

<<Windows游戏编程大师技巧>>

图书基本信息

书名：<<Windows游戏编程大师技巧>>

13位ISBN编号：9787508307343

10位ISBN编号：7508307348

出版时间：2001-11

出版时间：中国电力出版社

作者：曲文卿译

页数：859

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>

<<Windows游戏编程大师技巧>>

内容概要

本书介绍了在Windows 环境下进行游戏编程所需用到的各方面知识。

全书正文共分为三个部分，十四章。

第一部分为Windows 编程基础；第二部分为DirectX 和2D基础；第三部分编程核心则重点介绍了相关的数学、物理原理及如何进行综合运用。

<<Windows游戏编程大师技巧>>

书籍目录

- 一, 无尽之旅
- 二, windows编程模型
- 三, 高级windows编程
- 四, windows GDI, 控件和突发奇想
- 五, DirectX基础和令人生畏的COM
- 六, 首次接触: DirectDraw
- 七, 高级DirectDraw和位图图形
- 八, 矢量光栅化及2D变换
- 九, 用DirectInput和力反馈进行输入
- 十, 用DirectSound 和DirectMusic演奏乐曲
- 十一, 算法, 数据结构, 内存管理及多线程
- 十二, 人工智能在游戏中的运用
- 十三, 基本物理建模
- 十四, 综合运用
- 附录A, CD上的内容
- 附录B, 安装DirectX和使用C / C + + 编译器
- 附录C, 三角函数和矢量
- 附录D, C + + 基础
- 附录E, 游戏编程资源
- 附录F, ASCII表

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>