

<<J2ME无线移动游戏开发>>

图书基本信息

书名：<<J2ME无线移动游戏开发>>

13位ISBN编号：9787115137432

10位ISBN编号：7115137439

出版时间：2006-3

出版时间：第1版 (2006年3月1日)

作者：施铮

页数：599

字数：868000

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>

<<J2ME无线移动游戏开发>>

内容概要

本书全面介绍了基于J2ME中MIDP 2.0框架下移动设备游戏开发的技术、原理和方法。全书共分为13章，内容包括J2ME概论、开发环境、游戏控制基础、交互处理、图形处理、颜色处理、图像处理、动画处理、图像层管理、字体处理、音频\视频处理、状态存储和应用程序发布。全书采取技术接口详解和示例直观化驱动方式，结构清晰、实例丰富、易于理解，是广大J2ME开发人员必备的参考书。

本书适合于具备一定Java语言基础的专业和准专业的Java开发人员阅读，也可作为正在转向进行Java移动开发的各类程序员的必备Java参考书。

<<J2ME无线移动游戏开发>>

作者简介

施铮，计算机专业博士。

具备9年以上大型工程软件架构设计、分析及编程经验，长期致力于基于J2EE架构下企业信息系统构建的研究和教学工作，担任多家手机游戏开发公司顾问。

<<J2ME无线移动游戏开发>>

书籍目录

第1章 J2ME概论 11.1 什么是J2ME 21.2 J2ME体系结构 31.3 MIDP应用程序 5第2章 开发环境 112.1 WTK开发环境 122.1.1 WTK下载和安装 122.1.2 WTK环境的使用 132.2 JBuilderX开发环境 152.2.1 JBuilderX简介 162.2.2 JBuilderX安装 162.2.3 JBuilderX目录结构 182.2.4 配置移动开发环境 192.2.5 新建工程 212.2.6 新建应用程序 242.2.7 熟悉开发界面 252.2.8 掌握便捷工具 282.2.9 运行期配置 292.2.10 编译应用程序 312.2.11 运行应用程序 322.2.12 调试应用程序 34第3章 游戏控制基础 353.1 Java多线程机制 363.1.1 多线程与多进程 363.1.2 Java的多线程 373.1.3 线程的状态 403.1.4 线程的优先级 403.1.5 线程的同步 413.1.6 线程的阻塞 423.1.7 精灵线程 433.1.8 线程组 433.2 Timer类和TimerTask类 44第4章 交互处理 494.1 用户界面体系结构 504.2 高层用户界面组件 534.2.1 Alert界面组件 534.2.2 TextBox界面组件 574.2.3 List界面组件 624.2.4 Form界面组件 704.2.5 Gauge界面组件 714.2.6 TextField界面组件 754.2.7 DateField界面组件 814.2.8 StringItem界面组件 854.2.9 ImageItem界面组件 884.2.10 ChoiceGroup界面组件 944.2.11 Ticker界面组件 1004.2.12 Command界面组件 1024.3 事件处理 1074.3.1 事件模型 1084.3.2 事件监听器的使用 1094.4 界面组件综合实例 1194.5 外设输入处理 1324.5.1 MIDP 1.0键盘处理 1324.5.2 MIDP 2.0键盘处理 141第5章 图形处理 1475.1 图形接口 1485.1.1 Graphics绘图对象 1485.1.2 Canvas绘图画布 1495.1.3 坐标空间 1515.2 基本图形绘制 1515.2.1 绘制直线 1525.2.2 绘制矩形 1625.2.3 绘制弧形 1735.2.4 绘制三角形 1795.3 绘制风格 1795.4 综合实例 181第6章 颜色处理 1916.1 色彩空间 1926.1.1 基色组件构成 1926.1.2 基色组件使用 1936.2 颜色透明度 2016.2.1 透明度 2016.2.2 前景与背景的融合 2106.3 动态调整颜色参数 2176.4 设备颜色 222第7章 图像处理 2257.1 图像处理机制 2267.1.1 Image类简介 2267.1.2 不可变图像 2267.1.3 可变图像 2307.1.4 图像方位变换 2327.1.5 透明度处理 2347.2 游戏场景处理 2367.2.1 瓷片类TiledLayer简介 2367.2.2 静态场景处理 2417.2.3 动态场景处理 247第8章 动画处理 2558.1 动画机制 2568.1.1 实现原理 2568.1.2 实现方式 2578.1.3 实例 2578.2 MIDP动画机制 2628.2.1 MIDP 1.0动画处理 2628.2.2 MIDP 2.0动画处理 2718.3 碰撞控制 3228.3.1 MIDP 1.0碰撞处理 3238.3.2 MIDP 2.0碰撞处理 3318.4 综合实例 364第9章 图像层管理 3779.1 层的概念 3789.2 层管理机制 3799.3 层的绘制 3829.4 滚屏处理 3849.4.1 基于视窗 3859.4.2 基于场景 3929.5 综合实例 399第10章 字体处理 42110.1 认识Font类 42210.2 字体属性 42310.2.1 字体外观 42310.2.2 字体样式 42510.2.3 字体尺寸 42710.2.4 设置字体属性 42810.3 设置字体 42910.4 绘制字体 43010.5 文本布局 44110.6 自定义字体 452第11章 音频、视频处理 46511.1 认识Media API 46611.1.1 Media API简介 46611.1.2 Media API体系结构 46711.2 音频处理 46811.2.1 获取音频文件 46911.2.2 播放音频文件 47411.2.3 控制媒体播放 47611.2.4 实例——音频播放器 48011.2.5 响应播放事件 48311.3 音符处理 49111.3.1 播放单音 49111.3.2 播放序列音 49511.4 视频处理 506第12章 状态存储 51712.1 RMS概述 51812.2 记录存储管理 52012.2.1 打开/创建记录存储 52112.2.2 关闭记录存储 52212.2.3 删除记录存储 52312.2.4 获取记录存储 52412.2.5 获取记录存储信息 52512.3 操作记录 52712.3.1 添加记录 52812.3.2 获取记录 53112.3.3 修改记录 53412.3.4 删除记录 53512.3.5 遍历记录 53612.3.6 过滤记录 54412.3.7 比较记录 54812.3.8 实例——积分排行榜 55112.4 响应记录事件 580第13章 发布应用程序 58713.1 MIDlet打包机制 58813.1.1 清单文件 58813.1.2 应用程序描述文件 58913.2 打包MIDlet 59013.3 使用混淆器 598

<<J2ME无线移动游戏开发>>

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>