

<<嵌入式应用与开发>>

图书基本信息

书名：<<嵌入式应用与开发>>

13位ISBN编号：9787040258790

10位ISBN编号：704025879X

出版时间：2008-12

出版时间：吴延昌 高等教育出版社 (2008-12出版)

作者：吴延昌 编

页数：285

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>

<<嵌入式应用与开发>>

前言

J2ME技术将Java语言平台无关的特性移植到小型电子设备上,允许移动无线设备之间共享应用程序,是一种高度优化的Java运行环境,专门用于开发消费类电子产品,如手机、PDA、可视电话、数字机顶盒、汽车导航系统等。

J2ME开发速度快、开发周期短、支持的手机品种多、开发资源丰富,因而得到了广泛的应用。

本书根据高职院校的教育思想与培养目标,突出学生的动手能力和职业技能的训练,以及分析、解决问题的能力及自学能力的训练,培养企业需要的人才。

全书通过4个学习情境的设置,训练读者进行J2ME无线项目开发的基本技能,提高读者的编程能力。本书以实例开发为特色,以实训为主线,采取任务驱动的方式,全面介绍了J2ME的基本编程思想和编程技术。

所采用的实例具有典型性,由易到难,循序渐进,对每一个实例都给出了详细的操作步骤,提供了完整的程序,并且通过分析代码中的技术难点,使读者进一步掌握关键技术,达到举一反三的目的。

本书共包括4个学习情境:学习情境一,“J2ME认知”带领读者进入J2ME的开发环境,通过“hello J2me!

”程序的编制,进入J2ME开发的殿堂;随后深入浅出地介绍了J2ME开发的相关理论知识。

学习情境二,通过“手机课程表软件制作”这一实训项目的开发,详细介绍了如何开发记录存储类项目,并能够使读者掌握高级用户界面设计等开发技能。

学习情境三,通过“手机五子棋游戏开发”这一实训项目的开发,掌握游戏开发过程中的界面设计技能、手机2D游戏开发技能和运用人工智能的对弈算法进行核心代码编写的能力。

学习情境四,“校园漫游”是一个典型的角色扮演类手机游戏,该游戏涵盖了一般手机2D游戏开发的基本技术,通过开发该游戏项目,使开发者掌握手机游戏开发的基本方法,具有很强的学习价值。

本书由平顶山工业职业技术学院吴延昌、杨立峰、樊建文、王现君、王洪等具有丰富的项目经验和教学经验的教师编写。

另外,安一杰、罗晓莉认真校对了书中的源代码,在此一并表示感谢。

书中部分代码及案例借鉴了互联网上相关程序的设计思想,在此也对原作者表示衷心的感谢。

由于本书内容较多,加之编写时间仓促,书中难免存在疏漏和不足之处,恳请广大读者提出宝贵意见。

。

<<嵌入式应用与开发>>

内容概要

《嵌入式应用与开发》是国家示范性高职院校建设项目成果之一，针对手机嵌入式软件开发的项目教程。

在撰写过程中面向实际应用，以项目为载体，对每个实例都详细阐述了从分析、设计到实现的全部过程，指导学习者一步步按照手机软件开发的真实过程进行实践。

全书包含4个学习情境和附录部分。

4个学习情境涉及手机嵌入式软件的高级界面编程、低级界面编程、数据存储编程和手机游戏开发等内容，通过4个项目的开发练习，读者可以迅速掌握手机软件开发的一般技能。

附录给出了JaVa语言的基本语法介绍及Java程序编写规范的部分内容。

《嵌入式应用与开发》适合作为应用性、技能型人才培养的各类教育的计算机应用、软件技术等专业嵌入式软件开发的项目教材，也可以作为手机软件开发爱好者的参考书及相关公司的培训用书。

<<嵌入式应用与开发>>

书籍目录

学习情境一 J2ME认知1.1 搭建J2ME开发环境1.1.1 NeWels简介1.1.2 下载与安装NetBeamIDE6.01.1.3 启动NetBeans IDE 6.01.2 第一个J2ME程序1.2.1 helloJ2me程序的开发1.2.2 新建MIDlet1.2.3 运行程序1.3 J2ME基本概念1.3.1 微型设备中配置.12ME1.3.2 KVM虚拟机1.3.3 Profile与Configuration1.3.4 常见的Profile1.3.5 MIDlet的概念1.3.6 MIDlet程序的生命周期1.4 J2ME界面编程1.4.1 概述1.4.2 高层显示1.4.3 低层显示1.5 MIDlet数据管理1.5.1 J2ME记录管理系统1.5.2 Recordstore的基本操作1.6 J2ME程序设计原则学习情境二 手机课程表软件制作2.1 项目基本信息2.1.1 项目名称2.1.2 项目描述2.1.3 项目实施准备2.2 项目详细信息2.2.1 项目分析2.2.2 项目设计2.2.3 编程实现2.3 项目管理信息2.3.1 项目团队管理2.3.2 制订项目计划2.3.3 项目进度计划2.3.4 项目质量管理2.3.5 软件测试2.4 系统使用说明2.4.1 启动程序2.4.2 设置课程信息2.4.3 删除已有的课程信息2.4.4 修改已有的课程信息2.4.5 设置某日的课程表2.4.6 设置上课时间2.4.7 激活上课提示2.5 项目总结与思考学习情境三 手机五子棋游戏开发3.1 程序内容简介3.2 需求分析3.3 概要设计3.3.1 游戏的总体流程3.3.2 游戏中的关键问题3.3.3 程序结构设计3.4 详细设计3.4.1 游戏的主控流程3.4.2 关键代码段的实现3.5 代码实现3.5.1 程序的代码结构3.5.2 程序的主要代码3.6 运行测试3.7 项目小结学习情境四 “校园漫游”游戏开发4.1 游戏基本信息4.2 项目分析4.2.1 项目开发背景4.2.2 项目需求分析4.3 概要设计4.3.1 项目总体设计4.3.2 项目概要设计4.4 MIDP 2.0手机游戏开发4.5 游戏界面的设计和实现4.5.1 创建工程4.5.2 创建MIDlet应用程序4.5.3 游戏帮助画面和关于游戏画面的实现4.5.4 设计开始游戏画面4.5.5 设计游戏主菜单4.6 游戏运行的设计和实现4.6.1 游戏精灵的设计4.6.2 游戏图层的显示和管理4.6.3 游戏场景的绘制4.6.4 游戏主角移动的判断4.6.5 元素间的碰撞处理与弹出提示对话框4.7 游戏源代码4.7.1 游戏MIDlet主程序schoolMIDlet.java4.7.2 游戏主菜单程序schoolMenu.java4.7.3 游戏开始画面程序Face.java4.7.4 游戏帮助画面程序Help.java4.7.5 游戏关于画面程序About.java4.7.6 游戏运行程序schoolMain.java4.8 项目小结附录A Java基础知识附录B Java编程规范参考文献

章节摘录

插图：4.2项目分析4.2.1项目开发背景随着手机在消费者群体中的普及，手机游戏也由于其随时随地都可操作等特点受到了广大消费者的喜爱。

目前，传统计算机上的很多游戏都已经被移植到手机上。

由于手机游戏潜在的巨大使用量，使得手机游戏开发市场商机无限。

同时，手机游戏的开发集程序开发、动画制作、美术策划于一体，可以说是艺术和科学的完美结合。

由于具有很强的人机互动性，一些情节类游戏的故事结局还会根据人机互动的情况而有所不同，这些都可以点燃手机游戏开发人员的创作热情。

当前，从事手机游戏开发的人员已经占了程序开发人员数量的很大一部分。

目前市场上可供的手机游戏有传统益智类游戏、动作游戏、体育游戏、策略游戏、休闲游戏、角色扮演游戏等。

不同类型的手机游戏有着不同的特点，每一种类型的手机游戏都有一定数量的支持玩家。

要开发一款优秀的手机游戏，就有必要了解各种类型手机游戏的基本特点。

据统计，目前传统的益智类游戏占了手机游戏市场的大部分份额，其益智性较强，深受年轻用户的喜爱，是手机游戏开发中的一个重点。

体育游戏也由于其比较吸引人，发展速度很快，但由于受到图形表现力、规则以及体育运动的多样性等方面的制约，体育游戏和实际体育运动的普及程序还是无法相比。

但是，现在可以幸运地看到，很多手机提供了人工智能类的动作游戏，虽然比较粗糙的动画效果和缓慢而僵硬的人物动态还是很难让人感到兴奋，但相信随着手机设备性能的提高，各种类型的体育游戏、动作游戏一定会得到大规模的发展，可玩性会大大增强。

另外，随着手机存储容量的增加，近来各种角色扮演游戏也开始流行起来。

<<嵌入式应用与开发>>

编辑推荐

《嵌入式应用与开发》为高等教育出版社出版。

<<嵌入式应用与开发>>

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>