

<<iPhone游戏开发入门经典>>

图书基本信息

书名：<<iPhone游戏开发入门经典>>

13位ISBN编号：9787302254492

10位ISBN编号：7302254494

出版时间：2011-7

出版时间：清华大学出版社

作者：（美）巴哈雷夫，（美）卡布雷拉 等著，郑思遥 译

页数：578

译者：郑思遥

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>

## <<iPhone游戏开发入门经典>>

### 内容概要

iPhone游戏非常火热，从数字就可以看出。

超过25%的应用程序都是游戏，游戏类别的应用程序比其他类别的应用程序多40%，而且最流行的应用程序中有70%都是游戏。

很出乎意料吗？

一点也不！

我们都在iPhone（或iPod

touch）中装满了游戏，有谁不希望开发出下一个最流行、最热门的游戏呢？

巴哈雷夫编写的这本《iPhone游戏开发入门经典 也适用于iPad》主要内容包括：如何在iPhone的屏幕上高效地绘制2D和3D图形；使用Core Animation的游戏专用动画技术；通过OpenGL ES构建更复杂、更真实的游戏背景和游戏动作；多种添加音乐增强游戏体验的方式；让用户在游戏中访问iPhone音乐库；通过3D音频的工具和技术创造更真实的游戏体验；如何正确地实现网络功能，包括通过蓝牙建立的两人游戏以及通过Wi-Fi建立的多玩家游戏。

《iPhone游戏开发入门经典 也适用于iPad》是介绍游戏开发的入门书籍，遵循了易于学习、逐步渐进、深入的简洁技术以及友好的风格。

然而，游戏也是一件严肃的事情。

也许您以前也编写过游戏，甚至iPhone游戏，但是现在，您需要全身心地投入学习以下内容：通过UIKit、Quartz、Core

Animation和OpenGL ES实现的游戏画面和动画；通过OpenALMedia

Player框架、AVFoundation和Audio

Session实现的游戏音频；通过GameKit、Bonjour和Internet共享实现的游戏网络连接。

<<iPhone游戏开发入门经典>>

作者简介

作者：（美国）巴哈雷夫（Peter Badhirev）（美国）卡布雷拉（PJ Cabrera）（美国）Ian Marsh 等  
译者：郑思遥

## <<iPhone游戏开发入门经典>>

### 书籍目录

- 第1章 革命性的游戏平台：随时随地，人人都可以游戏
  - 1.1 无处不在的iPhone
  - 1.2 iPhone的广泛吸引力 每时每刻都在诞生新的玩家
  - 1.3 iPhone的用户界面 手柄终结者
  - 1.4 iPhone的连接性 和其他玩家一起玩
  - 1.5 iPhone中的用户数据 个性化体验
  - 1.6 iPhone设备的性能 强大的多媒体设备
  - 1.7 iPhone的开发包 人人皆可拥有
  - 1.8 创新 来自小开发商的大创意
  - 1.9 本章小结
- 第2章 iPhone游戏开发：iPhone工具箱一览
- 第3章 在小屏幕上移动图像 使用UIKit控件
- 第4章 射击、命中与得分
- 第5章 通过Core Animation实现
- 第6章 OpenGL基础：理解
- 第7章 综合所学知识：创建一款
- 第8章 图册、Sprite和粒子系统
- 第9章 核心单频简介
- 第10章 通过OpenAL发出声音
- 第11章 3D音频 将声音变为游戏
- 第12章 流式媒体
- 第13章 iphone洲戏联网简介
- 第14章 对战游戏
- 第15章 多人游戏
- 第16章 连接internet
- 第17章 整合一切，享受乐趣

## 章节摘录

版权页：插图：15.2创建连接提醒一下：本章这一部分内容和下一部分内容会是最复杂的部分。严格说来，您并不理解这里提到的每一个细节。

然而，如果您很好奇驱动网络应用工作的力量，您就应该在此一窥幕后的工作原理。

如果您花时间仔细阅读了前面的章节，那么接下来的内容应该更好理解。

我们要讨论前面接触过但没有仔细讲解的内容：套接字连接和套接字服务器。

我们要编写的代码并不是游戏专用的代码。

事实上，在其他需要通过网络通信的应用程序中也可以使用相同的类。

在这个过程中，有些内容会有一些抽象，但保证所有的讨论都会落到实处。

现在，只要紧紧地跟随讲解就可以了。

## <<iPhone游戏开发入门经典>>

### 编辑推荐

《iPhone游戏开发入门经典:也适用于iPad》iphone与ipod touch游戏开发人员的必略指南。

iPhone游戏非常火热，从数字就可以看出。

超过25%的应用程序都是游戏，游戏类别的应用程序比其他类别的应用程序多40%，而且最流行的应用程序中有70%都是游戏。

很出乎意料吗？

一点也不！

我们都在iPhone（或iPod touch）中装满了游戏，有谁不希望开发出下一个最流行、最热门的游戏呢？

<<iPhone游戏开发入门经典>>

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>