

<<Java2游戏程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Java2游戏程序设计>>

13位ISBN编号：9787900372154

10位ISBN编号：7900372156

出版时间：2003-6-1

出版时间：北京科海电子出版社

作者：马首鳌

页数：374

字数：542000

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>

<<Java2游戏程序设计>>

内容概要

Java是当今最热门的编程语言，它在跨平台与网络应用方面的强大功能使之非常适用于网络游戏的开发。

本书围绕如何用Java开发跨网络、跨平台游戏的中心，阐释了全新的网络游戏设计理念与方法。

本书从最基本的Java语法开始，对游戏的原理及其Java程序实现进行了详细介绍，包括动画的实现、音效的处理、鼠标和键盘事件的处理、人工智能、网络联机、2D和2.5D地图、粒子系统和3D算法等。书中着重以实例来引导读者学习游戏设计的相关技巧，利用这些技巧可以设计出千变万化的游戏。

本书作为一本以Java语言介绍网络游戏设计的入门图书，不仅适用于广大游戏爱好者、设计者和开发者，也适用于Java程序员作为开发参考。

<<Java2游戏程序设计>>

书籍目录

第1章 Java网络游戏概述第2章 Java快速入门第3章 Applet程序与绘图第4章 动画的幅作第5章 互动与音
第6章 游戏动画进阶与实现第7章 强化游戏界面第8章 浅谈人工智能与2.5D游戏第9章 项目研究——网
联机程序第10章 项目研究——从2D到2.5D第11章 绘图算法

<<Java2游戏程序设计>>

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>