

<<网络游戏服务器端编程>>

图书基本信息

书名：<<网络游戏服务器端编程>>

13位ISBN编号：9787121043185

10位ISBN编号：7121043181

出版时间：2007-8

出版时间：电子工业出版社

作者：信息产业部软件与集成电路促进中心

页数：299

字数：335000

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>

## <<网络游戏服务器端编程>>

### 内容概要

本书涵盖了网络游戏服务器端编程的基本知识，从网络连接的基本知识开始，到具体的网络游戏服务器端设计与实现，贴紧实际应用。

书中融入了大量的具体示例和游戏案例代码，读者可以直接使用这些代码，添加客户端，实现简单的通过对网络游戏架构，从而更加深入的了解网络游戏服务器端的编程技术。

本书读者对象包括：有志于从事网络游戏编程行业，但是没有相关的游戏开发经验的程序开发人员；从事过游戏开发，但是没有网络游戏服务器端开发经验的游戏行业程序开发人员。本书还适合初学者阅读。

<<网络游戏服务器端编程>>

书籍目录

第1章 网络编程基础	1.1 网络游戏服务器端开发概述	1.1.1 网络游戏类型	1.1.2 MMORPG服
务器与客户端功能划分	1.2 网络通信协议	1.2.1 网络协议	1.2.2 OSI通信协议模型 (Open
System Interconnection)	1.2.3 TCP/IP协议	1.2.4 TCP/IP协议族	1.3 Socket编程原理
接字 (Socket)	1.3.2 Socket通信流程	1.3.2 Socket函数	1.3.3 IP地址转换
1.3.5 基本Socket通信	1.4 TCP/IP通信实现	1.5 UDP/IP通信实现	本章小结
业	第2章 多线程	2.1 线程基础	2.1.1 进程
多线程处理	2.1 线程基础	2.1.1 进程	2.1.2 线程
2.3.2 事件	2.3.3 临界区	2.3.4 互斥	2.3.5 信号量
器	2.3.8 线程死锁	本章小结	自测习题
3.1.1 Socket事件	3.1.2 阻塞模式	3.1.3 非阻塞模式	3.1.4 选择I/O模式
3.2.1 异步与同步	3.2.2 Windows下的异步模型	3.3 IOCP模型	3.3.1 IOCP工作原理
使用IOCP设计服务器	3.3.3 IOCP设计中的Socket错误和资源释放	3.3.4 IOCP与epoll机制的异同	3.3.4 IOCP与epoll机制的异同
本章小结	自测习题	课后作业	第4章 网络游戏数据加密技术
学	4.1.2 发送者与接收者	4.1.3 消息和加密	4.1.4 算法和密钥
4.1.6 常用密码算法	.....	第5章 网络游戏数据库技术	第6章 游戏大厅的设计与实现
设计与实现	第8章 自动更新系统的设计与实现		第7章 GM工具的设计与实现

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>