

<<Visual C#经典游戏编程开发>>

图书基本信息

书名：<<Visual C#经典游戏编程开发>>

13位ISBN编号：9787030318831

10位ISBN编号：7030318838

出版时间：2011-11

出版时间：科学出版社

作者：陈锐，李欣，夏敏捷 编著

页数：448

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>

## <<Visual C#经典游戏编程开发>>

### 内容概要

《visual c#经典游戏编程开发》是一本面向广大编程爱好者的游戏设计类图书。

《visual c#经典游戏编程开发》最大的特色在于通过具体案例讲解c#游戏开发，不仅可以加深知识点的掌握，更重要的是通过本书让读者学会如何开发游戏。

《visual c#经典游戏编程开发》涉及的游戏都是大家耳熟能详的，例如，推箱子、俄罗斯方块、象棋、坦克大战等。

通过本书，让你对枯燥的计算机编程学习充满乐趣。

对于初、中级的c#学习者来说，《visual c#经典游戏编程开发》是一个很好的参考资料，我们不仅为您列出了完整的游戏代码，同时对所有的源代码进行了非常详细的解释，做到了通俗易懂、图文并茂。

本书配有教学光盘，不仅有视频讲解，还有ppt教学课件以及程序源代码，方便读者使用。

《visual c#经典游戏编程开发》可供游戏编程爱好者、程序设计人员和c#语言学习者参考阅读。

书籍目录

第1篇 益智游戏

第1章 连连看游戏

- 1.1 连连看游戏介绍
- 1.2 程序设计的思路
  - 1.2.1 动物方块布局
  - 1.2.2 连通算法
  - 1.2.3 智能查找功能的实现
- 1.3 程序设计的步骤
  - 1.3.1 设计游戏界面窗体(form1.cs)
  - 1.3.2 编写程序代码

第2章 黑白棋游戏

- 2.1 黑白棋游戏介绍
- 2.2 程序设计的思路
  - 2.2.1 棋子的显示
  - 2.2.2 翻转对方的棋子
  - 2.2.3 显示执棋方可落子位置
  - 2.2.4 判断胜负功能
- 2.3 程序设计的步骤
  - 2.3.1 设计游戏界面窗体(form1.cs)
  - 2.3.2 编写程序代码

第3章 汉诺塔游戏

- 3.1 汉诺塔游戏介绍
- 3.2 程序设计的关键技术
  - 3.2.1 盘子图片的拖动
  - 3.2.2 动态加载盘子图片
  - 3.2.3 递归解决汉诺塔盘子移动
  - 3.2.4 动画效果移动盘子
- 3.3 程序设计的思路
- 3.4 程序设计的步骤
  - 3.4.1 设计游戏界面窗体(form1.cs)
  - 3.4.2 编写程序代码

第4章 推箱子游戏

- 4.1 推箱子游戏介绍
- 4.2 程序设计的思路
- 4.3 程序设计的步骤
  - 4.3.1 设计游戏窗体(form1.cs)
  - 4.3.2 编写程序代码
  - 4.3.3 推箱子游戏关卡地图编辑器(frmconfig.cs)

第5章 扫雷游戏

- 5.1 扫雷游戏介绍
- 5.2 程序设计的思路
- 5.3 程序设计的关键技术
  - 5.3.1 动态添加雷块按钮控件
  - 5.3.2 无雷方块拓展(对于周围无雷的空白块)
- 5.4 程序设计的步骤

## <<Visual C#经典游戏编程开发>>

5.4.1 设计游戏窗体(form1.cs)

5.4.2 编写程序代码

### 第6章 七巧板游戏

6.1 七巧板游戏简介

6.2 程序设计的关键技术

6.2.1 几何图形的绘制

6.2.2 几何图形的平移旋转

6.2.3 给graphicspath包含的图形填充颜色

6.3 程序设计的步骤

6.3.1 设计拼块类(cchip.cs)

6.3.2 设计窗体类(form1.cs)

### 第7章 21点扑克牌游戏

7.1 21点扑克牌游戏介绍

7.2 程序设计的关键技术

7.2.1 扑克牌面绘制

7.2.2 游戏规则的算法实现

7.3 程序设计的步骤

7.3.1 设计游戏窗体(form1.cs)

7.3.2 编写程序代码

### 第8章 人物拼图游戏(一)

8.1 人物拼图游戏介绍

8.2 程序设计的思路

8.3 程序设计的步骤

8.3.1 设计游戏窗体(form1.cs)

8.3.2 播放声音类设计

### 第9章 人物拼图游戏(二)

9.1 人物拼图游戏介绍

9.2 程序设计的思路

9.3 程序设计的步骤

9.3.1 设计游戏窗体(form1.cs)

9.3.2 编写程序代码

### 第10章 停车场游戏

10.1 停车场游戏介绍

10.2 程序设计的思路

10.2.1 停车位和汽车颜色编号

10.2.2 游戏中的相关数据结构

10.2.3 实现汽车移动

10.2.4 实现“路线提示”功能

10.3 程序设计的步骤

10.3.1 设计游戏窗体(form1.cs)

10.3.2 编写程序代码

## 第2篇 控制类游戏

### 第11章 坦克大战游戏

11.1 坦克大战游戏介绍

11.2 程序设计的思路

11.3 程序设计的步骤

11.3.1 设计坦克类

## <<Visual C#经典游戏编程开发>>

- 11.3.2 设计子弹类
- 11.3.3 设计播放声音类
- 11.3.4 设计游戏窗体类

### 第12章 俄罗斯方块

- 12.1 俄罗斯方块游戏介绍
- 12.2 程序设计的思路
- 12.3 程序设计的步骤
  - 12.3.1 设计方块类(block.cs)
  - 12.3.2 设计游戏类(game.cs)
  - 12.3.3 设计游戏窗体(form1.cs)

### 第13章 贪吃蛇游戏

- 13.1 贪吃蛇游戏介绍
- 13.2 程序设计的思路
- 13.3 程序设计的步骤
  - 13.3.1 设计豆类
  - 13.3.2 设计块类
  - 13.3.3 设计蛇类
  - 13.3.4 设计场地类
  - 13.3.5 设计窗体类

### 第14章 华容道游戏

- 14.1 华容道游戏介绍
- 14.2 程序设计的思路
  - 14.2.1 数据结构
  - 14.2.2 内部逻辑
- 14.3 程序设计的步骤
  - 14.3.1 创建游戏界面窗体
  - 14.3.2 编写程序代码

### 第15章 打字游戏

- 15.1 打字游戏介绍
- 15.2 程序设计的思路
  - 15.2.1 字母的产生和下移
  - 15.2.2 字母的消除
- 15.3 程序设计的步骤
  - 15.3.1 设计游戏界面窗体(form1.cs)
  - 15.3.2 产生随机字符类(myrandom.cs)

## 第3篇 棋牌类游戏

### 第16章 网络中国象棋

- 16.1 中国象棋介绍
  - 16.1.1 棋盘
  - 16.1.2 棋子
  - 16.1.3 各棋子的走法说明
  - 16.1.4 关于胜、负、和
- 16.2 程序设计的关键技术
  - 16.2.1 p2p知识
  - 16.2.2 udpclient类
  - 16.2.3 udpclient类开发udp程序的过程
- 16.3 程序设计的思路

## <<Visual C#经典游戏编程开发>>

- 16.3.1 棋盘表示
- 16.3.2 棋子表示
- 16.3.3 走棋规则
- 16.3.4 坐标转换
- 16.3.5 通信协议设计
- 16.3.6 网络通信传递棋子信息
- 16.3.7 生成棋谱信息
- 16.3.8 实现复盘
- 16.4 程序设计的步骤
- 16.4.1 设计棋子类(chess.cs)
- 16.4.2 设计棋盘类
- 16.4.3 设计中国象棋游戏窗体
- 16.4.4 复盘窗体

### 第17章 两人对战网络军棋

- 17.1 军棋游戏介绍
- 17.2 程序设计的思路
- 17.2.1 界面设计
- 17.2.2 棋盘数据结构
- 17.2.3 通信协议设计
- 17.2.4 走棋规则设计
- 17.2.5 布阵规则设计
- 17.2.6 通信过程
- 17.3 程序设计的步骤

### 第18章 拱猪扑克牌游戏

- 18.1 拱猪扑克牌游戏介绍
- 18.2 程序设计的思路
- 18.2.1 牌手牌的储存
- 18.2.2 记录牌手出牌
- 18.2.3 识别分牌
- 18.2.4 在游戏中出牌顺序逻辑控制
- 18.3 程序设计的步骤
- 18.3.1 card类和poke类
- 18.3.2 设计游戏界面窗体(mainform.cs)

### 第4篇 其他类游戏

#### 第19章 涂鸦游戏软件

- 19.1 涂鸦游戏软件简介
- 19.2 程序设计的关键技术
- 19.2.1 基本图形绘制
- 19.2.2 绘图轮廓(轨迹)的消除
- 19.2.3 绘图工具箱实现
- 19.3 程序设计的步骤
- 19.3.1 设计绘图工具类(drawtools.cs)
- 19.3.2 设计涂鸦游戏窗体(form1.cs)

#### 第20章 智力问答游戏

- 20.1 智力问答游戏简介
- 20.2 程序设计的关键技术
- 20.2.1 在保持连接的方式下进行数据操作

## <<Visual C#经典游戏编程开发>>

20.2.2 在无状态方式下进行数据操作

20.2.3 dataset和datareader

20.3 程序设计的思路

20.4 程序设计的步骤

20.4.1 设计游戏窗体(form1.cs)

20.4.2 编写程序代码

### 第21章 对对碰游戏

21.1 对对碰游戏介绍

21.2 程序设计的思路

21.3 程序设计的步骤

21.3.1 设计方块类(block.cs)

21.3.2 设计游戏场景类(gamefield.cs)

21.3.3 设计游戏窗体(form1.cs)

21.3.4 设计帮助窗体(help.cs)

### 第22章 百变方块游戏

22.1 百变方块游戏介绍

22.2 程序设计的思路

22.3 程序设计的步骤

22.3.1 设计拼块类(cchip.cs)

22.3.2 设计窗体类(form1.cs)

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>