

<<C++游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<C++游戏编程>>

13位ISBN编号：9787302090489

10位ISBN编号：7302090483

出版时间：2004-9-1

出版时间：清华大学出版社

作者：Noel Llopis,李鹏,贾传俊

页数：309

字数：468000

译者：李鹏,贾传俊

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>

<<C++游戏编程>>

内容概要

本书从游戏开发的角度出发，把C++应用到游戏软件领域。

介绍一些C++的实战经验，用常规的C++技术解决游戏开发者经常遇到的问题。

重点讲述已经在实际的项目中应用的技术，而不是大段地罗列代码。

本书是游戏开发经典丛书系列之一，适合游戏开发人员、业余游戏软件开发爱好者和有关游戏软件开发培训班使用，也可以作为秋大职业院校相关专业的参考书。

书籍目录

第1部分 初识C++威力第1章 继承1.1 类1.2 继承1.3 多态和虚函数1.4 是否使用继承1.5 使用或者避免使用继承的时机1.6 继承的实现（高级话题）1.7 性能分析（高级话题）1.8 替代方案（高级话题）1.9 程序架构和继承（高级话题）1.10 结论1.11 阅读建议第2章 多重继承2.1 使用多重继承2.2 多重继承的问题2.3 多态2.4 什么时候使用，什么时候避免多重继承2.5 多重继承的实现（高级话题）2.6 性能分析（高级话题）2.7 结论2.8 阅读建议第3章 常量及引用3.1 常量3.2 引用3.3 强制转换3.4 结论3.5 阅读建议第4章 模板4.1 寻找通用代码4.2 模板4.3 使用模板的不足之处4.4 使用模板的时机4.5 模板专门化（高级话题）4.6 结论4.7 阅读建议第5章 异常处理5.1 错误的处理5.2 异常的使用5.3 异常的保护代码5.4 异常的开销分析5.5 异常的使用时机5.6 结论5.7 阅读建议第2部分 性能和内存第6章 性能6.1 性能和优化6.2 函数类型6.3 函数内联6.4 函数开销更多的方面6.5 避免复制6.6 构造函数和析构函数6.7 数据缓存与内存对齐（高级话题）6.8 结论6.9 阅读建议第7章 内存分配7.1 栈7.2 堆7.3 静态分配7.4 动态分配7.5 定制内存管理7.6 内存池7.7 万一出现紧急情况（内存耗尽）7.8 结论7.9 阅读建议第8章 标准模板库——容器8.1 STL概述8.2 用还是不用STL8.3 序列式容器8.4 关联式容器8.5 容器适配器8.6 结论8.7 阅读建议第9章 STL算法及高级主题9.1 算符（函数对象）9.2 算法9.3 字符串9.4 分配算符（高级话题）9.5 当STL不满足要求时（高级话题）9.6 结论9.7 阅读建议第3部分 专门技术第10章 抽象接口10.1 抽象接口10.2 通用C++实现10.3 作为绝缘层的抽象接口10.4 作为类特征的抽象接口10.5 其他方面10.6 结论10.7 阅读建议第11章 插件11.1 对插件的需要11.2 插件结构11.3 插件的组装11.4 插件的应用11.5 结论11.6 阅读建议第12章 运行期类型信息12.1 不使用RTTI进行工作12.2 使用RTTI12.3 标准C++ RTTI12.4 自定义RTTI系统12.5 结论12.6 阅读建议第13章 对象的创建与管理13.1 对象的创建13.2 对象工厂13.3 共享对象13.4 结论13.5 阅读建议第14章 对象的序列化14.1 游戏实体序列化概述14.2 游戏实体序列化的实现14.3 组装起来14.4 结论14.5 阅读建议第15章 处理大型项目15.1 逻辑结构与物理结构15.2 类和文件15.3 头文件15.4 库15.5 配置15.6 结论15.7 阅读建议第16章 防止游戏崩溃16.1 使用断言16.2 刷新机器状态16.3 处理“坏”数据16.4 结论16.5 阅读建议关于附带光盘

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>