

<<J2ME手机游戏设计案例教程>>

图书基本信息

书名：<<J2ME手机游戏设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787121099113

10位ISBN编号：712109911X

出版时间：2009-12

出版时间：电子工业出版社

作者：张晓蕾 编

页数：356

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手机游戏设计案例教程>>

### 前言

随着游戏开发技术的发展,手机游戏成为游戏中的新秀。

手机游戏开发相对于传统游戏开发,具有低预算、低成本、开发团队小、易于管理,以及不需要图形图像设备这类特殊的设备的优点,并且基于开放的标准,以及手机本身的特点,为支持多人游戏铺平了道路。

Sun公司的J2ME技术对游戏的开发提供了强大的支持,使得开发者只需要相对较少的工作就可以完成完整的游戏程序设计。

J2ME是Sun公司针对嵌入式、消费类电子产品推出的开发平台,它与J2SE和J2EE共同组成Java技术的三个重要的分支。

本书共5章: 第1章介绍手机游戏设计的基本概念、J2ME平台的体系结构、MIDlet生命周期的概念和游戏策划设计,为以后的学习打下良好的基础。

第2章介绍手机游戏开发环境的配置,包括在Eclipse环境和NetBeans环境下进行手机游戏开发的开发环境配置和开发方法。

第3章介绍MIDP游戏开发的基础知识,包括高级用户界面、低级用户界面和图形图像处理等。

第4章介绍MIDP 2.0中新增加的游戏API、音效设计和记录管理等内容,使得手机游戏的开发更加方便。

第5章通过一个较完整的商业手机项目的实现过程,全程讲解了手机游戏的设计方法。

本书采用任务驱动的案例教学方式,通过对手机游戏案例的开发,来介绍如何使用J2ME设计手机游戏程序,具有通俗易懂、实用和技巧性强的特点。

本书由张晓蕾任主编,杨旭、刘宝芹、罗如燕任副主编。

本书章节的主要执笔者是:第1章、第3章由张晓蕾编写;第2章由刘宝芹编写;第4章由罗如燕编写;第5章由杨旭编写。

其他执笔者还有:石涛、罗红霞、沈昕、王爱赫、关点、郑淑晖、董鑫、王浩轩、肖柠朴、耿文杰、刘宇昕、耿大伟、鹿胜利、孟昭勇、于站江、杨继萍、郭政、于建海、崔元如、郑鹤、罗丹丹。

由于技术的不断变化以及操作过程中的疏漏,书中难免有不妥之处,恳请广大读者批评指正。

## <<J2ME手机游戏设计案例教程>>

### 内容概要

本书通过16个案例和一个较完整的商业游戏项目的设计，较全面地介绍了使用J2ME进行手机游戏设计的方法和技巧。

在按案例进行讲解时，充分注意知识的相对完整性和系统性。

本书起点低、跨度大、循序渐进、通俗易懂，使读者在阅读后，能够较快入门，并且在技术上得到较大的提高。

# <<J2ME手机游戏设计案例教程>>

## 书籍目录

第1章 J2ME手机游戏开发基础	1.1 J2ME手机游戏开发的基础知识	1.1.1 J2ME手机游戏概述
1.1.2 J2ME手机游戏开发的技术简介	1.2 手机游戏的策划	1.2.1 手机游戏策划基础
1.2.2 游戏《太空之战》的策划	思考与练习1	第2章 J2ME编程环境
2.1 J2ME手机游戏的基本开发环境	2.1.1 JDK的安装与配置	2.1.2 J2ME WTK的安装与应用
【案例1】第一个MIDlet项目	2.2 J2ME集成开发环境	2.2.1 NetBeans的安装与应用
2.2.2 Eclipse的安装与配置	2.2.3 厂商模拟设备的安装与设置	【案例2】NetBeans环境下的J2ME项目开发
【案例3】通过游戏生成器创建简单游戏	【案例4】Eclipse环境下的J2ME项目开发	思考与练习2
第3章 J2ME游戏程序设计基础	3.1 J2ME程序设计基础	3.1.1 MIDlet
3.1.2 MIDP用户界面简介	3.1.3 Display	3.1.4 MIDP事件处理机制
【案例5】屏幕画面切换1	【案例6】屏幕画面切换2	3.2 MIDP的高级UI对象
3.2.1 TextBox	3.2.2 Alert	3.2.3 List
3.2.4 Form	【案例7】级UI设计的游戏菜单界面	3.3 MIDP的低级UI对象
3.3.1 Canvas画布	3.3.2 Graphics图形处理	3.3.3 绘制文本
【案例8】低级UI设计的高亮菜单	3.4 图像处理	3.4.1 游戏图像处理基础
3.4.2 创建Image图像	3.4.3 图像的绘制	3.4.4 双缓冲绘图
【案例9】图像的应用	思考与练习3	第4章 J2ME手机游戏设计
4.1 游戏引擎框架设计	4.1.1 【相关知识】MIDP 2.0中的游戏类	4.1.2 【相关知识】GameCanvas类
4.1.3 【相关知识】游戏中的多线程应用	4.1.4 【相关知识】游戏引擎框架结构	【案例10】游戏引擎框架的实现与应用
【案例11】《太空之战》游戏菜单设计	4.2 游戏精灵与动画	4.2.1 游戏精灵
4.2.2 Sprite类	【案例12】行走四方——精灵动画	4.3 游戏场景地图与图层管理
4.3.1 游戏地图设计	4.3.2 图层管理	【案例13】行走四方——卷动地图设计
【案例14】行走四方——地图障碍物设计	4.4 游戏音效设计	4.4.1 J2ME音效设计基础
4.4.2 音频处理	【案例15】行走四方——音效设计	4.5 记录管理
4.5.1 记录管理系统RMS概述	4.5.2 管理记录存储	4.5.3 记录存储的枚举、过滤与排序
【案例16】行走四方——场景的存储与加载	思考与练习4	第5章 综合案例——太空之战

## <<J2ME手机游戏设计案例教程>>

### 章节摘录

1.1 J2ME手机游戏开发的基础知识      1.1.1 J2ME手机游戏概述      1.手机游戏概述      电子游戏发展至今已经有五十多年的历史，从最初不经意的小游戏发展到现在，电子游戏产业已经成为全球数码娱乐产业的重要组成部分，在带来大量争议的同时，也带来了巨大的财富。

随着游戏开发技术的进步，以及手机硬件技术的发展，电子游戏在手机上的实现得到了良好的支持，现在可以随时随地玩你喜欢的游戏。

但是，当前的手机游戏还仍然处在起步阶段，受限于软、硬件技术以及手机本身的局限——如运算能力、存储能力、屏幕显示能力等，手机还无法像普通计算机一样可以运行需要复杂运算、华丽图像的游戏。

因此，目前的手机游戏显得比较简单，有些像当年：DOS环境下的游戏，如图1-1-1所示。

不需要为手机游戏的简陋而感到悲伤，就如同。

DOS游戏时代一样，手机游戏时代的来临也正意味着个人设计者的新机遇——不像已经发展成熟的计算机游戏，需要有大量的游戏设计人员，成立庞大的开发部门来进行游戏的开发。

恰恰相反，这是一个个人英雄主义的新时代，它不需要由大量的美工、程序员和先进的图形图像设备组成的团队，花费数年的时间来开发一个游戏；只要用很少的几个人，不大的投入，就可以进行手机游戏的开发了，这对手机游戏开发者来说是件好事。

手机设备还处在起步阶段，它留给我们很大的成长空间。

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>