

<<.NET游戏编程入门经典>>

图书基本信息

书名：<<.NET游戏编程入门经典>>

13位ISBN编号：9787302121046

10位ISBN编号：7302121044

出版时间：2006-2

出版时间：第1版 (2006年2月1日)

作者：威勒

页数：295

字数：493000

译者：李化

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>

## <<.NET游戏编程入门经典>>

### 内容概要

本书展示了如何利用.NET强大的功能创建令人激动的、功能齐全的游戏。因为在.NET中可以利用DirectX9，所以读者现在不需要使用复杂的C++代码就可以编写各种奇特的游戏。

本书不是一本介绍.NET的全面指南，但是读者可以在开发各种有趣游戏的过程中学习如何编写.NET程序。

开发游戏是一项具有挑战性的工作，而面临的挑战根据游戏的不同而各异。

本书剖析了5个不同的游戏，读者可以从中发现如何解决不同的问题。

例如，如何创建一个简单的游戏框架？

如何将二维游戏转换成三维游戏？

如何创建具有人工智能的游戏特征？

如何编写通过网络运行的游戏？

在本书中，我们将为上述问题以及其他一些问题提供答案。

这些答案将在介绍二维及三维Spacewar等游戏时给出。

## &lt;&lt;.NET游戏编程入门经典&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Netrix.GDI+与冲突检测 1.1 GDI+基本概念 1.1.1 路径梯度 1.1.2 a混合 1.1.3 基数样条函数 1.2 使用Graphics对象执行图形操作 1.2.1 使用PaintEventArgs参数创建Graphics对象 1.2.2 使用窗口句柄创建Graphics对象 1.2.3 从图像中创建Graphics对象 1.2.4 从一个指向设备上下文的特定句柄创建Graphics对象 1.3 创建梯度 1.4 冲突检测 1.4.1 限定框算法 1.4.2 邻近性检测算法 1.5 优化计算量 1.5.1 平铺游戏区域 1.5.2 位分区 1.5.3 位数组分区 1.6 把算法扩展到三维图形情况下 1.7 游戏开发方案 1.8 游戏项目开发 1.8.1 类图：最初设计 1.8.2 游戏引擎 1.8.3 类图：最终设计 1.9 编码阶段 1.9.1 概略设计：编写Square类 1.9.2 第二阶段设计：编写Block类 1.10 最终设计：编写GameField类和游戏引擎 1.11 添加最终修饰 1.11.1 关于如何显示下一个方块的编码设计 1.11.2 关于游戏暂停方式的编码设计 1.11.3 关于窗口重绘的编码设计 1.11.4 进一步改进 1.12 小结 1.13 参考文献第2章 .Netterpillars：人工智能和Sprite 2.1 面向对象编程 2.2 人工智能 2.2.1 AI的类型 2.2.2 对AI的一般考虑 2.2.3 AI的一般技术 2.2.4 发挥您的想象力 2.2.5 保持可重用的图形库和对象库 2.3 Sprite和性能提高技巧 2.3.1 Sprite：快速的和透明的 2.3.2 编写Sprite类的属性代码 2.3.3 Sprite类的Constructor方法 2.3.4 Sprite类的Draw方法和Erase方法 2.4 游戏开发方案 2.5 游戏项目规范 2.5.1 定义游戏中的类以及GameEngine 2.5.2 主程序结构 2.5.3 定义游戏界面 2.5.4 优化游戏规范 2.6 编码阶段 2.6.1 第一阶段：对静态对象进行编码 2.6.2 第二阶段：对游戏角色进行编码 2.6.3 第三阶段：对游戏引擎和冲突检测进行编码 2.6.4 第四阶段：对配置界面和游戏终止过程进行编码 2.6.5 第五阶段：对NetterpillarAI类进行编码 2.7 为游戏添加最后的修饰 2.7.1 编写游戏暂停过程的代码 2.7.2 改进游戏终止界面 2.7.3 编写垃圾收集代码 2.7.4 进一步改进 2.8 小结第3章 ManagedDirectX基础知识：Direct3D基本概念、DirectX与GDI+ 3.1 DirectX 3.1.1 DirectX的顶层对象 3.1.2 解适配器 3.1.3 解设备 3.1.4 解显示模式 3.1.5 创建一个简单的Direct3D程序 3.2 3D坐标系和3-D投影 .....第4章 SpaceDonuts游戏第5章 Spacewar第6章 Spacewar3D：网格、缓冲区和纹理第7章 为Spacewar3D添加视觉效果第8章 进一步学习游戏编程第9章 附加内容：把.Netrix游戏移植到PocketPC附录A 参考文献附录B 游戏的动机附录C 我是如何设计游戏的附录D 开发成功游戏的指导方针

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>