

<<手机动漫游戏设计教程>>

图书基本信息

书名：<<手机动漫游戏设计教程>>

13位ISBN编号：9787508449920

10位ISBN编号：7508449924

出版时间：2007-10

出版时间：水利水电

作者：房晓溪

页数：268

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>

<<手机动漫游戏设计教程>>

内容概要

手机动漫游戏市场是国内外发展最快的市场，仅国内就接近5亿手机用户。

而每年则需要几十万技术人才支撑这个产业的巨大需要。

本书将满足上述读者对手机动漫游戏技术的强烈需求。

本书以手机动漫游戏技术为重点，全面介绍手机动漫游戏技术的理论和实践，包括手机游戏美术和手机动漫游戏编程技术等相关知识，培养学生的全面技能。

本书从手机游戏核心库J2ME开始讲起，详细介绍如何搭建J2ME开发环境，手机游戏开发所需要的一系列通用控件，如何利用Canva进行游戏界面设计；详细介绍讲解游戏如何在运行过程中保存数据信息，MIDP对网络功能的支持，MIDP网络编程，介绍讲解Nokia特殊接口；最后介绍在模拟器上进行测试后，如何在手机上进行，查看运行效果。

本书可以作为本科及高职专学生的教科书，也可以作为希望从事手机动漫游戏设计和制作者的入门参考书。

为方便读者学习，随书附带具有自主知识产权的手机游戏《可可西里》的全部资源及视频教程，可供读者学习参考。

<<手机动漫游戏设计教程>>

书籍目录

丛书序前言第0章 移动游戏设计概论 0.1 掌上游戏系统的发展 0.2 手持设备开发环境介绍 0.3 J2ME体系结构 0.4 移动增值业务 0.5 本章小结 习题第1章 手机游戏核心库J2ME介绍 1.1 J2ME的基本概念 1.2 J2ME的适用范围 1.3 J2ME与MIDP相关网站 1.4 本章小结 习题第2章 手机游戏的开发环境 2.1 准备开发环境 2.2 需要的开发工具和开发包 2.3 建立开发环境 2.4 JAD和JAR的关系 2.5 本章小结 习题第3章 尝试开发第一个手机应用 3.1 MIDlet的生命周期 3.2 建立第一个MIDlet程序 3.3 MIDletR 的部署 3.4 本章小结 习题第4章 手机游戏开发基础 4.1 MIDlet程序开发的基本方法 4.2 MIDP程序类MIDlet 4.3 Display类 4.4 Displayable类 4.5 本章小结 习题第5章 利用Screen进行手机游戏界面设计 5.1 界面类的介绍 5.2 Command类 5.3 CommandListener类 5.4 Ticker类 5.5 TextBox类 5.6 List类 5.7 Alert、AlerType类 5.8 Form类以及Item类 5.9 StringItem类第6章 利用Canvas进行游戏界面设计第7章 游戏数据存储第8章 MIDP 2.0游戏 开发第9章 JSP概述第10章 MIDP网络编程第11章 手机特殊接口第12章 手机游戏的安装

<<手机动漫游戏设计教程>>

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>