

<<Windows 游戏编程(含光盘)>>

图书基本信息

书名：<<Windows 游戏编程(含光盘)>>

13位ISBN编号：9787302090663

10位ISBN编号：7302090661

出版时间：2004-9

出版时间：清华大学出版社

作者：李远静等编

页数：381

字数：571000

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>

<<Windows 游戏编程(含光盘)>>

内容概要

本书将帮助想要“开发属于自己的游戏”的人实现愿望，也为专业人士提供一些参考资料。书中内容包括用于运行游戏的Windows应用程序编程，目前流行的游戏开发接口DirectDraw、DirectInput和DirectSound的编程，寻路系统、人工智能、战斗系统、地图编辑器等和游戏开发相关的知识。

本书主要介绍了游戏开发的基本过程。

同时为每一过程提供了强有力的例子。

本书的最大特点就是实践性强。

全书由一个游戏例子贯穿始终，基于这个游戏例子，读者可以马上做出属于自己的游戏。

<<Windows 游戏编程(含光盘)>>

书籍目录

第1章 概述 1.1 游戏简史 1.2 游戏设计的要素 1.2.1 策划 1.2.2 程序 1.2.3 美工 1.2.4 音效 1.3 DirectX简介 1.3.1 DirectDraw 1.3.2 Direct3D 1.3.3 DirectSound 1.3.4 DirectMusic 1.3.5 DirectInput 1.3.6 DirecPlay 1.3.7 DirectSetup 1.4 玩者对象的考虑 1.4.1 学龄前(6岁以下) 1.4.2 小学早期阶段(5—8岁) 1.4.3 小学阶段(7—11岁) 1.4.4 青少年阶段(12-16岁) 1.4.5 青年阶段(16—24岁) 1.4.6 成人阶段(22岁以上) 1.5 游戏的界面设计 1.6 人工智能 1.7 场景结构 1.7.1 场景的生成方式 1.7.2 地面描述数据 1.7.3 地形描述数据 1.7.4 地面对象描述数据 1.8 场景描述数据的生成 1.9 本章小结第2章 游戏的WindOWS代码 2.1 窗口与窗口类 2.1.1 注册窗口类 2.1.2 Windows窗口的创建 2.2 消息机制 2.3 消息处理函数 2.4 代码整理 2.4.1 定义CApplication类 2.4.2 初始化变量 2.4.3 创建应用程序窗口 2.4.4 主窗口的消息处理 2.4.5 默认的消息循环机制 2.5 具体应用 2.5.1 创建特定属性的窗口 2.5.2 载入图标和光标 2.5.3 使用菜单和对话框 2.6 本章小结第3章 DirectDraw环境 3.1 基本概念 3.1.1 位图 3.1.2 表面(Surface) 3.1.3 位块 3.1.4 RGB值 3.2 使用DirectDraw的一般步骤 3.2.1 一般步骤 3.2.2 创建DirectDraw对象 3.2.3 设置协作等级 3.2.4 设置显示模式 3.2.5 创建主表面 3.2.6 创建后台翻转表面 3.2.7 翻转显示(F1中) 3.2.8 代码整理 3.3 高级DirectDraw 3.3.1 载入位图到表面 3.3.2 表面间的位块传送(Bitblocktransfer) 3.3.3 不规则外形的图像表示 3.3.4 裁剪器 3.3.5 设备性能查询 3.3.6 添加功能 3.4 DirectDraw的具体应用 3.5 本章小结第4章 DirectInput交互第5章 声音的播放第6章 基本框架第7章 寻路算法第8章 生成游戏第9章 地图编辑器

<<Windows 游戏编程(含光盘)>>

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>