

<<深入BREW手机游戏开发>>

图书基本信息

书名：<<深入BREW手机游戏开发>>

13位ISBN编号：9787302090472

10位ISBN编号：7302090475

出版时间：2004-8-1

出版时间：清华大学出版社

作者：张海翔,卜佳俊,陈天洲

页数：314

字数：454000

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>

<<深入BREW手机游戏开发>>

内容概要

本书针对手机游戏市场的现状与前景，介绍了基于BREW平台进行游戏开发的整个过程。

本书内容：首先通过一个简单易懂的示例描述了手机上游戏开发的总体流程，使读者建立一个初步的感性认识。

在此基础上，深入分析了基于BREW进行手机游戏开发的应用框架和核心思想，并配合一个个独立完整的技术示例逐一部析了手机游戏开发的各项关键技术--GUI技术、IO技术、内存管理技术、音效管理技术、音效技术、动画技术、无线网络通信技术。

最后用两个完整综合的游戏开发示例展示各项技术的整合应用。

本书的读者对象主要为从事手机游戏开发的工程技术人员、高校学生和相关技术的爱好者。

本书可作为大专院嵌入式游戏开发课程的教材，也可作为手机游戏开发人员的入门书籍和参考书。

<<深入BREW手机游戏开发>>

书籍目录

第1章 手机游戏简介1.1 手机游戏的发展1.2 手机游戏的特点1.2.1 手机设备的优点1.2.2 手机设备的缺点1.3 手机游戏的开发1.3.1 与传统游戏开发的区别1.3.2 扬长避短的开发策略1.4 BREW是什么第2章 精彩手机游戏纵览2.1 棋牌游戏2.2 动作游戏2.3 益智游戏2.4 策略游戏2.5 体育游戏2.6 宠物游戏2.7 角色游戏2.8 射击游戏2.9 联网游戏第3章 BREW入门3.1 BREW简介3.1.1 BREW的概念3.1.2 BREW的内容3.1.3 BREW的优势3.2 BREW开发环境3.2.1 BREWSDK的安装环境3.2.2 BREWSDK的安装3.2.3 BREWSDK的组件和目录结构3.3 建立第一个应用程序3.3.1 创建一个新的BREW工程3.3.2 程序的框架说明3.3.3 编写并保存代码3.3.4 运行HelloWorld第4章 BREW核心技术4.1 背景知识：使用C语言的面向对象编程4.1.1 最简单的例子4.1.2 继承的实现4.1.3 多态性4.2 AEE体系架构分析4.2.1 AEE的层次结构4.2.2 BREW接口概貌4.2.3 AEECLSID机制4.2.4 工厂方法ISHELL_Crea(elnstance4.3 MODULE和APPLET的创建4.3.1 Module的创建4.3.2 Applet的创建和启动4.4 AEE的事件处理机制4.4.1 事件驱动机制概述4.4.2 AEE事件处理函数的注册4.4.3 AEE事件的分类4.4.4 AEE事件分发机制4.4.5 Applet的挂起和恢复第5章 GUI技术5.1 游戏中的GUI5.2 BREW中GUI关键技术分析5.2.1 显示技术的基础——IDisplay接口5.2.2 图形图像的显示——IGraphics、IBitmap和IImage接口5.2.3 显示相关的几个辅助接口第6章 数据存储技术6.1 基础知识6.1.1 手机存储技术简介6.1.2 存储技术在游戏中的应用6.2 文件I/O技术6.2.1 文件I/O技术要点6.2.2 BREW文件的I/O技术6.3 数据库管理技术6.3.1 BREW数据库技术6.3.2 实现BREW数据库的管理6.4 实例分析6.4.1 文件FO实例6.4.2 数据库实例第7章 内存管理7.1 受限内存管理方式7.1.1 手机内存的限制7.1.2 受限内存常用管理方式7.1.3 常用内存分配方式7.2 BREW中的内存使用7.2.1 内存的分配7.2.2 内存的释放7.2.3 e印接口7.2.4 重载new和delete7.2.5 经验之谈第8章 音效技术8.1 音效技术简介8.2 两个音效播放的例子8.3 蜂鸣的介绍8.4 音调接口的使用8.4.1 接口的回调模块8.4.2 1Sound接口中其他播放和控制模块8.4.3 设备的设置8.4.4 退出模块8.5 语音播放器接口的使用8.5.1 回调模块8.5.2 其他功能介绍8.5.3 设备信息的取得和设定模块8.5.4 退出释放模块8.6 多媒体接口介绍8.6.1 回调模块8.6.2 其他功能介绍8.6.3 退出释放模块8.7 关于CMXsradio的介绍8.8 实例分析第9章 动画中的精灵Sprite9.1 Sprite技术简介9.2 1Sprite接口的使用9.2.1 洋葱一样分层的游戏场景9.2.2 加载图像资源9.2.3 使用Tile创建复杂的背景9.2.4 背景的显示与控制9.2.5 使用Sprite创建动画对象9.2.6 动画对象的显示与控制9.2.7 精灵的透明色问题9.2.8 总结9.3 完整的Pfly例子9.3.1 PflyLoadSprims()函数9.3.2 Pti5, LoadResources()函数9.3.3 Pfly_Init()函数9.3.4 PnyNextFrame()函数第10章 无线网络技术10.1 技术背景概述10.2 简单示例10.3 Socket基础10.4 BREW的网络接口10.4.1 接口的使用方法和机制10.4.2 1NetMgr接口基本功能介绍10.4.3 1Socket接口的其他功能介绍10.4.4 接口的取消回调和释放10.5 一个示例第11章 其他辅助技术11.1 字符串操作11.2 浮点数操作11.3 定时器11.4 随机数第12章 综合实例分析12.1 摇摆虫游戏12.1.1 游戏设计第一步：创意12.1.2 游戏设计第二步：需求分析12.1.3 游戏设计第三步：详细设计12.1.4 游戏设计第四步：代码设计12.1.5 游戏设计第五步：游戏测试12.1.6 总结12.2 纸飞机游戏12.2.1 创意12.2.2 需求规格12.2.3 基本流程图和控制转移表12.2.4 程序模块分析12.2.5 总结附录A BREWEmulator的使用A1 Emulator运行小程序的流程A1.1 从“开始”菜单运行EmulatorA1.2 Emulator菜单和其他功能A2 运行BREW应用程序A2.1 运行BREW应用程序的过程A2.2 查看和编辑应用程序源代码A3 使用应用程序管理器A3.1 在Emulator配置小程序图像A3.2 配置小程序以播放声音A4 使用速度模拟A4.1 为什么要使用速度模拟A4.2 如何进行速度模拟附录B BREWResourceEditor的使用B1 资源编辑器所用到的文件格式B2 资源编辑器的作用B3 创建资源B3.1 运行资源编辑器B3.2 创建字符串资源B3.3 创建图像资源B3.4 创建对话框资源B4 编译资源文件附录C BREWMIFEditor的使用C1 BREW类和MIFC2 MIF编辑器的作用C3 使用BREWMIF编辑器和向模块添加小程序的步骤C3.1 从“开始”菜单运行MIF编辑器C3.2 MIF编辑器Applet选项卡的设置C3.3 添加常规MIF信息C3.4 扩展C3.5 维护外部依存C3.6 向MIF添加许可证附录D BREWDeviceConfigurator的使用D1 Configurator简介D1.1 Configurator的作用D1.2 设备文件D1.3 常规设备属性D1.4 设备对象D1.5 图像文件要求D1.6 模拟设备屏幕D1.7 模拟字符D1.8 模拟设备速度D2 使用ConfiguratorD2.1 从“开始”菜单运行ConfiguratorD2.2 创建设备文件D2.3 导入设备图像文件D2.4 定义设备属性D2.5 定义对象D2.6 编辑现有的设备附录E 使用EmbeddedC++E1 类的定义E2 应用程序的初始化E3 类的实现附录F BREW相关资源附录G 参考文献

<<深入BREW手机游戏开发>>

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>