

<<手机游戏程序开发>>

图书基本信息

书名：<<手机游戏程序开发>>

13位ISBN编号：9787121105272

10位ISBN编号：7121105276

出版时间：2010-4

出版时间：电子工业出版社

作者：北京寒武创世数字科技有限公司 编

页数：198

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>

<<手机游戏程序开发>>

前言

动漫产业是指以“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式的生产和经营的产业。

近年来，在有关政策和新技术传播手段的推动下，加上动漫企业的不懈努力，我国动漫产业得到了迅速发展，成为文化创意产业中发展最快的一个领域。

我国动漫市场发展潜力巨大，人才需求广阔，得到了政府高度重视。

国务院办公厅在“关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知”中提出将支持动漫人才的培养提高到增强产业发展后劲的高度上，要求扩大人才培养规模，改革人才培养模式。

当前，我国正处于由制造大国向原创大国迈进的关键时期，我们应该清醒地看到，在国内动漫产业振兴的同时还面临着人才的困惑。

目前我国缺乏动漫游戏相关的人才，其中最缺的是实用型的操作人才和有创新能力的高端人才，人才的短缺已经在一定程度上制约了动漫游戏产业的健康有序发展。

为推动动漫游戏领域职业培训工作的健康、快速发展，培养和提高动画和游戏产业一线技能人才的就业质量，人力资源和社会保障部在“技能人才职业导向式培训模式标准研究”课题中设立了“动画、动漫”分课题，作为课题成果起草了“动画、动漫专项职业能力考核规范”。

北京寒武创世数字科技有限公司作为课题的积极参与者和业界技能人才培养的推动者，在此基础上组织编写了“影视动画职业技能培训系列丛书”及“手机游戏职业技能培训系列丛书”。

该系列丛书提倡以职业为导向，体现职业岗位的工作顺序，突出职业技能的培养。

丛书的编写人员均是来自企业一线的资深从业人员，他们结合自己的实践体验和总结，将自身“全接触”的独特感受奉献给广大读者，可以说是为动画和手机游戏的初学者及从业人员提供了学习技能的有效途径，从而帮助他们进入动画和手机游戏创作的自由空间。

“影视动画职业技能培训系列丛书”包括《原画设定》、《模型制作》、《动画制作》、《材质与渲染制作》、《特效制作》、《后期合成》6个专项职业能力培训教程。

“手机游戏职业技能培训系列丛书”包括《手机游戏测试》、《手机游戏策划设计》、《手机游戏程序开发》、《手机游戏美术设计》4个专项职业能力培训教程。

动漫游戏在我国尚属新兴产业，以上两套丛书的编写均是本着从实践出发的原则进行的。

希望该系列丛书的出版，能够对动漫游戏领域的职业培训工作产生启发和借鉴作用，为培养高质量的动漫游戏产业实用型和高端创意型骨干技能人才提供智力支持，从而为增强我国动漫游戏产业的综合竞争实力和促进社会就业增长做出贡献。

<<手机游戏程序开发>>

内容概要

本书介绍了用J2ME开发手机游戏的全过程，从最基础的Java语言开始，到最后通过一个个详细和真实的游戏范例来系统地讲解手机游戏的开发。

在Java部分详细讲解了Java开发环境的安装、调试，并对Java中必要的知识点做了详细的讲解，通过详尽的范例使读者可以快速理解这些知识点。

在游戏开发部分系统地讲解了J2ME的高级界面与低级界面，游戏开发的基本过程，游戏制作技巧等。

通过本书的学习，使读者可以实现自己亲手做一款手机游戏的愿望。

本书内容全面、逻辑与结构合理、讲解由浅入深、示例丰富、注释详尽。

本书既适合初中级水平的读者学习，也适合大中专院校相关专业作为培训教材或者教学参考书。

<<手机游戏程序开发>>

书籍目录

第1章 手机游戏开发概述 1 1.1 手机游戏概述 1 1.2 Java程序开发概述 2 1.3 Java程序开发环境 7第2章 Java的基本程序结构 10 2.1 第一个Java程序 10 2.2 Java的程序注释 12 2.3 数据类型 15 2.4 变量 17 2.5 赋值与初始化 21 2.6 运算符 22 2.7 系统的输入/输出 26 2.8 程序的流程控制 27 2.9 数组 31第3章 Java的对象与类 36 3.1 对象和类概述 36 3.2 静态字段与方法 38 3.3 构建对象 38 3.4 方法的定义 40 3.5 包 45第4章 继承 48 4.1 类、超类、子类 48 4.2 所有类的超类 51 4.3 对象的包装与使用 56 4.4 枚举类 58 4.5 抽象类 62 4.6 继承的设计技巧 63第5章 接口与内部类 65 5.1 接口 65 5.2 对象的复制 69 5.3 内部类 69 5.4 包装类 72第6章 异常与调试 76 6.1 什么是异常 76 6.2 捕捉、处理异常 77 6.3 使用异常的机制与建议 80 6.4 创建用户定义异常 81第7章 线程 83 7.1 线程概述 83 7.2 线程的启动 85 7.3 中断线程 90 7.4 线程之间的通信 90 7.5 同步 94 7.6 线程组 95第8章 J2ME手机游戏开发环境 97 8.1 MIDP规范 97 8.2 手机模拟器 98 8.3 其他开发工具的介绍 99第9章 第一个MIDP程序 102 9.1 WTK简介 102 9.2 第一个MIDP程序 104 9.3 程序解析 108 9.4 程序的生命周期与其他概念 108 9.5 Manifest与JAR、JAD文件 109第10章 Screen界面设计 111 10.1 Screen界面概述 111 10.2 Screen类及其派生类的应用 112第11章 Canvas的界面设计 130 11.1 Display类 130 11.2 Canvas类 130 11.3 Image类 132 11.4 Font类与文字绘制 135 11.5 Graphics类 137 11.6 动画的实现方法 140 11.7 事件 144 11.8 Timer与TimerTask 148第12章 MIDP存储 153 12.1 存储区的使用 153 12.2 数据的存储 157 12.3 监视存储记录的变化 161 12.4 遍历存储记录 164第13章 MIDP网络程序设计 167 13.1 MIDP运行方式 167 13.2 使用HTTP进行网络联机 168 13.3 使用Socket进行网络联机 170第14章 J2ME STG游戏实例教程 172 14.1 游戏相关菜单 172 14.2 游戏各个状态的设计 175 14.3 游戏的背景地图 176 14.4 游戏主角行动 177 14.6 发射子弹 178 14.7 敌人的行动设定 180 14.8 游戏的完整程序代码 182第15章 移植游戏 196

<<手机游戏程序开发>>

章节摘录

插图：

<<手机游戏程序开发>>

编辑推荐

《手机游戏程序开发》：文化创意产业职业技能培训教材,手机游戏职业技能培训系列丛书

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>