

<<MUD游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<MUD游戏编程>>

13位ISBN编号：9787302126287

10位ISBN编号：7302126283

出版时间：2006-1

出版时间：清华大学出版社

作者：[美] Ron Penton；苏正泉翻译

页数：557

字数：794000

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>

<<MUD游戏编程>>

内容概要

本书从网络基本知识入手，全面阐述了如何开发纯文字MUD游戏。并通过构建SimpleMUD和BetterMUD这两个MUD，重点讲述了如何实现MUD。

本书分为4大部分。

第1部分介绍了计算机网络的基本知识、Winsock/Berkeley Sockets API以及多线程的概念；展示了本书所用的基本库BasicLib中的所有类和函数；创建了一个套接字库SocketLib；介绍了MUD中最常用的Telnet协议，并创建了一个简单的基于Telnet的聊天服务器SimpleChat。

第2部分详细介绍了如何创建SimpleMUD。

这是一个非常简单的MUD，但通过它说明了MUD编程的每一个概念，直到解决开发这种游戏时所遇到的每一个问题。

在SimpleMUD中，游戏的物理层和逻辑层全部采用C++代码来编写。

第3部分描述了如何创建BetterMUD，它是一个非常灵活的MUD，比SimpleMUD要复杂得多。

当代MUD游戏的主要特性全都包含在BetterMUD中。

在BetterMUD中，使用Python脚本语言构建灵活的逻辑层。

第4部分附录在随书所带的光盘上，包含可能需要了解的所有辅助信息。

包括编译器的设置、套接字错误代码、C++基本知识和模板基本知识，另外还包括本书所用到的术语

。

本书是游戏开发经典丛书系列之一，适合游戏开发人员、业余游戏软件开发爱好者，也可以作为大专院校相关专业的参考书。

<<MUD游戏编程>>

作者简介

成为一名游戏编程人员是Ron Penton一生的梦想。

他11岁的时候，他的父母为他买了每一本有关游戏编程的书，书中讲的游戏是如何冒险。

从那时开始，他就一直努力掌握尽可能多的有关游戏如何工作和如何创建这些游戏方面的知识。

他也一直非常迷恋MUD（多用户城堡网络游戏），20世纪90年代他所喜爱的BBS安装在Swords Of Chaos和MorMUD上，从那时到现在，游戏耗费了他相当多的高中时光。

Ron曾就读于位于布法罗的纽约州立大学，并获得了计算机科学学士学位，同时还兼修了数学系的课程。

他已经撰写过一本书，书名为Data Structures for Game Programmers，此书促成了Bruno Sousa撰写Game Programming All in One一书。

<<MUD游戏编程>>

书籍目录

第1部分 基础知识	第1章 网络编程介绍	1.1 为什么要了解基本知识	1.2 通信网络史的发展概况	1.3 IP的基本原理和分层体系结构	1.4 常见的传输协议	1.5 网络协议有关信息	1.6 小结
	第2章 Winsock/Berkeley Sockets编程	2.1 字节顺序	2.2 什么是Socket	2.3 Sockets API	2.4 域名系统	2.5 示例2.1 因特网服务器	2.6 示例2.2 因特网客户机
	2.7 使用Select()避免多线程	2.8 示例2.3 因特网服务器版本2	2.9 示例2.4 因特网客户机版本2	2.10 小结	第3章 多线程	3.1 什么是多线程	3.2 ThreadLib
	3.3 示例3.1——基本线程	3.4 示例3.2——线程放弃处理器	3.5 ThreadLib互斥锁	3.6 示例3.3——互斥锁	3.7 小结	第4章 基本库	4.1 大数字
	4.2 现在是几点	4.3 字符串	4.4 日志记录	4.5 小结	第5章 Socket库	5.1 Socket API包装器类和函数	5.2 连接、管理器和策略
	5.3 小结	第6章 Telnet协议和简单的聊天服务器	6.1 Telnet	6.2 ConnectionHandler类	6.3 创建一个Telnet协议类	6.4 示例6.2——SimpleChat	6.5 小结
	第2部分 创建SimpleMUD	第7章 设计SimpleMUD	7.1 选择游戏特性	7.2 设置	7.3 玩家	7.4 物品	7.5 敌人
	7.6 小小世界	7.7 商店	7.8 战斗	7.9 命令	7.10 小结	第8章 物品和玩家	8.1 基础内容
	8.2 日志	8.3 属性	8.4 物品	8.5 玩家	8.6 处理器设计	8.7 示例8.1——SimpleMUD基线：核心、玩家和物品	8.8 小结
	第9章 映射、商店和训练房	9.1 向基线添加新特性	9.2 改变	9.3 运行改进的SimpleMUD	9.4 小结	第10章 敌人、战斗和游戏循环	10.1 敌人和敌人模板
	10.2 数据库	10.3 游戏循环	10.4 游戏增加的内容	10.5 运行最后的版本	10.6 小结	第3部分 创建BetterMUD	第11章 BetterMUD
	11.1 隐藏在BetterMUD背后的思想	11.2 逻辑模块	11.3 物理性质的总体设计	11.4 小结	第12章 实体、访问器和数据库	12.1 基本实体概念	12.2 数据库
	12.3 小结	第13章 实体、访问器和数据库(续)	13.1 数据银行	13.2 实体	13.3 数据库	13.4 访问器	13.5 小结
	第14章 脚本、动作、逻辑和命令	14.1 脚本	14.2 动作	14.3 逻辑	14.4 命令	14.5 小结	第15章 游戏逻辑
	15.1 游戏模块	15.2 总体模块设计	15.3 游戏的内容	15.4 主函数	15.5 小结	第16章 网络系统	16.1 文件
	16.2 更好的设计	16.3 更好的Telnet	16.4 处理器设计	16.5 小结	第17章 Python语言	17.1 Python语言	17.2 Python与C++的集成
	17.3 BetterMUD的Python库	17.4 将C++暴露给Python	17.5 将BetterMUD暴露给Python	17.6 小结	第18章 制作游戏	18.1 逻辑脚本	18.2 Python脚本基类
	18.3 命令脚本	18.4 逻辑脚本	18.5 小结	结论随书所带光盘的内容			

<<MUD游戏编程>>

编辑推荐

本书从网络基本知识入手，全面阐述了如何开发纯文字MUD游戏。并通过构建SimpleMUD和BetterMUD这两个MUD，重点讲述了如何实现MUD。

本书是游戏开发经典丛书系列之一，适合游戏开发人员、业余游戏软件开发爱好者，也可以作为大专院校相关专业的参考书。

<<MUD游戏编程>>

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>