

<<C++游戏开发>>

图书基本信息

书名：<<C++游戏开发>>

13位ISBN编号：9787111196860

10位ISBN编号：7111196864

出版时间：2007-5

出版时间：机械工业出版社

作者：Conger

页数：270

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++游戏开发>>

内容概要

本书系统介绍使用C++进行游戏编程的概念、方法、技巧、实例以及综合运用。本书共分为五部分，第一部分简要介绍编写游戏所需的工具和技能，包括大量有关编程的基本概念。第二部分深入介绍面向对象编程。第三部分展示如何构建游戏程序，并以Ping游戏为例进行全面讨论，包括如何为游戏添加声音。第四部分介绍编写游戏所需的高组C++技能。第五部分以游戏Invasion of Slugwroths为例介绍如何综合运用本书的知识。本书的随书配套光盘提供游戏编程所需的编译器、连接器和调试器、游戏引擎，以及书中的示例代码和推荐读物等。

本书是游戏编程的入门级读物，不要求具备计算机编程的基本知识。既适合作为有志于成为游戏程序员的读者的基础读物，也可用作游戏程序员的参考书。

书籍目录

译者序前言致谢第一部分 基础知识第1章 成为游戏程序员需要什么1.1 编程技能1.1.1 计算机程序是什么1.1.2 C++编程语言1.1.3 游戏编程工具1.2 计算机图形学1.2.1 计算机图形学基础1.2.2 在计算机屏幕上显示图片1.2.3 实现游戏动画1.3 游戏设计技能1.3.1 构造游戏代码1.3.2 让游戏变好1.4 美术技能1.5 声音和音乐技能1.6 小结第2章 编写C++程序2.1 Dev-C++编译器简介2.1.1 创建一个项目2.1.2 编写程序2.1.3 编译和连接程序2.2 用C++编程2.2.1 main()的内容2.2.2 变量2.2.3 输出到屏幕2.2.4 从键盘输入2.2.5 流和include语句2.2.6 函数2.2.7 基本数学运算2.2.8 循环2.3 Windows 编程2.3.1 WinMain()2.3.2 消息和消息处理2.4 游戏编程2.4.1 什么是OpenGL2.4.2 什么是OpenAL2.4.3 OpenGL、OpenAL和Directx2.5 小结第二部分 游戏中的面向对象编程第3章 面向对象编程简介3.1 软件对象3.2 类3.2.1 成员数据3.2.2 成员函数3.2.3 构造函数和析构函数3.2.4 内联成员函数3.3 逻辑运算符3.4 if-else 语句3.5 名字空间和域解析3.6 结构简介3.7 小结第4章 LlamaWorks2D 游戏引擎简介第5章 函数重载和运算符重载第6章 继承——事半功倍第三部分 游戏开发基础第7章 程序结构第8章 声音效果和音乐第四部分 C++进阶第9章 C++中的浮点数数学第10章 数组第11章 指针第12章 文件输入和输出第13章 深入真正的游戏开发第五部分 大回报第14章 严阵以待第15章 Captain Chloride行动起来第16章 Captain Chloride的世界第17章 Captain Chloride遇到实体对象第18章 大结局术语表

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>