

<<J2ME游戏开发>>

图书基本信息

书名：<<J2ME游戏开发>>

13位ISBN编号：9787302209737

10位ISBN编号：7302209731

出版时间：2009-9

出版时间：清华大学出版社

作者：邹吉滔

页数：303

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>

前言

随着中国社会的发展，人民的生活水平也日益提高，移动设备特别是手机得到了非常广泛的应用，手机游戏也被更多的游戏爱好者所接受。

手机游戏成为无线增值业务迅猛发展的最大亮点。

因此，J2ME作为开发手机游戏的主流平台具有非常良好的发展前景。

手机作为游戏的载体有庞大的潜在用户群和便携性等优点，由于手机设备本身的限制使得手机游戏与网络游戏又有很大的差别，在游戏的策划、程序设计和游戏美术等方面都有自己的特点。

同时手机游戏又是个新兴的行业，它的未来发展是十分广阔的。

本书是一本综合介绍手机游戏开发知识的教学用书。

<<J2ME游戏开发>>

内容概要

近年来，随着无线移动设备特别是手机的广泛应用，基于这些设备的游戏也得到了迅速的发展。对于广大游戏爱好者来说，这些移动设备上的游戏是很有吸引力的。

因此，J2ME手机游戏有着良好的发展前景。

《J2ME游戏开发》正是本着全面、系统介绍这些相关知识的目的，从J2ME手机游戏的各个层面来介绍相关知识的。

《J2ME游戏开发》分为如下几个部分：概述，在这个部分中笔者从手机游戏的分类开始讲到手机游戏开发的特点，最后介绍了手机游戏的历史和发展趋势；手机游戏项目开发介绍，在这部分阐述的是手机游戏策划的相关内容和美工制作的技巧，并讲述了手机游戏的开发流程、游戏提案、游戏的设计与实现等；游戏开发平台介绍，主要介绍了智能手机的概念，并深入到几个主流的手机操作系统及手机游戏常用开发平台；J2ME手机游戏编程，介绍了J2ME手机游戏开发环境的安装及配置、游戏动画实现和人工智能、图像处理及MIDP数据存储等内容；案例分析，在《J2ME游戏开发》中以一个Bomber游戏为案例来使读者对手机游戏开发整体有一个较清晰的认识。

《J2ME游戏开发》面向的读者是广大的手机游戏开发爱好者和专业的手机游戏开发人员。

书籍目录

第1章 手机游戏概论1.1 手机游戏的类型1.1.1 嵌入式游戏1.1.2 短信息服务游戏1.1.3 WAP浏览器游戏1.1.4 J2ME和其他的解释语言类游戏1.2 手机游戏开发特点1.2.1 手机作为游戏载体的优点1.2.2 手机作为游戏载体的缺点1.2.3 扬长避短的手机游戏开发1.2.4 移动游戏开发与传统游戏开发的区别1.3 手机及手机游戏的发展历史和未来1.3.1 手机的发展历史和未来1.3.2 手机游戏的发展历史和未来1.3.3 3G技术的展望1.4 本章小结1.5 本章习题第2章 手机游戏项目开发介绍2.1 手机游戏策划2.1.1 手机游戏策划自身的特点2.1.2 手机策划的一般步骤2.1.3 手机游戏策划书模板2.1.4 手机游戏策划示例2.2 关于手机游戏美工2.2.1 手机游戏图片环境限制2.2.2 手机游戏图片常用制作技巧2.3 手机游戏项目开发流程介绍2.3.1 提案阶段2.3.2 设计阶段2.3.3 实现阶段2.3.4 测试与评审阶段2.3.5 完成阶段2.4 本章小结2.5 本章习题第3章 手机操作系统和游戏开发平台介绍3.1 智能手机的概念3.2 手机操作系统介绍3.2.1 Microsoft Smart phone3.2.2 Symbian3.2.3 PalmOS3.2.4 Linux3.2.5 Android系统3.3 手机游戏开发平台介绍3.3.1 BREW3.3.2 J2ME3.3.3 Mophun3.4 本章小结3.5 本章习题第4章 Java语言基础知识4.1 Java基本程序结构模式及基本语法4.1.1 基本程序结构模式4.1.2 标识符和关键字4.1.3 数据类型概述4.1.4 数据类型详解4.1.5 运算符4.2 结构控制语句4.2.1 分支语句4.2.2 循环语句4.2.3 特殊循环流程控制4.3 面向对象基础4.3.1 面向对象特点与类的基本概念4.3.2 类的使用4.3.3 成员变量与成员方法4.3.4 构造方法4.4 类的继承性4.4.1 类的继承性及多态4.4.2 方法重载与方法覆盖的比较4.5 super关键字4.6 抽象类4.7 接口4.7.1 接口定义与使用4.7.2 接口和抽象类之间的使用差别4.7.3 包使用示例4.8 数组4.8.1 数组的声明4.8.2 创建数组4.8.3 多维数组4.8.4 数组界限4.9 多线程4.9.1 线程的创建4.9.2 线程的四种状态4.9.3 线程的优先级4.9.4 线程的同步4.9.5 线程的阻塞4.10 Vector类4.10.1 提要4.10.2 构造函数4.10.3 变量4.10.4 方法4.10.5 向量Vector模板范例4.11 异常处理4.11.1 异常4.11.2 try...catch语句4.11.3 调用栈机制4.11.4 finally语句4.12 名字PK游戏4.12.1 游戏说明4.12.2 游戏制作难点4.12.3 游戏程序流程图4.12.4 游戏程序类图4.12.5 游戏代码解析4.12.6 游戏界面4.13 猜数字游戏4.13.1 游戏说明4.13.2 游戏制作难点4.13.3 游戏程序流程图4.13.4 游戏程序类图4.13.5 游戏代码解析4.13.6 游戏界面4.14 本章小结4.15 本章习题第5章 J2ME概述5.1 J2ME介绍5.1.1 KVM5.1.2 CDC与CLDC5.1.3 MIDP5.1.4 CLDCMIDP架构5.2 J2ME的安全5.3 J2ME的前景5.4 J2ME与MIDP相关网站5.5 本章小结5.6 本章习题第6章 Java主流开发工具的配置与使用6.1 WTK的配置6.1.1 使用KToolbar的一部部署应用6.1.2 MIDlet应用程序模型6.1.3 设置WTK工程属性和开发环境6.2 JBuilder2006移动开发包的配置6.2.1 添加JDK6.2.2 自定义菜单6.3 Eclipse3.2的配置6.3.1 相关工具的下载地址6.3.2 Eclipse3.2的基本配置6.3.3 在Eclipse上安装EclipseME移动开发插件6.3.4 EclipseME插件的配置6.3.5 设置WTK6.3.6 Eclipse开发步骤6.4 各大厂商的SDK配置6.4.1 Nokia的配置6.4.2 SonyEricsson的配置6.5 本章小结6.6 本章习题第7章 J2ME类库介绍7.1 CLDC架构概述7.1.1 应用程序管理7.1.2 对Java语言规范的兼容性7.1.3 对Java虚拟机规范的兼容性7.1.4 CLDC1.1 新增内容7.2 CLDC类库7.2.1 继承自J2SE的类7.2.2 CLDC特有的类7.2.3 CLDC1.1 新增内容7.3 MIDP应用程序模型7.3.1 MIDP应用程序模型7.3.2 MIDlet的生命周期7.4 MIDP高层用户界面类库7.4.1 MIDP用户界面API的结构7.4.2 LcdUI包介绍7.5 MIDP底层用户界面类库7.6 MIDPTimerAPI7.7 本章小结7.8 本章习题第8章 游戏设计中的动画8.1 动画基础8.1.1 什么是动画8.1.2 制作动画应注意的问题8.2 Java中的多线程技术8.3 双缓冲技术8.4 图片的裁剪8.5 播放动画框架8.6 本章小结8.7 本章习题第9章 游戏中的人工智能9.1 人工智能的设计思路9.2 人工智能的实现9.2.1 A算法的基础知识9.2.2 追踪、躲避9.2.3 碰撞检测9.3 Bomber中的怪物的接近和退避算法9.4 本章小结9.5 本章习题第10章 MIDP数据存储10.1 数据库系统的概况10.1.1 javax.microedition.rms程序包10.1.2 使用RecordStore类访问记录存储10.1.3 打开或关闭数据库10.1.4 记录存储器范例10.1.5 添加和修改记录10.1.6 读取记录10.1.7 其他操作10.1.8 高效的RMS10.2 J2ME数据管理系统的引用10.3 游戏中数据存取范例10.4 本章小结10.5 本章习题

章节摘录

同样，技术上也会受到限制。

为了描述这段希腊神话故事，他必须采用某种方法将大量的先行情节传达给游戏玩家。

要做到这一点，就必须具备适当的技术。

另一方面，如果设计者在这一阶段选择了某项技术，并将其应用于这款游戏，就会进一步影响到可能采用的游戏类型。

例如，选用45度视角的2D引擎最适合于角色扮演或冒险类游戏，而不是动作类游戏。

如果打算采用3D技术，为了恰到好处地再现这一古希腊神话故事，就必须能同时支持室内和室外环境，这样许多3D游戏引擎将不在考虑之列。

每当设计者针对一款尚未投入制作的游戏做出某项决定时，必须了解到这一决定会制约游戏未来风格的方式。

如果设计者试图将一种并不合适的引擎套用于某个游戏类型，制作出来的游戏就会黯然失色。

在游戏开发过程中，从已有游戏着手是最为常见的起始方法之一，对于那些由设计者和管理者主导的项目来说，情况尤其如此。

构思游戏风格通常是最易于把握的关键性环节，特别是当这种风格类似于某款已经面世的游戏之时。

如果设计者对某款游戏的总体设计构思感到满意，他就应该根据游戏可玩性来制定这款游戏应该达到的水准。

当设计者针对游戏类型做出更加具体的构思后，就应该着手考虑这一构思对游戏所需技术以及可能采用的故事类型造成的影响。

此外，还应该根据为玩家设计的游戏类型对设计工作需要采用的具体技术进行分析。

需要采用3D引擎还是2D引擎？

采用2D引擎是否足以应付，甚至更加合适？

应该让玩家看到什么样的游戏环境？

是静态环境还是动态环境？

游戏环境的规模如何？

必须对上述所有问题及其他诸多问题进行分析，以便了解游戏引擎必须达到什么样的水准才能恰到好处地将游戏构想付诸实际。

成功的游戏设计者应该能够而且必须超越直觉判断和草率行事，他们必然在设计中或有意或无意地遵循某些准则，正是对这些准则的正确理解和灵活运用，才保证了一部游戏作品在商业上和艺术上的成功，而这些准则是以下列形式出现的。

编辑推荐

中国电影电视技术学会数字特效与三维动画专业委员会，中国系统仿真学会数字娱乐专业委员会，中国文化创意产业技术创新联盟推荐教材。

第九艺术学院丛书作为RGDC游戏开发课程体系配套教材，由递归教育组织力量，集国内外游戏业内精英人才打造而成。

全套丛书共包括：游戏开发基础、游戏美术设计、游戏程序开发3个部分。

关于本书：本教材是手机游戏开发的基础课程。

书中以大量的案例为主线，由浅入深，逐步使读者了解到基于J3ME平以中上开发游戏的框架及其生命周期。

重点介绍了J2ME提供的低层开发控件和高层开发控件的使用，为学习者打下良好的基础。

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>