

图书基本信息

书名：<<Android游戏开发案例与关键技术>>

13位ISBN编号：9787121193255

10位ISBN编号：7121193256

出版时间：2013-3

出版时间：电子工业出版社

作者：华清远见3G学院

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

郑萌编著的《Android游戏开发案例与关键技术》主要介绍了Android游戏最基本的理论内容，包括图层、矩阵、多线程以及游戏素材，在介绍理论的同时也给出了相关的代码，以及具体Android游戏的开发流程和代码分析。

本书介绍了两款游戏的编写方法：一款是大家耳熟能详的捕鱼游戏，另一款是一个新开发的动作类游戏——末日游戏。

《Android游戏开发案例与关键技术》是大学院校嵌入式技术专业、电子信息类专业的课程教材，也可供中、高等职业技术学院使用。

作者简介

华清远见教育集团及3G学院介绍

华清远见教育集团是国内成立较早、规模较大的专业嵌入式培训机构。

为满足快速增长的移动开发领域对Android等主流嵌入式操作系统研发人才的需求，华清远见在多年高端嵌入式专业培训和丰富的企业内训实施经验的基础上，于2004年正式成立华清远见3G学院，学院充分整合行业经验及专业领域的企业合作资源优势，打造出专业、科学的实训体系，帮助合作院校时刻紧跟行业用人需求的最新趋势，引导毕业生在知识结构上更好地实现与企业真实需求的对接，从而有效提高其就业竞争优势，顺利进入专业研发领域。

欢迎访问华清远见教育集团官方网站：<http://www.hqyj.com>及3G学院官方网站：<http://www.3g-edu.org>获取最新资讯。

华清远见研发中心介绍

华清远见研发中心是目前国内比较优秀的嵌入式专业平台及应用服务的提供商。

研发中心立足于嵌入式技术、移动开发技术和物联网技术的应用和开发，承接对应领域专业的产品研发和方案设计以及嵌入式OEM/ODM的项目开发服务。

同时中心还致力于嵌入式、移动开发及物联网实验平台的研发，自主研发的教学实验平台可以更好地满足培训课程体系的需要，并将之及时转化为适合于在职工程师及大学生专业的教学方案及教学系统，并已经在国内近百所高校得到广泛应用，成为高校专业实验室建设的成功范本。

此外，中心培训教材研发部门目前已公开出版60多本教材，成为行业较权威的图书，保守估计有超过20万的读者从中受益。

欢迎访问华清远见研发中心网站：<http://dev.hqyj.com>获取更多信息。

书籍目录

目 录第1章 初识Android的游戏世界 11.1 主流手机游戏开发平台 11.1.1 Java ME 11.1.2 Symbian OS 21.1.3 Windows Mobile 31.1.4 Android 31.2 手机游戏概述 41.2.1 智能手机系统 41.2.2 手机游戏的发展与繁荣 51.2.3 手机游戏类型 51.2.4 手机游戏特点 61.3 掀开Android的面纱 71.3.1 选择Android的理由 71.3.2 Android的应用程序框架 81.3.3 Android应用程序组件 91.4 Android 开发环境的安装与配置 101.4.1 安装JDK和配置Java开发环境 101.4.2 Eclipse的安装 111.4.3 SDK和ADT的安装和配置 111.5 第一个Android应用 131.5.1 创建第一个Android应用 131.5.2 在模拟器上运行程序 151.5.3 在手机上运行程序 171.6 本章小结 18第2章 图层 192.1 图层结构 192.1.1 图层的组成元素 192.1.2 图层的组织 202.2 图层调用 222.2.1 界面的视图——SurfaceView类 222.2.2 创建MainSurface 232.2.3 绘制MainSurface 232.3 图层示例 282.4 本章小结 32第3章 游戏中的多线程 333.1 多线程的使用 333.1.1 游戏逻辑的实现 333.1.2 创建多个线程 343.2 多线程的注意事项 343.2.1 同步问题 343.2.2 数据安全问题——线程锁 383.3 本章小结 40第4章 游戏素材 414.1 素材的标准 414.1.1 图片素材的标准 414.1.2 音乐素材的标准 434.2 图片素材的裁剪 434.2.1 裁剪原理 444.2.2 裁剪实现 444.3 让素材动起来 494.4 本章小结 50第5章 矩阵 515.1 数学中的矩阵 515.1.1 矩阵相加及相减 525.1.2 乘法 525.1.3 单位矩阵 535.1.4 逆矩阵 545.1.5 转置矩阵 545.2 Android矩阵应用 555.2.1 Matrix基本操作 555.2.2 Matrix应用 575.3 本章小结 60第6章 OpenGL ES 2.0入门教程 616.1 Android系统下OpenGL ES 2.0学习的先决条件 616.2 OpenGL ES 2.0简介 616.3 Android系统下OpenGL ES 2.0学习入门 636.3.1 可视化3D世界 646.3.2 了解缓冲区 666.3.3 了解矩阵的用法 666.3.4 定义顶点和片段渲染器 676.3.5 加载渲染器到OpenGL中 686.3.6 把顶点和片段渲染器链接到一个程序 696.3.7 设置视角投影 706.3.8 在屏幕上绘制 716.4 标准漫射照明 726.4.1 什么是光 726.4.2 不同类型的光 736.4.3 模拟光 746.5 在每像素基础上应用相同照明技术 806.5.1 什么是每像素照明 806.5.2 从每个顶点移动到每个片段照明 806.5.3 每像素照明的概观 826.6 如何添加纹理 836.6.1 纹理的基本知识 836.6.2 纹理坐标 846.6.3 纹理映射的基本知识 846.6.4 顶点渲染器 856.6.5 片段渲染器 856.6.6 从图像文件中载入纹理 866.6.7 在场景中应用纹理 886.7 本章小结 90第7章 游戏开发实例“小鱼快跑” 917.1 游戏策划 917.2 游戏资源 927.3 游戏开发 927.3.1 游戏框架设计 927.3.2 背景设计 1007.3.3 精灵设计 1007.3.4 游戏特效 1127.3.5 游戏音效 1177.4 本章小结 118第8章 末日游戏一 1198.1 游戏开发动机 1198.2 游戏创意 1208.3 设立项目 1218.4 游戏的基本架构 1248.4.1 Android手机上的游戏架构 1258.4.2 用户输入 1258.4.3 游戏逻辑 1258.5 基本的游戏循环 1268.6 显示图像 1348.7 移动图像 Moving Images on the Screen with Android 1408.8 游戏循环 1448.9 测量的FPS Measuring FPS 1488.10 本章小结 151第9章 末日游戏二 1529.1 精灵动画 1529.2 粒子爆炸 1569.3 游戏实体——策略模式 1619.4 位图字体 1739.5 设计游戏中的实体、对象的组合策略 1789.6 Android 3D编程——透视投影 1889.7 在游戏中使用MVC模式 1929.8 本章小结 206第10章 项目介绍与需求规格说明 20710.1 项目描述 20710.2 项目目标 20710.3 项目特点 20810.4 项目的目标受众 20810.5 项目的团队介绍 20810.6 团队成员角色 20910.7 项目开发的过程模型 20910.8 需求规格说明 20910.8.1 游戏描述 20910.8.2 功能需求 21010.9 本章小结 215第11章 项目设计阶段 21611.1 开始应用程序 21611.2 开始游戏 21711.3 游戏循环 21811.4 更新世界 21911.5 场景图 22011.6 绘制世界 22011.7 HUD 22311.7.1 移动 22311.7.2 动作 22411.7.3 生命条和法力条 22411.8 玩家动画 22411.9 施加法术 22511.10 碰撞处理 22611.11 加载世界和游戏对象 22811.12 玩家旋转 22911.13 法力再生 23011.14 客户端连接 23011.15 游戏服务器 23011.16 优化 23111.16.1 内存分配 23111.16.2 线程 23111.17 动作系统 23111.18 更新管理器与事件处理器/进程管理器 23111.19 游戏服务器 23311.20 客户端网络 23411.21 输入 23411.21.1 移动 23411.21.2 手势/动作 23511.22 绘制 23511.23 游戏循环 23611.24 碰撞 23711.25 本章小结 237第12章 实现和测试 23812.1 命名规则 23812.2 原始代码结构 23812.3 单件设计模式 23912.4 NO.HIG.RAG.UpdateManager 24012.5 NO.HIG.RAG.Controllers 24112.5.1 控制器 24112.5.2 TranslateController 24112.5.3 RotateController 24312.5.4 AnimationController 24312.5.5 动作控制器 24412.5.6 REGENCONTROLLER状态控制器 24412.6 NO.HIG.RAG.ACTIONS 24412.6.1 动作 24512.6.2 SpellDefault 24612.7 NO.HIG.RAG.GUI 24712.7.1 手势 24712.7.2 移动 24712.8 NO.HIG.RAG.NETWORK 24812.8.1 网络发送者 24812.8.2 网络接收者 24812.8.3 结合 24812.9 NO.HIG.RAG.COLLISION 24812.9.1 CollisionManager 24812.9.2 单元 24812.10 NO.HIG.RAG.HUMAN 24912.10.1 Human 24912.10.2 Player

24912.10.3 NetworkPlayer 25012.11 NO.HIG.RAG.SCENEGRAPH 25012.11.1 SCENEGRAPH 25012.11.2 Node 25012.11.3 TranslateNode 25112.11.4 RotateNode 25112.11.5 GeometryNode 25212.11.6 TextureNode 25212.11.7 GroupNode 25312.11.8 SwitchNode 25312.11.9 节点初始化 25412.11.10 序列化 25412.12 NO.HIG.RAG.DATASTRUCTURES 25412.13 工具 25512.13.1 分析游戏对象和创建场景图形文件 25512.13.2 要点 25512.13.3 BuildInitialSceneGraph 25512.13.4 COLLADAPARSE 25612.13.5 GAMEOBJECT 25612.14 服务器 25612.14.1 通信 25612.14.2 组件 25612.14.3 数据库表 25712.15 测试的方法与战略 25712.15.1 测试战略 25712.15.2 测试的工具/方法 25812.15.3 游戏服务 25812.16 成果的讨论 25812.16.1 成果 25812.16.2 讨论 25912.17 角色 26012.18 工作方法Scrum 26012.19 游戏完成后的总结 26212.19.1 独立开发还是使用中间件 26212.19.2 合并系统 26212.19.3 关于OpenGL / Android的问题 26212.19.4 动作系统 26212.19.5 Collada与.obj 26312.20 本章小结 263第13章 项目相关文档与项目计划 26513.1 项目会议日记 26513.2 工作日志 27113.3 状态报告 27513.4 Scrum会议 27613.5 日常Scrum 28013.6 首要技术描述 28213.7 项目目标和边界 28313.7.1 背景 28313.7.2 目标 28313.7.3 边界 28313.8 项目范围 28413.8.1 项目描述 28413.8.2 范围 28413.9 项目组织 28413.9.1 雇主和咨询师 28413.9.2 职责和角色 28413.10 团队规定和例程 28513.10.1 团队规定 28513.10.2 例程 28513.11 资源 28513.12 计划、会议和报告 28513.12.1 系统开发模型 28513.12.2 会议 28613.12.3 状态报告 28613.13 质量保证 28713.13.1 测试 28713.13.2 代码会议 28713.14 甘特图 28713.15 本章小结 288

编辑推荐

郑萌编著的《Android游戏开发案例与关键技术》重点讲解Android游戏开发的核心技术和典型应用。移动设备上的游戏相较于PC游戏或者游戏控制台，最突出的优势就是便携性，就比如为什么当初GameBoy比其他控制台游戏卖得多，原因之一就是便携，人们可以随时随地玩他们选择的的游戏。其实与电脑游戏相比，手机可能不是一个好的游戏设备，但是人们可以时刻把它们带在身边。在任何地方、任何空闲的时间里来享受游戏带给他们的快乐。本书将结合丰富的实例重点讲解Android游戏开发的相关经验和技巧。图书内容注重实用，使学生达到学用结合的目的。

本书共13章，主要介绍了游戏最基本的理论内容，包括图层、矩阵、多线程以及游戏素材，并在介绍理论的同时也给出了相关的实现代码；此外，还具体介绍了两款游戏的完整开发流程和示范代码分析。

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>