

<<网络游戏服务器端编程>>

图书基本信息

书名：<<网络游戏服务器端编程>>

13位ISBN编号：9787121043185

10位ISBN编号：7121043181

出版时间：2007-8

出版时间：电子工业出版社

作者：信息产业部软件与集成电路促进中心

页数：299

字数：335000

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>

<<网络游戏服务器端编程>>

内容概要

本书涵盖了网络游戏服务器端编程的基本知识，从网络连接的基本知识开始，到具体的网络游戏服务器端设计与实现，贴紧实际应用。

书中融入了大量的具体示例和游戏案例代码，读者可以直接使用这些代码，添加客户端，实现简单的通过对网络游戏架构，从而更加深入的了解网络游戏服务器端的编程技术。

本书读者对象包括：有志于从事网络游戏编程行业，但是没有相关的游戏开发经验的程序开发人员；从事过游戏开发，但是没有网络游戏服务器端开发经验的游戏行业程序开发人员。本书还适合初学者阅读。

<<网络游戏服务器端编程>>

书籍目录

第1章 网络编程基础	1.1 网络游戏服务器端开发概述	1.1.1 网络游戏类型	1.1.2 MMORPG服务器与客户端功能划分
1.2 网络通信协议	1.2.1 网络协议	1.2.2 OSI通信协议模型 (Open System Interconnection)	1.2.3 TCP/IP协议
1.2.4 TCP/IP协议族	1.3 Socket编程原理	1.3.1 接字 (Socket)	1.3.2 Socket通信流程
1.3.2 Socket函数	1.3.3 IP地址转换	1.3.4 字节转换	1.3.5 基本Socket通信
1.4 TCP/IP通信实现	1.5 UDP/IP通信实现	本章小结	自测习题
1.5.1 进程	2.1 线程基础	2.1.1 线程	2.1.2 线程的应用
2.1.3 线程的同步	2.2 Windows多线程处理	2.2.1 随机矩形	2.2.1 多工模拟程序
2.3 线程间的通信与同步	2.3.1 全局变量	2.3.2 事件	2.3.3 临界区
2.3.4 互斥	2.3.4 互斥	2.3.5 信号量	2.3.6 互锁访问
2.3.7 可等待	2.3.8 线程死锁	本章小结	自测习题
课后作业	第3章 高效通信模型	3.1 网络通信I/O	3.1.1 Socket事件
3.1.2 阻塞模式	3.1.3 非阻塞模式	3.1.4 选择I/O模式	3.2 异步模型
3.2.1 异步与同步	3.2.2 Windows下的异步模型	3.3 IOCP模型	3.3.1 IOCP工作原理
3.3.2 Windows下的异步模型	3.3.3 IOCP设计中的Socket错误和资源释放	3.3.4 IOCP与epoll机制的异同	
3.3.4 IOCP与epoll机制的异同	本章小结	自测习题	课后作业
第4章 网络游戏数据加密技术	4.1 密码学基本概念	4.1.1 密码学	4.1.2 发送者与接收者
4.1.3 消息和加密	4.1.4 算法和密钥	4.1.5 算法的安全性	4.1.6 常用密码算法
.....	第5章 网络游戏数据库技术	第6章 游戏大厅的设计与实现	第7章 GM工具的设计与实现
第8章 自动更新系统的设计与实现			

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>