

图书基本信息

书名：<<Visual C++.NET小游戏开发时尚编程百例>>

13位ISBN编号：9787111134893

10位ISBN编号：7111134893

出版时间：2004-1

出版时间：机械工业出版社

作者：网冠科技

页数：297

字数：473000

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>

## 内容概要

本书讲解使用Microsoft公司推出的最新开发工具Visual C++.NET进行小游戏开发的方法和技巧。

本书通过100个实例，全面讲解Visual C++.NET的编程方法和目标实现步骤。  
内容包括：益智游戏、棋类游戏和控制类游戏。

本书适用于编程爱好者和广大游戏制作人员。

## 书籍目录

出版说明前言第一篇 小游戏初步 实例1.21点游戏 实例2.石头、剪子、布游戏 实例3.跳棋游戏界面 实例4.跳棋游戏初始化 实例5.跳棋游戏核心程序 实例6.计时拼图游戏界面初始化 实例7.计时拼图游戏核心算法 实例8.方法游戏界面 实例9.方块游戏初始化 实例10.方块游戏核心程序 实例11.投骰子游戏界面 实例12.投骰子游戏核心算法 实例13.打飞机游戏界面 实例14.打飞机游戏初始化 实例15.打飞机游戏核心程序 实例16.观察力游戏界面 实例17.观察力游戏核心算法 实例18.打字计时游戏第二篇 控制类游戏 实例19.俄罗斯方块游戏（一）界面 实例20.俄罗斯方块游戏（一）核心程序 实例21.精灵卫士游戏界面 实例22.精灵卫士游戏核心程序 实例23.战斗机游戏界面 实例24.战斗机游戏核心程序 实例25.俄罗斯方块游戏（二）界面 实例26.俄罗斯方块游戏（二）初始化 实例27.俄罗斯方块游戏（二）核心程序 实例28.游戏二合一界面的初始化 实例29.游戏二合一核心程序 实例30.奔跑的人游戏界面 实例31.奔跑的人游戏核心程序 实例32.穿钮扣游戏界面 实例33.穿钮扣游戏核心程序 实例34.大话西游游戏界面初始化 实例35.大话西游游戏核心程序 实例36.炸潜艇游戏界面初始化 实例37.炸潜艇游戏核心程序第三篇 益智类游戏 实例38.推箱子游戏界面 实例39.推箱子游戏初始化 实例40.推箱子游戏核心程序 实例41.扫雷游戏界面 实例42.扫雷游戏初始化 实例43.扫雷游戏核心程序 实例44.华容道游戏界面 实例45.华容道游戏核心程序 实例46.智能24点游戏 实例47.井子游戏界面 实例48.井子游戏核心程序 实例49.打字游戏界面 实例50.打字游戏核心程序第四篇 棋类游戏 实例51.黑白棋游戏界面 实例52.黑白棋游戏初始化 实例53.黑白棋游戏核心程序 实例54.妙手连珠游戏界面 实例55.妙手连珠游戏初始化 实例56.妙手连珠游戏核心程序 实例57.五子棋游戏界面 .....第五篇 其他游戏

#### 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>