第一图书网, tushu007.com

<<J2ME手机游戏开发详解>>

图书基本信息

书名：<<J2ME手机游戏开发详解>>

13位ISBN编号：9787121056505

10位ISBN编号：712105650X

出版时间：2008-1

出版时间：电子工业

作者：龚剑等编著

页数：624

字数：1009000

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

本书是一本介绍J2ME无线开发的实训教程，面向具有基本J2ME无线开发基础的开发人员。
本书通过7个典型的例子，从不同的方面分别介绍了J2ME游戏开发的实用技术。
通过实际代码的阅读和讨论，读者能够在提高编程技能的同时，培养游戏开发的素养。
　本书分为13章，第1～6章是J2ME游戏开发的准备知识，主要介绍J2ME的基本知识，以及WTK开发环境的搭建；第7～13章详细讲解了《数独》、《坦克大战》、《雷电》、《五子棋》的单机和蓝牙版、《连连看》、《剑神》等多款游戏的设计与开发，这些游戏涵盖了射击策略游戏、棋类游戏、休闲娱乐游戏、飞行射击游戏、蓝牙联网游戏、角色扮演游戏等类型游戏。
本书选择的实例都是精心设计的并且富有代表性，每个实例的制作步骤都以通俗易懂的语言阐述，并穿插讲解和效果演示，在阅读时就像听课一样详细而贴切。
读者只需要按照步骤操作，就可以写出实现各种不同功能的MIDP程序。
各个实例之间相互独立，读者可以根据兴趣和需求有选择地进行学习。
　本书的读者对象要求有J2ME语言基础，已经基本掌握用户界面、媒体播放和记录存储的概念和技巧。
主要为从事J2ME平台移动增值业务开发的工程技术人员、高校学生和相关技术的爱好者。

<<J2ME手机游戏开发详解>>

书籍目录

第1篇 基础篇 第1章 J2ME理论基础 1.1 J2ME简介 1.2 MIDlet Suites简介 1.3 MIDlet生命周期 1.4 MIDlet程序结构 1.5 MIDP类库 1.6 低级用户界面 1.7 高级用户界面 1.8 本章小结 第2章 WTK和集成开发环境 2.1 WTK 2.5简介 2.2 WTK 2.5的安装 2.3 WTK开发流程 2.4 设置项目属性 2.5 打包及混淆 2.6 运行和部署JAR文件 2.7 集成开发环境 2.8 本章小结 第3章 程序优化和图片处理 3.1 图片格式和透明背景 3.2 资源优化 3.3 程序优化 3.4 查看程序的执行性能 3.5 监视程序的执行情况 3.6 本章小结 第4章 游戏类型划分 4.1 动作游戏 4.2 冒险游戏 4.3 射击游戏 4.4 角色扮演游戏 4.5 策略类游戏 4.6 体育游戏 4.7 棋牌游戏 4.8 竞速游戏 4.9 益智游戏 4.10 格斗游戏 4.11 模拟类游戏 4.12 本章小结 第5章 手机游戏策划概述 5.1 手机游戏特征和设计原则 5.2 玩家需求分析 5.3 玩家行为分析 5.4 用户界面与操作性 5.5 游戏开发流程 5.6 本章小结 第6章 游戏技术和游戏题材 6.1 3D游戏 6.2 网络游戏 6.3 经典题材 6.4 电影题材 6.5 小说题材 6.6 武侠题材 6.7 历史题材 6.8 本章小结 第2篇 案例篇 第7章 益智猜谜游戏——数独的设计与实现 第8章 射击策略游戏——坦克大战的设计与实现 第9章 棋类游戏——五子棋的设计与实现 第10章 休闲娱乐游戏——连连看的设计与实现 第11章 飞行射击游戏——雷电游戏的设计与实现 第12章 蓝牙游戏——五子棋对战游戏的设计与实现 第13章 角色扮演游戏——剑神的设计与实现

编辑推荐

读者对象要求有．J2ME语言基础，已经基本掌握用户界面、媒体播放和记录存储的概念和技巧。主要为从事J2ME平台移动增值业务开发的工程技术人员、高校学生和相关技术的爱好者。

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