

图书基本信息

书名：<<Android手机游戏开发从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787113144029

10位ISBN编号：7113144020

出版时间：2012-5

出版时间：中国铁道出版社

作者：刘剑卓

页数：426

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>

内容概要

刘剑卓编著的《Android手机游戏开发从入门到精通》为众多游戏开发者及对Android平台的游戏有兴趣的读者而写。

《Android手机游戏开发从入门到精通》分为3篇共18章，按照章节的先后顺序，由浅入深地讲解了Android平台上游戏应用的制作方法，全面详尽地为读者介绍了Android平台上2D与3D游戏产品的开发技术。

读者阅读之后，可轻松掌握游戏开发的基本技巧和制作流程，具备独立制作一款游戏的能力。

本书通过两个游戏项目样例，让读者掌握游戏应用产品从创意之初直至上市发行过程中每一步的具体内容。

读者在学习Android平台开发技巧的同时，还能够获得一些成功游戏开发者的经验和教训。

如果读者想成为一名优秀的Android游戏开发者，本书将会是一个不可或缺的辅助工具。

书籍目录

第1篇 入门篇

第1章 欢迎来到Android世界

1.1 智能手机的历史

1.1.1 IAnux

1.1.2 Symbian

1.1.3 Palm OS

1.1.4 Windows Mobile

1.1.5 BlackBerry OS

1.1.6 iOS

1.1.7 Android

1.2 Android概述

1.3 Android的发展历史

1.4 Android的系统架构

1.5 Android的未来

1.6 小结

第2章 开始之前的准备

第3章 建立Android开发环境

第4章 从HelloWorld开始

第5章 如何调试程序

第2篇 提高篇

第3篇 精通篇

章节摘录

版权页：插图：和图片绘制方法一样，在绘制文字之前，我们利用画笔类（Paint）先设置了颜色。虽然我们的游戏引擎和将来的游戏并不需要不同类型的字体。

但你的游戏可能需要，通常只有一种字体的游戏会显得很死板和单调。

所以关于字体的内容，我们会进一步介绍。

在个人电脑上，我们已经见过或者用过很多的字体，如宋体、黑体和Time New Rome。

Android平台中并没有提供如此丰富的字体，但是它提供了加载字体的方式。

Android API提供给开发者一个关于字体的类Typeface。

这个类支持读取TrueType类型的字体。

TmeType是由美国苹果公司和微软公司共同开发的一种电脑轮廓字体类型标准。

这种类型字体文件的扩展名是.ttf，类型代码是tffil。

TrueType字体中的字符（或字形）轮廓由直线和二次贝塞尔曲线片断构成。

在Typeface的帮助下，我们并不需要知道TrueType是如何表示字体的。

开发者只需要将它们加载进程序后，就可以使用了。

使用Typeface类中的静态方法，从assets / 路径下加载ttf文件。

将字体加载入内存之后，将其设置到画笔对象上。

对于画笔对象（Paint），我们同样可以设置文字的大小。

使用下面的方法，就会绘制指定大小的文字了。

设置好字体后，我们就可以调用前面已经说过的绘制文字的方法了。

Android API中，字符串类使用的是UTF.16的编码方式。

这是Unicode编码的一种。

这就意味着在Android的字符串对象中，我们可以存储汉字，以及它的两个衍生版本：韩语字和日语字

。这为亚洲区域的开发者们提供便利。

另外一个与绘制字体有关的是“对齐方式”。

还记得图片绘制的坐标对齐方式吗？

是以图片的左上角为对齐点的。

文字存在三种不同的对齐方式：Paint.Align.LEFT、Paint.Align.CENTER和Paint.Align.RIGHT。

这三个常量代表了左、中、右的对齐方式。

开发者可以使用方法：设置文字绘制时的对齐方式。

如果开发者没有设置对齐方式。

系统将会使用默认的左对齐方式来进行文字绘制。

关于字体还有更多内容，这里不再赘述，可查阅相关的官方文档。

我们完成了对绘制功能的升级，使其成为了游戏引擎中的一部分。

别忘了我们对AndroidAPI绘制功能进行封装抽象的工作意义是什么？

这样做的好处在于减少了系统提供接口的繁琐。

我们屏蔽游戏中不需要的功能，为游戏引擎再利用提供了良好的接口。

封装以后的接口更为简洁。

因为我们将Android平台特性与游戏功能分离，为将来移植其他平台或者更新系统API提供了便利条件

。

编辑推荐

《Android手机游戏开发从入门到精通》一个优秀的Android游戏开发者的一个不可或缺的得力助手。在读者阅读之后，掌握游戏开发的基本技巧和制作流程，具备独立制作一款游戏应用的能力。

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>