

<<Java ME游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<Java ME游戏编程>>

13位ISBN编号：9787111264941

10位ISBN编号：7111264940

出版时间：2009-3

出版时间：机械工业出版社

作者：韦尔斯

页数：313

译者：陈宗斌

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>

<<Java ME游戏编程>>

前言

手机游戏日益普及，也越来越受到人们的欢迎，而Java ME技术是开发手机游戏的最佳方式。本书从游戏开发的基础知识入手，介绍了使用Java ME技术为移动信息设备开发游戏，详细讨论了利用Java MIDP类进行设备编程。

本书首先回顾了Java的发展历史和移动设备编程，介绍了MIDP的发展历史及相关技术，并且引导读者建立必要的软、硬件环境。

然后，介绍了Java ME游戏编程中涉及的各种类和包，最后借助一个实际的游戏开发项目，引领读者了解游戏开发的一般原理与方法，以及对开发的游戏进行测试。

本书最后包含一个附录，介绍了开发游戏的滚动背景，从而创建更逼真的游戏效果。

本书主要针对已经具有初、中级Java编程背景的读者。

本书可以帮助读者过渡到使用Java为设备编程。

如果读者基本理解了如何使用Java编程，并试图寻找一种方法将自己的知识扩展到手机和其他移动设备领域，那么本书非常适合你。

参加本书翻译的人员有：陈宗斌、张景友、易小丽、陈婷、管学岗、王新彦、金惠敏、张海峰、徐晔、戴锋、张德福、张士华、张锁玲等。

由于时间紧迫，加之译者水平有限，错误在所难免，恳请广大读者批评指正。

<<Java ME游戏编程>>

内容概要

本书主要针对已经具有一定Java编程基本知识的读者，从游戏开发的基础知识入手，介绍使用Java ME技术为移动信息设备开发游戏，详细讨论利用Java MIDP类进行设备编程。

全书分为5部分，主要内容包括移动设备基本原理、建立开发环境、基本MIDP 2.0类的使用、使用标准MIDP组件对MIDlet的开发、使用MIDP Game API开发游戏等。

此外，附录中还介绍如何实现滚动背景。

本书内容丰富，有许多其他同类书籍中没有的、更易于读者理解的基础处理方法。本书适合游戏开发人员参考使用。

<<Java ME游戏编程>>

作者简介

Martin J.Wells，现任Tasman Studios Pty有限公司的首席程序员，该公司位于澳洲悉尼。

在他15年的职业生涯中，进行过大量开发项目。

他是多种计算机语言的专家，其中包括从早期开始的Java，并且曾参与高性能网络互连和多线程程序系统开发。

他在12岁时编写并卖出自己为Tandy和Comm

<<Java ME游戏编程>>

书籍目录

译者序前言作者简介第一部分 移动设备基本原理 第1章 Java ME发展历史 1.1 Java的由来 1.2 Java的成长史 1.3 什么是Java 1.4 多种版本 1.5 无所不在的移动信息设备 1.6 微型设备与软件 1.7 小结 第2章 Java ME概述 2.1 全面的工具箱 2.1.1 Java ME的体系结构 2.1.2 配置与配置文件 2.2 CDC 2.3 CLDC 2.4 CLDC目标设备特性 2.5 CLDC安全模式 2.5.1 虚拟机安全 2.5.2 应用程序安全 2.6 应用程序管理 2.7 限制 2.7.1 收尾 2.7.2 错误处理 2.7.3 新老版本 2.8 JVM差异 2.9 CLDC包和类库 2.10 MIDP 2.10.1 目标硬件环境 2.10.2 目标软件环境 2.11 MIDP包和类库 2.12 MIDP 2.0游戏包 2.13 MID应用程序 2.13.1 MID运行时环境 2.13.2 MID套件打包 2.13.3 Java应用程序描述符 2.14 MIDP 2.0和MIDP 1.0 2.15 小结 第3章 支持Java ME的设备 3.1 MID概述 3.2 诺基亚 3.2.1 Series 30 3.2.2 Series 40 3.2.3 Series 60 3.2.4 Series 80 3.2.5 Series 90 3.3 索爱 3.3.1 K310 3.3.2 索爱Z520 3.4 摩托罗拉 3.4.1 摩托罗拉A830 3.4.2 iDEN手机 3.4.3 摩托罗拉E550 3.5 小结第二部分 建立开发环境 第4章 JDK、MIDP和MIDlet套件 4.1 工具获得 4.2 JDK的安装与设置 4.2.1 获得JDK 4.2.2 开始安装Windows JDK 第5章 使用Java Wireless Toolkit 2.5 第6章 使用NetBeans第三部分 面向文本的活动 第7章 Java ME API基础 第8章 RMS的持久性 第9章 用户界面基础第四部分 使用图形 第10章 表单与项 第11章 图像与选择 第12章 Gauge类、Calendar类与Date类第五部分 游戏定位 第13章 Canvas类、Graphics类和Threaqd类 第14章 Game API 第15章 Game API和游戏实现附录 滚动背景

章节摘录

第5章 使用Java Wireless Toolkit 2.5 5.1 开发设置 在第4章中，图4.1给出了在Java ME环境中开发MID应用程序所需的两组软件的概述，它们是Java开发包（Java Development Kit，JDK）和移动信息设备配置文件（Mobile Information Device Profile，MIDP）。

使用的是JDK 1.5.x和MIDP 2.0。

第4章讨论了这些项目的获取和安装，并给出创建一个包含两个MIDlet的MIDlet包的简要指南。在该环境中，用户使用命令提示符和记事本，其目的在于展示出从无到有开发一个MIDlet所涉及的命令和开发动作。

从这一实践中所获得的知识对于用户的开发工作是无价的。

然而，如果你是一名必须在给定环境内工作的开发者，那么可以着手编写自动完成工作的应用程序或脚本。

例如，在第4章中，几乎不可避免地要使用DOS shell脚本。

它能够更容易地将JAD运行命令置于一个shell脚本中并继而执行该脚本，而无需重复地输入命令。

在这方面，几乎所有的移动信息设备（MID）主要制定者都以这样那样的方式提供了一些工具，让开发者能够更迅速地为其设备开发软件。

近几年，Sun为MID提供了Java Wireless Toolkit（JWT），也即本章的主题。

顾名思义，JWT是一组工具。

它不是一个完整部署好的集成开发环境（IDE）。

最新引入并且完全无法比拟的是：NetBeans，将在第6章讨论。

NetBeans IDE中的包使用Jwt。

表5.1给出关于WTK（无线工具包）和：NetBeans IDE的基本信息。

<<Java ME游戏编程>>

编辑推荐

《JavaME游戏编程》对Java MIDP类给出大量指导，详细介绍了MIDP 2.0类在开发基于文本游戏的MIDlet时的应用，并进一步结合图形化元素与Game API来开发动作游戏。

《JavaME游戏编程》从命令行开始，向读者展示了如何在开发时使用Java无线工具包和NetBeans，对下载、安装和配置所需的所有工具给出了分步指南。

读者随后能够使用多种MIDlet研究MIDP 2.0中包括的主要类。

在后面章节中，《JavaME游戏编程》重点介绍了Game API。

《JavaME游戏编程》从头到尾都使用了亲身体会的方法，对每个示例程序都进行了仔细的讨论。

《JavaME游戏编程》给出了所有MIDlet示例用到的资源和NetBeans项目。

读者很快就能创建自己的移动游戏了！

《JavaME游戏编程》包括以下内容：

- 基本MIDP 2.0类的使用。

- 使用标准MIDP组件对MIDlet的开发。

- 使用MIDP Game API开发游戏。

- 对移动游戏的基本体系结构的理解。

《JavaME游戏编程》的以下文件可从华章网站下载：

- 全部源代码。

- 图形文件。

- 容易上手的NetBeans项目文件。

<<Java ME游戏编程>>

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>