

<<JAVA5游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<JAVA5游戏编程>>

13位ISBN编号：9787111199939

10位ISBN编号：7111199936

出版时间：2006-1

出版时间：机械工业出版社

作者：[美] Jonathan S. Harbour

页数：271

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>

## <<JAVA5游戏编程>>

### 内容概要

本书系统介绍用Java进行游戏开发的技术与过程。

通过一个逐步扩展和丰富的游戏实例Galactic War来主导学习过程，从而覆盖游戏开发的方方面面。

本书集趣味性、直观性、可操作性于一体，适合作为游戏编程初学者的参考书。

如果你对开发休闲游戏市场的游戏感兴趣，那么准备好开始吧。

这本针对初学者的指南，通过让你创建一款具备漂亮的美术效果和复杂细节的游戏，来一路提高游戏开发的水平。

本书不是一本Java编程语言的入门指南，而是使用Java进行游戏编程的一本入门图书。

从创建简单Java程序和编写图形代码的基础，到使用Java高级2D库和添加声音效果与音乐，本书一步一步地讲解将能够帮助你获得开发专业品质的、基于精灵的游戏所需的所有技能。

## <<JAVA5游戏编程>>

### 作者简介

Jonathan S.Harbour位于亚利桑那州Tempe的高级技术大学的游戏开发资深讲师。他在大学教授多门课程，从手持游戏机到家庭游戏机到游戏引擎。他著有三本新版游戏图书《DarkBASIC Pro Game Programming , Second Edilion》《Beginning GameProgramming , Second Edition》和《Game Programming All In One , Third Edition》。

## &lt;&lt;JAVA5游戏编程&gt;&gt;

## 书籍目录

译者序前言第一部分 Java编程入门第1章 Java 5入门1.1 游戏产业新动向1.2 休闲游戏的兴起1.2.1 休闲游戏玩家1.2.2 休闲游戏1.3 Java游戏1.3.1 不需要Java开发经验1.3.2 开发工具1.3.3 安装最新的JDK1.3.4 版本号和修订灾难1.3.5 从命令行编译1.4 编写第一个Java程序1.4.1 DrinkJava程序1.4.2 Appletizer程序本章小结复习题练习题第2章 Java编程基础2.1 Java Applet2.1.1 Web服务器技术简介2.1.2 寄存Java Applet2.2 Java语言2.2.1 Java数据类型2.2.2 类的基础知识2.2.3 main函数2.2.4 面向对象编程本章小结复习题练习题第3章 键盘和鼠标输入3.1 监听用户3.2 键盘输入3.2.1 监听键盘事件3.2.2 测试键盘输入3.2.3 创建KeyboardTest项目3.3 鼠标输入3.3.1 读取鼠标移动3.3.2 检测鼠标按钮3.3.3 测试鼠标输入本章小结复习题练习题第4章 声音效果和音乐4.1 播放数字化声音样本文件4.1.1 Java声音起步4.1.2 播放声音4.2 播放MIDI序列文件4.2.1 载入MIDI文件4.2.2 播放音乐4.3 可复用的类4.3.1 AudioClip类4.3.2 MidiSequence类本章小结复习题练习题第5章 创建第一个Java游戏5.1 有关游戏项目5.2 创建游戏5.2.1 在JBuilder中创建一个项目5.2.2 BoseVectorShape类5.2.3 Ship类5.2.4 Bullet类5.2.5 Asteroid类5.2.6 主源代码文件本章小结复习题练习题第二部分 Java 2D游戏编程第6章 Java 2D——矢量图和位图6.1 矢量图编程6.1.1 使用图形6.1.2 使用多边形6.1.3 旋转和缩放图形6.2 位图编程6.2.1 载入和绘制图像6.2.2 对图像应用变换本章小结复习题练习题第7章 游戏循环、计时和线程7.1 游戏循环的力量7.1.1 一个简单的(死)循环7.1.2 添加一些交互7.1.3 覆盖某些默认的Applet行为7.1.4 感受循环7.1.5 恢复遗忘很久的Applet方法7.2 走进线程7.2.1 启动和停止线程7.2.2 ThreadedLoop程序7.2.3 检查多线程7.3 构建Galactic War 游戏7.3.1 改变基类7.3.2 泛化Vector类7.3.3 ImageEntity类7.3.4 主源代码文件Galactic War .Java本章小结复习题练习题第8章 基本2D角色——声名狼藉的精灵8.1 绘制更多图像8.1.1 再访位图文件载人器8.1.2 不透明图像8.1.3 透明图像8.1.4 使用一些遮罩魔术8.2 使用精灵8.3 扩展Galactic War8.3.1 新的Galactic war位图8.3.2 新的和改进的源代码本章小结复习题练习题第9章 高级精灵编程——动画9.1 精灵动画9.1.1 动画技术9.1.2 绘制单个帧9.1.3 跟踪动画帧9.1.4 测试精灵动画9.1.5 把精灵动画封装到一个类中9.1.6 测试AnimatedSprife类9.2 扩展Galactic War本章小结复习题练习题第10章 创建一个Java游戏框架10.1 调整到事件驱动的编程10.1.1 研究类库10.1.2 构建一个Game类10.2 扩展Galactic war本章小结复习题练习题第11章 扩展和优化GalacticWar11.1 说说加油11.1.1 飞船加油和奖励分数加油11.1.2 武器升级11.2 扩展Galactic War11.2.1 新的精灵类型11.2.2 新的游戏状态11.2.3 新的精灵图像11.2.4 生命力和保护力长度、得分、火力和游戏状态变量11.2.5 新的输入按键11.2.6 声音和音乐对象11.2.7 载入媒体文件11.2.8 游戏状态问题——重置游戏11.2.9 检测“游戏结束”状态11.2.10 屏幕刷新更新11.2.11 准备结束11.2.12 更新新的精灵11.2.13 抓住加油11.2.14 新的输入键11.2.15 产生加油11.2.16 让保护起作用11.2.17 使用武器升级加油11.2.18 记录分数本章小结复习题练习题第12章 将Java游戏部署到Web上12.1 将一个applet打包到Java档案文件(JAR)中12.1.1 使用jar.exe程序12.1.2 将Galactic War打包到一个JAR档案文件中12.2 为Applet创建一个HTML主文件12.2.1 一个简单的HTML文件12.2.2 测试和部署Apple游戏12.3 结语本章小结复习题附录附录A 复习题答案附录B 推荐图书和站点

<<JAVA5游戏编程>>

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>