

<<J2ME游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<J2ME游戏编程>>

13位ISBN编号：9787302116110

10位ISBN编号：7302116113

出版时间：2005-11

出版时间：清华大学出版社

作者：威尔斯

页数：602

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>

<<J2ME游戏编程>>

内容概要

本书引领读者跨越游戏开发的全过程，从游戏创意的诞生，到埋头编程，乐在其中的日日夜夜，直到最后新游戏发布面世的激动时刻。

本书通过一个实际的J2ME游戏开发项目，手把手教会读者开发出自己的游戏，包括游戏生命周期的评估、如何处理资源、屏幕绘图的各种方法、内存使用的优化、用户输入的处理，甚至还包括在线共享高分。

作为高级话题，本书还探讨了3D光线投射引擎以及多人联网游戏所用的网络技术。

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，也可以作为大专院校相关专业的参考书。

作者简介

MARTIN J.WELLS早在二十多年前就开始在计算机上开发自己的游戏。在他丰富的IT职业生涯中从事过很多领域的工作，他通晓多种计算机高级语言和操作系统平台，而且一直关注JAVA的发展。

同时他在多媒体、通信和企业级开发方面有着丰富的经验，并且在这些领域成功地创办了多个公司。

Martin和他的妻子、两个儿子住在澳大利亚的悉尼。他喜欢足球、曲棍球、读者和其他任何有趣的东西。

书籍目录

第1部分 什么是J2ME第1章 J2ME的历史1.1 Java Oak1.2 Java在Sun公司的成长1.3 什么是Java1.4 Java的多个版本1.5 到处都是微型设备1.6 小型软件1.7 结语第2章 J2ME概述2.1 J2ME2.2 J2ME体系结构2.3 MIDP2.4 MIDP 2.02.5 结语第3章 支持J2ME的设备3.1 移动设备总览3.2 结语第2部分 代码第4章 开发环境4.1 获取工具4.2 安装工具4.3 MIDlet预热4.4 创建包4.5 J2ME WTK4.6 使用其他开发环境4.7 结语第5章 J2ME API5.1 MIDP API概述5.2 MIDlet应用程序5.3 使用定时器5.4 网络5.5 永久性数据 (RMS) 5.6 用户界面 (LCDUI) 5.7 结语第6章 设备专用库6.1 设备专用库6.2 诺基亚6.3 西门子6.4 摩托罗拉6.5 其他扩展6.6 结语第7章 游戏时间7.1 游戏时间7.2 游戏设计7.3 应用程序类7.4 菜单7.5 游戏屏幕7.6 游戏循环7.7 加入图像7.8 角色7.9 输入处理7.10 碰撞检测7.11 游戏结束7.12 结语第3部分 游戏开发第8章 游戏项目8.1 游戏发展情况8.2 游戏类型8.3 设计自己的游戏8.4 开发进程8.5 你的思路8.6 结语第9章 图像9.1 精灵基础知识9.2 高级精灵处理9.3 结语第10章 动作10.1 动作10.2 基本的运动10.3 以某个夹角方向运动10.4 高级运动10.5 碰撞检测10.6 角色10.7 敌人10.8 结语第11章 游戏世界11.1 游戏世界11.2 创建一个图块引擎11.3 构建游戏世界11.4 高级对象管理技术11.5 结语第12章 游戏12.1 游戏屏幕12.2 游戏状态12.3 游戏的主角12.4 处理损伤12.5 进度的存储和加载12.6 结语第13章 游戏前端13.1 前端概述13.2 应用程序类13.3 菜单13.4 闪屏13.5 结语第14章 设备移植14.1 定制诺基亚版本14.2 构建系统14.3 多设备构建14.4 结语第15章 优化15.1 速度, 完美的速度15.2 优化15.3 结语第16章 本地化16.1 本地化处理16.2 结语第4部分 销售、销售, 还是销售第17章 商业材料17.1 游戏指南17.2 为游戏截图17.3 为游戏录制动画17.4 公司介绍17.5 结语第18章 销售渠道18.1 J2ME商业模式18.2 通向市场之路18.3 接触发行商的方式18.4 交易18.5 结语第5部分 下面是什么第19章 CLDC 1.1和MIDP 2.019.1 下一代MIDP19.2 MIDP 2.0 程序开发19.3 声音19.4 增强的LCDUI19.5 游戏API19.6 通信19.7 结语第20章 isometric游戏20.1 什么是isometric投影20.2 图形20.3 结语第21章 光线投射21.1 什么是光线投射21.2 基本原理21.3 引擎21.4 高级特性21.5 结语第22章 网络连接22.1 移动连接22.2 联网游戏22.3 一个简单的网络MIDlet22.4 服务端22.5 星际大战的在线排行榜22.6 高级网络编程22.7 结语附录A Java 2入门A1 Java 2A2 Java程序A3 对象无处不在A4 基本语法A5 面向对象高级编程技术A6 异常A7 Package、Import和CLASSPATH

媒体关注与评论

本书作者Martin J.Wells早在20多年前就开始开发游戏，在该领域成功地创办了多个公司！

丛书编辑：ANDRLAMOTHE是Xtreme Games公司的CEO，有超过25年的从业经验。

在游戏领域，他的书最畅销，他的经验在这套丛书中体现！

关于本书：引领你跨越游戏开发的全过程，教你将自己开发的游戏推向市场，并获得真正的收入

！

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>