

图书基本信息

书名：<<Visual C++ MFC棋牌类游戏编程实例>>

13位ISBN编号：9787115175007

10位ISBN编号：7115175004

出版时间：2008-7

出版时间：第1版(2008年7月1日)

作者：雷超然,等 葛垚

页数：407

字数：638000

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

本书介绍了如何使用Visual C++来设计各种棋牌类游戏，主要针对想学习游戏设计的初学者。

本书通过一些简单易懂的语句来讲述各种棋牌类游戏，而一些实例更具体化了各种操作。

本书循序渐进地讲解了游戏最核心的内容，包括画面绘制、游戏动画、游戏消息处理、游戏声音处理、网络游戏处理和基本的人工智能思想等。

各个游戏实例的安排也由浅入深；从简单的单机双人游戏到复杂的多人网络游戏，对它们的制作过程都进行了详细的讲述。

不但让读者在学习过程中深入了解了Visual C++游戏制作的思想，而且让读者有了自己的游戏作品。

各个章节的内容有很紧密的联系，但重点又有所不同。

读者可以在学习后面章节的内容后回顾前面的程序，从而进一步修改和优化，使之成为一个非常完善的游戏系统。

本书适合游戏开发人员以及游戏爱好者学习与使用。

书籍目录

第1章 Visual C++基础知识介绍	1.1 Visual C++可视化集成开发环境	1.1.1 Workspace
1.1.2 AppWizard	1.1.3 ClassWizard	1.1.4 WizardBar
1.1.5 Visual C++ 6.0的视窗界面	1.2 GDI绘图	1.2.1 什么是GDI
1.2.2 GDI是如何实现输出的	1.2.3 什么是有效矩形, 什么是无效矩形	1.2.4 获取或释放设备描述表句柄以及相关操作
1.3 对话框	1.3.1 对话框的基本概念	1.3.2 控件的基本概念
1.3.3 对话框模板的设计	1.4 消息响应	1.4.1 Windows消息概述
1.4.2 MFC消息处理	1.4.3 MFC窗口过程	1.5 Visual C++游戏编程思想概述
第2章 五子棋的制作与实现	2.1 游戏规则与设计思路	2.1.1 游戏的功能描述
2.1.2 游戏的操作特性	2.1.3 游戏设计思路	2.1.4 热身运动
2.2 游戏界面制作	2.2.1 MFC框架程序工程的创建以及内部结构简介	2.2.2 显示器上的坐标系
2.2.3 打造自己的窗体	2.2.4 为窗体添砖加瓦	2.2.5 消息响应
2.2.6 贴图与消息响应的实际运用	2.3 核心算法的实现	2.3.1 棋盘的数据结构分析
2.3.2 棋盘的算法	2.4 游戏制作进阶	2.4.1 鼠标跟踪的制作
2.4.2 “英雄榜”的制作	2.5 互动与总结	第3章 飞行棋的制作与实现
3.1 游戏规则与设计思路	3.1.1 游戏的功能描述	3.1.2 游戏的操作特性
3.1.3 游戏设计思路	3.1.4 热身运动	3.2 游戏界面制作
3.2.1 界面制作的初期准备	3.2.2 飞机的绘制	3.2.3 整体重绘和状态打印
3.2.4 LBUTTONDOWN的串接	3.3 核心算法的实现	3.3.1 棋盘的数据结构分析
3.3.2 棋盘的算法	3.4 游戏制作进阶	3.4.1 VC与Flash的交互
3.4.2 计算机AI制作	3.4.3 走棋动画的实现	3.5 网络连接与实现
3.5.1 网络实现的方法	3.5.2 简易聊天室的实现	3.5.3 网络设置
3.6 互动与总结	第4章 扑克类游戏的制作与实现	第5章 中国象棋的制作与实现
第6章 麻将的制作与实现		

章节摘录

第1章 Visual C++基础知识介绍 1.1 Visual C++可视化集成开发环境 Visual C++是一个功能强大的可视化软件开发工具。

自1993年Microsoft公司推出Visual C++1.0后，随着其新版本的不断问世，Visual C++已成为专业程序员进行软件开发的首选工具。

虽然Microsoft公司推出了Visual C++.NET(Visual C++7.0)，但它的应用有很大的局限性，它只适用于Windows 2000，Windows XP和Windows NT 4.0平台。

所以实际上，更多还是以Visual C++6.0为平台。

Visual C++6.0不仅是一个C++编译器，而且是一个基于Windows操作系统的可视化集成开发环境(Integrated Development Environment, IDE)。

Visual C++6.0由许多组件组成，包括编辑器、调试器以及程序向导AppWizard、类向导Class Wizard等开发工具。

这些组件通过一个名为Developer Studio的组件集成为和谐的开发环境。

Developer Studio是一个通用的应用程序集成开发环境，它不仅支持Visual C++，还支持Visual Basic、Visual J++和Visual InterDev等Microsoft系列开发工具。

Developer Studio包含了文本编辑器、资源编辑器、工程编译工具、增量连接器、源代码浏览器、集成调试工具，以及一套联机文档。

使用Developer Studio，可以完成创建、调试、修改应用程序等各种操作。

Developer Studio采用标准的多窗口Windows用户界面，并增加了一些新特性，使得开发环境更易于使用，用户很容易掌握它的使用方法。

图1.1—1是一个典型的Developer Studio用户界面。

Visual C++的集成开发环境Developer Studio提供了大量的实用工具以支持可视化编程特性，包括Workspace、AppWizard、ClassWizard和WizardBar等。

下面几节将详细介绍Developer Studio的各个特性。

1.1.1 Workspace Workspace(项目工作区)是Developer Studio最重要的一个组成部分，程序员的大部分工作都在Developer Studio中完成。

Developer Studio使用项目工作区来组织项目、元素以及项目信息在屏幕上出现的方式。

在一个项目工作区中，可以处理一个工程和它所包含的文件、一个工程的子工程、多个相互独立的工程以及多个相互依赖的工程。

编辑推荐

《Visual C++ MFC 棋牌类游戏编程实例》适合游戏开发人员以及游戏爱好者学习与使用。

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>