

<<Java 2游戏设计>>

图书基本信息

书名：<<Java 2游戏设计>>

13位ISBN编号：9787302096566

10位ISBN编号：7302096562

出版时间：2004-11

出版时间：清华大学出版社

作者：荣钦科技编

页数：431

字数：641000

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>

<<Java 2游戏设计>>

内容概要

Java是跨平台的编程语言，它具有强大的网络应用功能，是开发网络游戏的重要工具之一。为了使读者全面了解网络游戏的设计理念与方法，本书从最基本的Java语法开始，对游戏的原理及其Java程序实现进行了详细介绍，内容包括动画的实现、音效的处理、鼠标和键盘事件处理、人工智能、网络联机、2D和2.5D地图、粒子系统以及3D算法等。

书中着重以实例来引导读者学习游戏设计的相关技巧，利用这些技巧可以设计出千变万化的游戏。

本书作为一本以Java语言介绍网络游戏设计的入门图书，内容丰富、结构清晰、语言简练，实例具有很强的实用性和代表性，因此不仅适用于广大游戏爱好者和设计者阅读，对于Java程序员，也是一本不可多得的参考书。

<<Java 2游戏设计>>

书籍目录

第1章 无限欢乐的游戏世界 1.1 游戏的意义与内涵 1.1.1 游戏的组成要素 1.1.2 认识游戏平台 1.2 游戏设计初体验 1.2.1 建立游戏主题 1.2.2 游戏系统的基本设定 1.2.4 游戏系统的流程控制技巧 1.2.5 常见游戏类型介绍 1.3 漫谈游戏开发环境与程序设计 1.3.1 使用Java语言开发游戏 1.3.2 Java的执行平台 1.3.3 Java的执行速度 1.3.4 Java的属性与功能第2章 Java快速学习 2.1 开发环境的安装与设定 2.1.1 J2DK的下载与安装 2.1.2 API说明文件 2.1.3 简单的应用程序 2.2 Java面向对象程序设计 2.2.1 面向对对象的基本概念 2.2.2 对象 2.3 Java的类语法 2.3.1 定义类(Class) 2.3.2 包 2.3.3 类继承 2.3.4 类属性成员 2.3.5 类方法成员 2.3.6 深入类 2.3.7 接口第3章 Applet与基础绘图 3.1 认识Applet 3.1.1 Applet类 3.1.2 Applet程序坐标与参数传递 3.1.3 Applet程序的生命周期 3.2 基础绘图 3.2.1 使用paint()方法 3.2.2 使用Graphics类绘制字符串 3.2.3 Graphics类的其他绘图方法 3.2.4 图形与图像的“深度” 3.3 绘制图像 3.3.1 图像类型的支持 3.3.2 取得图像及绘制 3.3.3 图像追踪 3.3.4 页面切换 3.3.5 制作透明背景第4章 动画的制作 4.1 动画的原理 4.1.1 视觉暂留 4.1.2 设定合理的FPS 4.1.3 动画的类型 4.2 图像的运动 4.2.1 动画循环 4.2.2 使用线程 4.2.3 消除动画的闪烁 4.2.4 使用合理的FPS 4.2.5 改善动画播放效果 4.3 动画的简单实例 4.3.1 游戏开头画面 4.3.2 制作电子小时钟第5章 交互与声音 5.1 如何和玩家交互 5.1.1 事件得理机制 5.1.2 如何处理事件 5.2 事件的实例应用 5.2.1 鼠标事件处理 5.2.2 键盘事件处理 5.3 声音的使用 5.3.1 Java可使用的声音文件第6章 游戏动画高级制作第7章 强化游戏界面第8章 浅谈人工智能与2.5D游戏第9章 绘图算法第10章 扫雷第11章 迷宫第12章 俄罗斯方块第13章 项目研究——天涯若比邻附录A 游戏常见专有名词附录B 游戏类型附录C 游戏开发团队

<<Java 2游戏设计>>

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>