

<<J2ME手机游戏设计技术与实战>>

图书基本信息

书名：<<J2ME手机游戏设计技术与实战>>

13位ISBN编号：9787121047008

10位ISBN编号：7121047004

出版时间：2007-9

出版时间：电子工业

作者：王蔚

页数：363

字数：595200

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手机游戏设计与实战>>

### 内容概要

本书主要介绍了在手机上开发J2ME游戏的方法，作者在介绍了J2ME游戏开发相关知识背景的基础上，以大富翁手机游戏的设计开发为例，详细讲述了手机游戏的设计开发方法和过程。

开篇作者介绍了J2ME平台的基础知识，接着分析了手机游戏开发的特点及现状，第3章讲述了手机游戏开发的环境配置和工具，第4章介绍了开发于机程序所需要的MIDP高级用户界面应用，第5章介绍了J2ME手机游戏中图片的设计要求和制作方法，第6章介绍了MIDP低级用户界面应用，以及手机游戏界面的主要制作方法，第7章介绍了游戏开发过程中需要的手机数据库的应用和开发，第8章介绍了人工智能在游戏设计中的使用，第9章讲述了手机大富翁游戏的设计思路与前期工作，第10、11章则通过大富翁手机游戏的制作过程详细讲解了手机游戏的开发。

书中对于手机游戏开发所需背景知识的讲解具体、全面，游戏开发过程则主要通过具体实例进行讲解，使读者易于理解和接受，具有较强的可操作性。

本书适用于手机游戏开发爱好者。

读者如果具有Java基础知识，学习起来将会事半功倍；若没有Java知识背景，通过本书所讲述的游戏实例来进行学习，也可以在短时间内开发出自己的手机游戏。

本书繁体字版名为《J2ME手机游戏设计》，由中国台湾荣钦科技股份有限公司授权出版，著作权归荣钦科技股份有限公司所有。

本书简体字中文版授权电子工业出版社出版。

专有出版权属电子工业出版社所有，未经本书版权所有者和本书出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式或任何手段复制或传播本书的部分或全部内容。

## &lt;&lt;J2ME手机游戏设计与实战&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 J2ME平台入门简介 1.1 J2ME简介 1.2 Configuration和Profile 1.2.1 连接设备配置 (The Connected DeVice Configuration , CDC) 1.2.2 有限连接设备配置(Connected Limited DeVice Connfiguration CLDC) 1.2.3 移动信息设备简表(Mobile Infor mation DeviceProfile , MIDP) 1.3 J2ME的领域范围规范 1.4 J2ME平台应用总结第2章 J2ME移动游戏世界 2.1 认识手机游戏 2.2 手机游戏的制作 2.3 手机游戏的开发特色 2.3.1 短小精干的团队规模 2.3.2 网络设备与技术的应用 2.3.3 免费开放标准与广泛游戏来源 2.3.4 潜在的庞大用户群 2.4 手机游戏的限制与缺点 2.4.1 显示屏幕较小 2.4.2 有限的颜色与音效支持 2.4.3 游戏应用程序大小限制 2.4.4 高等待时间(High Latency) 2.4.5 可中断性是关键 2.5 设计手机游戏的技巧 2.5.1 短的时间游戏 2.5.2 玩家自行决定游戏进度 2.5.3 避免等待时间过长 2.5.4 手机无线网络状态 2.5.5 让游戏保持小型 2.5.6 支持多种手机的游戏制作 2.5.7 制作国际化的手机游戏 2.6 游戏分类介绍 2.6.1 单人游戏 2.6.2 “多玩家”单人游戏 2.6.3 基于回合的游戏 2.6.4 即时动作游戏 2.6.5 缓慢变更游戏种类 2.6.6 等待时间分布到游戏中 2.7 相关设计模型应用 2.7.1 小型游戏窗口应用 2.7.2 避免规划复杂的游戏 2.7.3 画面大小控制程度 2.8 商业模式的设计 2.8.1 销售应用渠道 2.8.2 月租型认证方式 2.8.3 分享数据流量或上网利润 2.9 手机游戏结论第3章 J2ME开发工具安装与应用 3.1 建立JDK环境 3.2 J2ME Wireless Tbolkit开发工具 3.3 WTK开发工具使用说明 3.3.1 工具目录说明 3.3.2 WTK工具的界面与应用 3.3.3 MIDlet程序的生成与运行 3.3.4 模拟器种类 3.4 创建瓢文件 3.5 WFK开发工具结论第4章 MIDP高级用户界面应用设计 4.1 创建第一个MIDiet程序 4.2 创建MIDiet生命周期 4.3 MIDP高级用户界面 4.3.1 Display与Displayable类 4.3.2 Command命令型态 4.4 Screen类的四项子类应用 4.4.1 List类 .....第5章 J2ME图片制作与相关说明第6章 手机游戏界面DIY实务第7章 手机数据库设计实务第8章 AI人工智能设计导论第9章 大富翁游戏设计与前期工作第10章 手机大富翁游戏实作——上篇第11章 手机大富翁游戏实作——下篇附录A 本书参考MIDP API

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>