

<<J2ME手机游戏开发技术与项目实>>

图书基本信息

书名：<<J2ME手机游戏开发技术与项目实战详解>>

13位ISBN编号：9787115172839

10位ISBN编号：7115172838

出版时间：2008-2

出版时间：人民邮电

作者：沈大海

页数：580

字数：840000

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手机游戏开发技术与项目实>>

内容概要

本书从易懂、易学的实战目标出发，用丰富的范例对手机游戏开发的基础知识和技能进行了生动、直观的讲解。

全书包括基础篇、技术篇、实战篇、JTWI开发技术和3G手机网络游戏篇、产品优化和发布篇5部分，15章构成。

内容包括手机游戏概述，Java编程基础，J2ME MIDP 1.0技术；Nokia手机平台开发API，手机游戏策划与像素图制作要求和技巧，JTWI开发技术和3G手机网络游戏介绍，MIDP 2.0 GameAPI游戏开发包、Push技术及3D技术，益智类(PUZ)游戏、射击类(FPS)游戏、动作类(ACT)游戏、角色扮演类(RPG)游戏、网络游戏的案例实现。

还介绍了游戏优化与移植技术，游戏打包与发布技术。

本书实例丰富、通俗易懂，图文并茂，边讲解边操作，大大降低了读者的学习难度，激发了读者的学习兴趣和动手的欲望。

7个完整的具有商业价值的游戏范例，均提供开发流程图和解决方案，每一个J2ME手机游戏编程实例就是一个通用的模板，读者稍加改进即可为己所用。

本书附赠光盘提供所有游戏案例的源程序代码和20小时的超值DVD视频讲座，帮助读者学通J2ME手机游戏开发。

本书可供手机游戏开发从业人员参考和爱好者自学用书，也可作为大中专院校手机游戏开发课程教材。

作者简介

沈大海，Java高级讲师。

国内最早推广Java技术和利用J2ME进行移动游戏开发的专家之一，在移动增值领域有多年的实际开发和研究经验。

精通VC、SQLserver、Oracle、J2EE、J2ME、JavaWEB编程、DirectX以及OpenGL相关技术。

微软MCSE2000MCDBA，中国软件水平考试认证高级程序员。

创建手机游戏工作室并带领团队完成了《Q版海底金刚》《齐天大圣》《迷你高尔夫》等30余款无线游戏，2005年为湖南卫视独立开发电视游戏《鲤鱼跳龙门》。

具有多年职业教育经验。

曾在计算机世界大学培训公司和北京东方尚志教育有限公司担任J2SE、J2ME讲师，现在担任北京化工大学北方学院东方尚智培训机构驻校讲师，主讲J2SE。

<<J2ME手机游戏开发技术与项目实>>

书籍目录

第一篇 基础篇 第1章 手机游戏概述	1.1 手机游戏概述	1.2 手机游戏类型	1.3 手机游戏发展现状	1.4 手机游戏开发平台	1.5 本章思考
第2章 Java编程基础	2.1 程序和程序设计语言	2.2 用Java语言进行程序开发	2.3 Java语言规则	2.4 Java常用编程环境介绍	2.5 Java语言的类和对象
2.6 Java中接口与包	2.7 Java异常处理	2.8 Java字符、字符串与数组	2.9 Java中文件处理	2.10 Java线程处理	2.11 Java语言编程规范
2.12 本章思考					
第二篇 技术篇 第3章 J2ME MIDP 1.0开发技术	3.1 J2ME概述	3.2 J2ME集成开发环境	3.3 MIDP高层窗口设计	3.4 MIDP底层窗口设计	3.5 用MIDP在底层屏幕中实现游戏动画
3.6 J2ME中游戏进度的保存	3.7 本章思考	第4章 Nokia平台手机游戏开发技术			
4.1 Nokia平台的安装	4.2 Nokia UI API	4.3 Nokia音效处理	4.4 其他新增功能	4.5 Nokia手机游戏开发	4.6 本章思考
第三篇 实战篇 第5章 手机游戏开发规范					
5.1 手机游戏运营商对开发者的要求	5.2 常见机型界面参数	5.3 手机游戏开发按键要求	5.4 本章思考	第6章 手机游戏策划与像素画设计	
6.1 手机游戏设计原则	6.2 手机游戏策划	6.3 手机游戏像素画设计技巧	6.4 本章思考	第7章 完整游戏项目实例设计	
7.1 概述	7.2 手机游戏数据设计	7.3 手机游戏关卡设计	7.4 手机游戏美术设计	7.5 程序实现	7.6 本章小结
7.7 本章思考	第8章 益智类(PUZ)游戏——《疯狂扫雷》的实现				
8.1 益智类游戏开发需求	8.2 J2ME详细设计、编码、调试	8.3 本章思考	第9章 射击类(FPS)游戏——《异度风暴》的实现		
9.1 射击类游戏开发需求	9.2 像素图准备和程序实现	9.3 本章思考	第10章 动作类(ACT)游戏——《都市历险记》的实现		
10.1 动作类游戏开发需求	10.2 像素图准备	10.3 动态游戏菜单设计	10.4 地图编辑器和游戏地图的实现	10.5 处理人物的跳跃和碰撞	10.6 本章思考
第11章 角色扮演类(RPG)游戏——《六指琴魔》的实现					
11.1 角色扮演类游戏开发需求	11.2 像素图准备	11.3 RPG游戏地图的实现与优化	11.4 RPG游戏人物的实现	11.5 RPG游戏对话的实现	11.6 J2ME中场景切换的实现
11.7 本章思考	第四篇 J2ME网络编程和网络游戏的实现				
12.1 J2ME无线网络游戏开发技术	12.2 MIDP 2.0新增功能	12.3 用MMAPI实现游戏中声音的播放	12.4 MIDP 2.0中WMA包的应用	12.5 用MMAPI实现拍照	12.6 在MIDP 2.0中操作图片像素
12.7 MIDP 2.0 Push Registry技术	12.8 3D手机游戏开发	12.9 3D综合游戏《弹球》的实现	12.10 本章思考	第13章 J2ME网络编程与网络游戏的实现	
13.1 通用连接框架(GCF)概述	13.2 J2ME无线网络游戏开发技术	13.3 使用Socket实现大型无线网络社区游戏实例	13.4 本章思考	第五篇 产品优化和发布篇	
第14章 手机游戏的移植及优化					
14.1 手机游戏移植技术	14.2 手机游戏优化技术	14.3 测试技术	14.4 本章思考	第15章 手机游戏的商业发布	
15.1 运营前的准备	15.2 游戏销售	15.3 本章思考			

编辑推荐

《J2ME手机游戏开发技术与项目实战详解》附赠光盘提供所有游戏案例的源程序代码和20小时的超值DVD视频讲座，帮助读者学通J2ME手机游戏开发。

《J2ME手机游戏开发技术与项目实战详解》可供手机游戏开发从业人员参考和爱好者自学用书，也可作为大中专院校手机游戏开发课程教材。

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>