

<<移动开发经典丛书>>

图书基本信息

书名：<<移动开发经典丛书>>

13位ISBN编号：9787302316374

10位ISBN编号：7302316376

出版时间：2013-4

出版时间：清华大学出版社

作者：Patrick Alessi

译者：刘凡

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>

<<移动开发经典丛书>>

内容概要

作为一名初出茅庐的iOS开发人员，如何着手编写iPhone和iPad游戏呢？

您可以借助《iOS游戏开发入门经典》来奠定良好基础。

无论您是否拥有iOS编程经验，都可以借助本书来了解开始创建有趣iOS游戏所需的技术。

本书首先介绍Xcode和InterfaceBuilder等必需的工具，然后讲述用于iOS开发的C和Objective-C语言，讨论CocoaFoundation框架和MVC体系结构的用法。

在介绍基础知识后，本书接着指导您使用库来添加图形、动画和声音，并控制用户交互甚至开发网络对战游戏。

几乎每章都列举一个完整实用、简明易懂的游戏示例；为使您确切理解每个步骤的原理，作者PatrickAlessi逐行解释所有代码，并最终在章节末尾建成一个完整游戏；在学习这些示例的过程中，您会真切地感受到：您几乎可以像玩游戏那样轻松愉悦地创建游戏！

<<移动开发经典丛书>>

作者简介

作者:(美)阿莱西 译者:刘凡Patrick Alessi曾为小型企业数据库乃至美国空军的大型系统构建过以数据为中心的应用程序。

他开发的多款应用程序在iTunes应用商店上架销售,他还开发过多种实时系统、图形密集型桌面应用程序以及游戏。

目前,他专注于为iPhone和iPad等移动设备开发连网型应用程序和游戏。

Patrick著有Professional iPhone and iPad Database Application Programming一书。

<<移动开发经典丛书>>

书籍目录

第 I 部分 入门工具第1章 iOS游戏概述 1.1 如何开发一款优秀的iOS游戏 1.1.1 设备使用习惯 1.1.2 使用iOS的独特功能 1.1.3 让游戏充满魅力 1.1.4 图形和设计 1.2 游戏策划 1.2.1 编写游戏文档 1.2.2 建立游戏原型 1.2.3 准备编码 1.3 游戏相关框架 1.3.1 Cocoa 1.3.2 绘图：UIKit和Core Graphics 1.3.3 用户交互：Cocoa Touch 1.3.4 动画：Core Animation 1.3.5 声音：Core Audio 1.3.6 Game Kit 1.4 小结 1.5 本章要点回顾第2章 Xcode编程环境 2.1 编码环境 2.1.1 创建项目 2.1.2 浏览项目 2.1.3 编辑代码 2.2 Xcode调试工具 2.2.1 断点及逐行跟踪代码 2.2.2 其他断点功能 2.3 构建一个简单界面 2.4 小结 2.5 本章要点回顾第3章 C程序设计语言 3.1 C语言简介 3.2 变量和表达式 3.2.1 数据类型 3.2.2 运算符 3.2.3 作用域 3.2.4 结构 3.2.5 数组 3.3 循环 3.3.1 for循环 3.3.2 while和do...while循环 3.3.3 break和continue 3.4 执行流程和分支 3.4.1 if语句 3.4.2 条件运算符 3.4.3 使用switch选择选项 3.5 使用函数拆分代码 3.6 指针 3.7 游戏示例 3.8 小结 3.9 本章要点回顾第4章 Objective-C程序设计语言 4.1 类和对象 4.1.1 实例变量 4.1.2 方法和消息 4.1.3 管理内存 4.1.4 自动引用计数 4.2 继承 4.2.1 由基类建立子类 4.2.2 重写基类方法 4.2.3 多态 4.3 使用Objective-C建立游戏 4.3.1 使用属性公开类的数据 4.3.2 类方法 4.3.3 实现MindPlayer 4.3.4 建立游戏循环 4.4 小结 4.5 本章要点回顾第5章 Cocoa Foundation框架 5.1 模型。视图。控制器（MVC）体系结构 5.2 第一款iOS游戏 5.3 建立用户界面 5.4 Outlet和Action 5.5 使用NSString处理文本 5.5.1 NSString的方法 5.5.2 可变和不可变类型 5.5.3 字符串比较 5.6 使用NSArray处理集合对象 5.6.1 NSArray方法 5.6.2 使用NSMutableArray修改数组 5.6.3 使用NSNumber包装数字 5.6.4 其他集合类 5.7 建立游戏模型 5.8 周期性事件和计时器 5.9 小结 5.10 本章要点回顾第II部分 游戏构建基块第6章 使用UIKit和Core Graphics绘图 6.1 绘图框架简介 6.1.1 UIKit 6.1.2 Core Graphics 6.2 绘图环境 6.2.1 图形上下文 6.2.2 UIView坐标系 6.2.3 drawRect：方法 6.2.4 使用UIBezierPath绘制形状 6.2.5 使用UIColor指定颜色 6.3 CoreGraphics高级绘图 6.3.1 阴影 6.3.2 渐变 6.4 从BlockView开始开发Blocker游戏 6.5 使用图像 6.5.1 图像类 6.5.2 视图层次结构 6.6 使用CADisplayLink实现动画和计时 6.7 完成Blocker游戏 6.8 小结 6.9 本章要点回顾第7章 响应用户交互 7.1 iOS中的事件 7.1.1 事件体系结构 7.1.2 事件对象 7.1.3 处理多点触摸事件 7.2 建立基于触摸的简单游戏：Simon Says 7.3 使用加速计响应设备移动 7.4 手势识别 7.5 小结 7.6 本章要点回顾第8章 图形动画 8.1 使用UIImageView实现图像动画 8.2 Core Animation简介 8.3 Block简介 8.4 实现UIView属性和转换动画 8.4.1 属性动画 8.4.2 转换动画 8.5 Core.Animation基础 8.5.1 图层布局 8.5.2 动画属性 8.5.3 图层的树形层次结构 8.6 小结 8.7 本章要点回顾第9章 使用iOS Audio API播放声音 9.1 使用System Sound Service播放简单声音 9.2 使用AVFoundation框架播放声音 9.2.1 AVAudioPlayer类 9.2.2 格式和性能注意事项 9.2.3 配置音频会话 9.2.4 同时播放多个声音 9.2.5 循环播放 9.3 MediaPlayer框架 9.4 小结 9.5 本章要点回顾第10章 使用GameKit建立网络游戏 10.1 介绍GameKit 10.2 开始建立游戏 10.3 游戏联网 10.4 NSData和NSCoding 10.5 使用归档器将类转换为数据 10.6 连接和发送数据 10.7 运行游戏 10.8 小结 10.9 本章要点回顾附录A 练习答案

<<移动开发经典丛书>>

编辑推荐

阿莱西所著的《iOS游戏开发入门经典》主要内容：指导您创建真正可运行的游戏，带您领略游戏编写之道，详解创建iOS游戏的重要库：图形、用户交互、动画和声音，讲述如何使用苹果的框架简化游戏开发，指导您高效地调试和测试游戏。

在本书大多数章节中，您都将建立贴近实用的、可玩的游戏。

我认为“做”是最好的学习方式，跟随本书的示例游戏一起演练，您将学会如何使用苹果的工具建立游戏。

<<移动开发经典丛书>>

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>