

<<面向对象的游戏开发>>

图书基本信息

书名：<<面向对象的游戏开发>>

13位ISBN编号：9787121012228

10位ISBN编号：7121012227

出版时间：2005-6

出版时间：电子工业出版社

作者：戈德

页数：399

字数：136000

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>

<<面向对象的游戏开发>>

内容概要

本书以作者自身10余年游戏开发的经验为基础，用生动浅显的语言，介绍了面向对象游戏开发中的程序设计要素，特别是游戏引擎的团队开发的基本知识。

内容包括：以商业软件代码为例说明实用的面向对象设计方法、实用的设计模式、必要时编写可重用代码、使用组件技术编写游戏代码、使用迭代技术进行编程开发和进度安排等。

本书不仅适合于攻读游戏开发方面学位的学生、对游戏引擎设计感兴趣的研究生、从事游戏开发的制作人和艺术家以及广大电脑爱好者阅读，而且还可了解游戏开发的理论，掌握游戏开发的基本技巧和流程，从而有助于用不断更新的技术开发越来越复杂的游戏软件。

<<面向对象的游戏开发>>

作者简介

Julian Gold是微软剑桥研究所的软件工程师，目前从事用于视频游戏的高级机器学习技术的研究。作为索尼欧洲计算机娱乐有限公司的一位资深程序员。他开发了the visually stunning colony Wars:Red Sun。在Six By Nine公司，他开发过热销的足球经理游戏LMA Manager2002。此外，

<<面向对象的游戏开发>>

书籍目录

第1章 简介	1.1 关于本书	1.2 背景	1.3 本书作者	1.4 本书读者	1.5 内容概要	1.6 游戏发展
要历史	1.6.1 遗忘的历史	1.6.2 学院派的天下	1.6.3 成长中的游戏	1.6.4 从卧室到会议	1.6.5 总结	第2章 游戏开发过程
计结论	2.1.4 避免重复犯错	2.1.5 善用成功经验	2.1.6 避免简单重复	2.1.7 全面考虑问	2.1.1 适用范围	2.1.2 逐步求精
2.2 现实的约束	2.2.1 金钱的压力	2.2.2 黑客宪章	2.2.3 游戏开发的独特性	2.2.4 结	2.3 总结	第3章 游戏开发中的软件工程
发之道	3.1 团队开发文化的缺失	3.2 管理文化的混乱	3.3 程序	3.3.1 从卧室到办公室	3.3.2 程序员的工作实践	3.3.3 软件标准
实践	3.3.4 出色的编程实践	3.3.5 代码重用	3.3.6 出色的工	3.3.7 相关性：地狱的	3.3.8 重用粒度	3.3.9 什么时候不需要重用
咒	3.4.1 面向对象的四个	3.4.2 更好地使用C++	3.4.3 标准模板库	3.4.4 模板	3.4.5 策略	总结
征	4.1 符号	4.1.1 类	4.1.2 关系	4.2	第4章 游戏中的面向对象设计	4.2.1 第一阶段：集思广益
程	4.2.2 第二阶段：修剪概念树	4.2.3 第三阶段：画泡泡和线	4.2.4 第四阶段：验证设计	4.3 模式	4.3.1 接口	4.3.2 单实例类
管理类	4.3.3 对象工厂	4.3.4 俄罗斯娃娃	4.3.5 访问器/迭代器	4.3.6 稻草人	4.3.7 原型	4.3.8 俄罗斯娃娃
游戏开发的组件模型	4.4 总结	5.1 游戏引擎	5.2 动机	5.2.1 游戏引擎的局限性	5.2.2 替代方案	5.3 分离数据及其可视表示
分指导原则	5.3.1 保持局部化	5.3.2 分离静态数据和动态数据	5.3.3 避免不合逻辑的相关性	5.3.4 避免使用线程	5.4 组件	5.4.1 命名规范
的应用	5.4.2 组件	5.4.3 容器组件	5.4.4 数学组件	5.4.5 文字和语言处理	5.4.6 图形	5.4.7 PI
5.4.8 碰撞检测	5.4.9 资源管理	5.4.10 牛顿物理	5.4.11 网络游戏	5.4.12 小结	5.5 总结	第6章 跨平台游戏开发
结	第7章 游戏对象	第8章 设计驱动的控制	第9章 迭代开发策略	第10章 游戏职业	第11章 案例分析：Cordite	附录A 本书采用的命名方式
分工	参考文献	网络资源				

<<面向对象的游戏开发>>

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>