第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++角色扮演游戏程序设 >

图书基本信息

书名：<<Visual C++角色扮演游戏程序设计>>

13位ISBN编号：9787113061548

10位ISBN编号：7113061540

出版时间：2004-11-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：坂本千寻,博硕文化

页数：336

字数：430000

译者：博硕文化

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书适合已有VC++使用经验的读者，书中共分十个章节，从最基本的RPG的角色扮演游戏设计要素开始介绍，再来教您Windows窗口程序设计与RPG游戏配合的基本知识、图形文件的显示与全盛地图与人物相关的坐标处理、人物角色移动的思维与逻辑、战斗的设计与程序判断、RPG里所产生的事件的处理、角色参数的编辑设定和程序设计重点、音效加入与故事的整合等，每一章节都有完整高水准的程序实例配合解说，对想要学习游戏制作的读者提供了极佳的参考。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

Chapter1 写一个角色扮演游戏 何谓角色扮演游戏(RPG) 电脑游戏的RPG RPG分类 故事性 移动 战斗 系统概要 写RPG时的软硬件需求 程序设计的软硬件需求 C／C++编译器 最新版的ServicePack 硬件环境 其他硬件需求 收集数据 RPG设计相关工具软件，如地图编辑器(MapEditor)等Chapter2 游戏系统的设计 RPG系统 外观(画面显示方法) 故事铺陈 移动(非战斗状态) 战斗 单次移动距离(战斗状态时) 窗口大小 游戏系统内容总整理 RPG的必备功能和设计 RPG部分 地图显示 移动 战斗 CPU端的动作循环 参数 事件部分 游戏的发展Chapter3 Windows程序设计 游戏的必备功能 画面显示 其他功能 开启窗口 结合两端的桥梁部分 Windows程序的流程 基本类 应用软件 产生窗口与消息处理 窗口 消息处理 显示CG BMP格式的概要 DIB的架构 显示CG的应用软件 设定窗口样式 产生DIB及读入CG图文件 显示DIB CG／Sprite的重叠显示 制作合成用的类 复制用的函数 合成用的函数 DIBSecfion DIBSection的绘制 贴图零件(sprite)显示Chapter4 显示地图和人物 地图坐标系 从地图坐标转换成画面坐标 从画面坐标转换成地图坐标 利用渐变色地图 坐标转换的计算式 解法(1):实数运算 解法(2)：应用移位(shin) 解法(3)：加上offset(位移偏差) 解法(4):分类处理 Sprite显示 Sprite的显示顺序 显示的程序实例 设置结构(config) 坐标转换 扩充Sprite类 输入操作 窗口操作 战斗类 鼠标事件 执行程序实例 动作验证 故意的bug也是一种方法Chapter5 人物移动 移动的思维方式 判断可移动的位置 确认移动距离 验证移动判断 移动到指定位置 移动的动画 动画格式 登录动画 移动的程序实例 扩充战斗类别 加上输入处理 执行程序实例Chapter6 战斗 读入地图数据 写配置文件 读入文本文件 读入文本文件 词法分析(1exical analyze) 战斗类加入读入配置文件的功能 战斗规则 决定判断例程(Routine) 计算时所需的参数 计算破坏力 随机数 随机数的临界爆发攻击 求出射程距离 功击时的动画 动画模式 攻击处理的步骤 魔法攻击的处理 增加视觉特效 其他魔法 CPU端的思维模式 选择攻击对象 攻击顺序 CPU端人物的攻击 搜寻候选的移动位置 决定移动位置 攻击游戏玩家所选的人物 程序代码解释 驱动CPU端 等待消息的处理 执行程序实例 显示状态 设计弹出式状态说明 输入命令Chapter7 事件 事件的执行方法 设定故事大纲 决定命令 命令 主菜单用的命令 命令的执行处理 解释型?编译型? “ 语法分析 ”和“ 词法分析 ” 读入script及执行命令 执行script 触发事件时的输入处理 处理的内容 命令的处理 文字内容显示 菜单显示 绘制 效果 计时器处理 擦入 渐淡 合成图形 执行程序实例Chapter8 编辑参数 参数 利用参数调整游戏平衡 参数编辑器 雏形 对话框 编写程序代码 读取／写入参数文件 参数的编辑处理 执行程序实例 利用dummyChapter9 大功告成 增补其他功能 从外部文件读入参数 修改源程序代码 存储参数 结合战斗部分和故事大纲 战斗开始 战斗结束 判断结束 播放音乐 MCI的使用 追加标头和函数库 存储／装入 播放音效 提升等级 提升等级的适当时机 提升等级的处理 直接跳跃 直接跳跃的命令 故事大纲实例 故事大纲说明Chapter10 浅谈即时系统 战略型即时系统的基本概念 游戏玩家所选人物的移动 更自由的移动系统 敌方人物的移动 战斗

第一图书网, tushu007.com

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