

<<J2ME手机游戏开发技术与实践>>

图书基本信息

书名：<<J2ME手机游戏开发技术与实践>>

13位ISBN编号：9787302222644

10位ISBN编号：7302222649

出版时间：2010-6

出版时间：清华大学出版社

作者：李政仪 编

页数：367

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

随着移动通信设备的迅猛发展，一项新的增值业务出现在我们面前——手机游戏。目前，即使最低档的手机也支持Java功能，这无疑为我们提供了一个大展身手的舞台。本书旨在为大家介绍如何利用J2ME（Java 2 Micro Edition）进行手机游戏的开发。本书是一本J2ME手机游戏开发的实例教程，内容全面、实例丰富、易于理解、适用面广。书中着重以实例来引导读者学习游戏设计的相关技术和技巧，利用它们可以设计出千变万化的游戏。同时，本书提供了实际可用的完整游戏范例，这些游戏涵盖了飞行射击游戏、角色扮演游戏、益智动作等类型，能够为读者迅速掌握J2ME手机游戏的核心技术提供很好的参考。全书以游戏核心技术的设计为主线，将游戏设计的方法、技术融入案例，以案例驱动的方式阐释相关知识内容，在阐释过程中始终保持了知识的相对完整性和系统性。本书以实用为目的，强调动手能力的提高，强化J2ME基础知识，采用完整的游戏案例来引导读者学习，既不失基础性，也能提高动手实践能力，为读者将来从事手机游戏或J2ME程序应用开发的工作奠定基础。

本书的主要特点如下。

- 1.容易上手书中通过实例阐明概念，读者容易理解并能马上学以致用。对于每部分具体内容都对应着示例程序，一方面可以帮助读者加深理解，另一方面也可以逐步培养读者的程序设计能力。
- 2.内容全面本书通过多个完整的游戏案例来说明J2ME游戏开发的整个流程。书中的游戏案例源于实际开发，由浅入深地说明游戏开发技术。
- 3.有配套的PPT和源码为了方便读者学习，本书的每一章都提供了相应的：PPT教案和源码。全书共分为11章，各章内容具体介绍如下。
第1章讲解手机游戏的发展现状、手机游戏的分类与特点以及游戏策划的相关知识。
第2章讲解J2ME的理论基础和编程环境，WTK的安装和配置以及MIDlet的基础知识。
第3章讲解高级用户界面的管理和应用开发。
第4章讲解低级用户界面的应用开发。
第5章讲解数据存储的管理方法和应用。
第6章讲解MIDP2.0开发应用。
第7章讲解J2ME网络和多媒体应用。
第8章讲解益智动作游戏——夏日大冒险的设计与开发。

<<J2ME手机游戏开发技术与实践>>

内容概要

本书是一本介绍J2ME移动应用开发的实例教程，从易懂、易学的实战目标出发，用丰富的实例对手机游戏开发的基础知识和技能进行了生动、直观的讲解。

本书坚持理论与实践并重，面向实际开发，旨在帮助读者解决实际问题。

全书共分为11章，第1~7章介绍了J2ME的基础知识，包括J2ME的简介、J2ME开发环境的构建、界面开发、数据存储、MIDP 2.0、网络和多媒体开发等内容。

第8~11章详细讲解了多款不同类型游戏的设计与开发，如益智动作游戏《夏日大冒险》和飞行射击游戏《雷霆战机》、角色扮演游戏《桃花园记》和休闲益智游戏《推推侠》等。

本书内容全面、结构清晰，实例具有很强的实用性和代表性，并且提供了4个完整的游戏案例，可以帮助读者系统地了解J2ME的开发过程，并迅速掌握J2ME手机游戏的核心技术。

本书可作为J2ME移动应用开发人员爱好者的参考书，也可作为本科院校以及高职高专手机游戏开发课程的教材。

本教材配有电子教案。

<<J2ME手机游戏开发技术与实践>>

书籍目录

第1章 手机游戏简介	1.1 手机游戏概述	1.1.1 手机游戏产业发展现状	1.1.2 手机游戏分类
手机游戏开发的特点	1.2.1 手机游戏与PC游戏的区别	1.2.2 手机游戏的优势	1.2.3 手机设备的局限
1.2.4 手机游戏的推广渠道	1.2.5 手机游戏的盈利模式	1.3 手机游戏策划	1.3.1 手机游戏策划的概念
1.3.2 手机游戏策划过程	1.4 本章小结	1.5 思考题	第2章 J2ME简介和编程环境
2.1 J2ME简介	2.2 J2ME平台体系结构	2.2.1 体系结构概述	2.2.2 J2ME总体结构
2.2.3 配置层	2.2.4 简表层	2.3 MIDlet	2.3.1 MIDlet概述
2.3.2 MIDlet的生命周期	2.3.3 MIDlet Suite	2.3.4 MIDlet的执行环境	2.4 编程环境
2.4.1 Java开发工具包	2.4.2 使用Java开发环境	2.4.3 IDE的安装和使用	2.4.4 WTK
2.4.5 WTK的安装	2.4.6 EclipseME	2.4.7 EclipseME插件的安装	2.4.8 EclipseME插件的配置
2.5 本章小结	2.6 思考题	第3章 高级用户界面	3.1 用户界面概述
3.1.1 LCDUI包	3.1.2 高级用户界面的类结构	3.1.3 Display和Displayable类	3.2 Command类与高级事件处理
3.2.1 Command类	3.2.2 高级事件处理	3.3 高级界面类	3.3.1 Screen类
3.3.2 TextBox组件	3.3.3 List组件	3.3.4 Alert组件	3.4 屏幕表单 (Form类及其组件)
3.4.1 Form类	3.4.2 Item类和Item状态监听	3.5 本章小结	3.6 思考题
第4章 低级界面	4.1 Canvas类	4.1.1 Canvas类概述	4.1.2 Canvas的布局
4.1.3 绘制屏幕	4.1.4 重绘	4.1.5 用户交互	4.2 Graphics类
4.2.1 Graphics类概述	4.2.2 Graphics类的坐标系	4.2.3 画笔的风格和颜色	4.2.4 Graphics类的图形绘制
4.2.5 文字显示	4.2.6 图像绘制	第5章 数据存储
第6章 MIDP 2.0开发	第7章 网络与多媒体	第8章 益智动作游戏--夏日大冒险	第9章 飞机射击游戏--雷霆战机
第10章 角色扮演游戏--桃花园记	第11章 休闲益智游戏--推推侠		

章节摘录

插图：《夏日大冒险》是一款益智动作类的原创游戏，整个游戏界面的风格为卡通Q版，能吸引不同年龄段的玩家人群，有很好的市场前景。

本款游戏具有益智游戏的特点，即玩家需要进行思考对游戏中出现的情况进行判断，找出所有玄机，才能进入下一关卡；同时也具有动作游戏的特点，即玩家通过格斗才能完成最终的游戏任务。

通过本章的学习，读者可以了解到：（1）《夏日大冒险》游戏的开发基本流程。

（2）旋转菜单的制作。

（3）地图索引文件的制作。

（4）游戏元素之间的碰撞检测。

8.1 游戏策划和准备工作 8.1.1 游戏策划分析 《夏日大冒险》游戏是一款全新的原创游戏，它属于益智兼动作类的横版游戏，其特点是游戏画面精致，容易上手，富有挑战性，玩家需要反复地研究与探索才能完成任务，其中游戏的每个任务都是经过精心地设计，这也是对玩家智力的挑战。

本款游戏操作方便，趣味性强，能够吸引不同层次的玩家人群。

此款游戏的主题是玩家的心上人被怪物抓走，玩家需要通过自己的勇敢和智慧从怪物的手中救出心上人。

其中玩家的主要任务是通过抬箱子和放箱子来通过重重障碍，到达目的地客栈才能过关，若角色掉到水中，则游戏结束，前面3关都是益智关卡。

而到最后一关，还需要玩家用箱子作为攻击武器，与怪物进行搏斗，直到Boss生命值为0时才能获取游戏胜利，顺利地救出玩家的心上人，若玩家被Boss触碰，则游戏结束。

在游戏过程中，玩家可中途返回菜单或退出游戏，玩家通过一关后，会提示过关，并且跳转到下一关，若玩家通关，则跳转到胜利画面。

此外，游戏也提供了完整的游戏相关要素，包括闪屏、片头动画、旋转菜单及帮助等。

<<J2ME手机游戏开发技术与实践>>

编辑推荐

《J2ME手机游戏开发技术与实践》：反映了手机游戏开发技术的最新发展系统讲解了J2ME程序设计的要点和难点实例众多，实用性强提供配套的教学资源解决方案

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>