 256色bmp文件显示 8.2 pnx文件调用 8.2.1 pcx文件结构和编码 8.2.2 pcx文件显示 8.2.3 播放pcx文件 8.3 ico文件显示 8.3.1 ico文件结构 8.3.2 ico文件显示 8.4 图形图像处理 8.4.1 基本图形图像变换 8.4.2 模拟动画实现 8.5 本章小结第9章 动画原理及实现 9.1 动画技术分类 9.2 重画技术 9.2.1 直接重画 9.2.2 缓冲技术 9.3 弄或技术 9.4 调色板技术 9.4.1 调色板寄存器 9.4.2 调色板动画原理 9.4.3 调色板动画举例 9.5 拉屏技术 9.5.1 横向重画 9.5.2 横向拉屏 9.6 适用环境和效率 9.7 弹跳的球体 9.8 本章小结第10章 子画面技术 10.1 于画面概述 10.1.1 子画面 10.1.2 子画面结构 10.1.3 面向对象 10.2 显示干画面 10.3 于画面运动 10.4 背景问题 10.5 干画面游戏 10.6 子画面绘制 10.7 本章小结第11章 文件操作 11.1 文件基本操作 11.1.1 建立、打开和关闭 11.1.2 读取和写入 11.2 游戏进度文件 11.2.1 两种方法 11.2.2 保存进度文件 11.2.3 读取进度文件 11.3 游戏数据文件 11.4 批量文件操作 11.4.1 文件分割 11.4.2 合并文件 11.4.3 分合并举 11.5 dbf文件 11.5.1 dbf文件结构 11.5.2 dbf文件读取 11.6 本章小结第12章 声音技术 12.1 PC喇叭发声 12.1.1 发声系统 12.1.2 PC喇叭播放歌曲 12.1.3 扬声器背景音乐 12.2 声卡技术 12.2.1 DSP简介 12.2.2 DSP端口寻找 12.2.3 写DSP 12.3 播放WQV文件 12.3.1 wav文件格式 12.3.2 wav文件播放 12.4 游戏音乐与音效 12.5 本章小结第13章 内存缓冲技术 13.1 常规内存 13.2 内存结构 13.3 XMS技术 13.3.1 XMS基本知识 13.3.2 XMS基本函数 13.3.3 XMS调用基本程序 13.3.4 将中文字库调入XMS 13.4 EMS技术 13.4.1 EMS基本知识 13.4.2 EMS调用基本程序 13.4.3 将中文字库调入EMS 13.4.4 全方位拉屏 13.5 本章小结第14章 接口与通信技术 14.1 键盘 14.1.1 键盘读取 14.1.2 同时按下问题 14.1.3 模拟按键 14.1.4 清空键盘缓冲 14.2 鼠标 14.2.1 鼠标基本函数 14.2.2 改变鼠标形状 14.2.3 用pcx图像做鼠标 14.3 串口与通信 14.3.1 串口基础 14.3.2 串口通信 14.3.3 利用串口传输文件 14.3.4 两部坦克对打例程 14.4 本章小结第15章 界面技术 15.1 界面对象的结构 15.1.1 对象的结构分析 15.1.2 对象的初始化 15.1.3 界面设计与分析 15.2 对象绘制函数 15.2.1 填充矩形绘制函数 15.2.2 立体按钮绘制 15.2.3 窗体、按钮和菜单绘制 15.3 使用链表 15.4 对象事件函数 15.4.1 按钮的基本动作 15.4.2 菜单的基本动作 15.5 进行事件检测 15.6 界面例程 15.7 游戏实例 15.7.1 DOS游戏界面设计 15.7.2 将界面插入游戏 15.7.3 构建个性化界面 15.8 本章小结第16章 编程艺术及其其他问题 16.1 TSR驻留 16.1.1 TSR基本知识 16.1.2 时钟驻留 16.1.3 热键驻留 16.2 简单病毒 16.3 OOP应用 16.4 各类游戏编程思路 16.4.1 桌面游戏 16.4.2 视频对战游戏 16.4.3 魂斗罗类游戏 16.4.4 玛丽、赛车类游戏 16.4.5 RPG游戏 16.4.6 RPG引擎设计原理 16.5 本章小结第17章 游戏实例设计 17.1 建立通用游戏函数库 17.2 游戏创意 17.3 游戏规划 17.3.1 详细设计 17.3.2 程序流程设计 17.4 程序编写 17.4.1 文件清单 17.4.2 进度文件 17.4.3 图片文件 17.4.4 数据文件 17.4.5 代码文件 17.5 游戏场景 17.6 本章小结附录A 游戏函数库附录B 简单数据库 B.1 数据库要求 B.2 详细设计 B.3 模块设计 B.3.1 输入 B.3.2 检查 B.3.3 显示 B.3.4 删除 B.3.5 插入 B.3.6

<<C游戏编程从入门到精通>>

查找 B.3.7 修改 B.3.8 排序和交换节点 B.3.9 保存 B.3.10 读取 B.3.11 清空 B.4 程序代码 B.5 通用  
数据库设计附录C 图形及文本函数 C.1 坐标位置函数 C.2 画线函数 C.3 线型函数 C.4 图形填充函  
数 C.5 文本输出函数 C.6 C / C++头文件

## <<C游戏编程从入门到精通>>

### 编辑推荐

《C游戏编程从入门到精通》(第2版)根据大学C / C++语言教学需求, 适合高校计算机和数学相关专业师生。

对于C / C++语言的初、中级用户, 业余爱好者学习与培训, 以及有一定软件开发经验的程序员、专业技术人员也有很好的借鉴和参考价值。

随书光盘内容为书中实例的源代码及可执行程序。

<<C游戏编程从入门到精通>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>