

<<C++图形与游戏编程基础>>

图书基本信息

书名：<<C++图形与游戏编程基础>>

13位ISBN编号：9787302236092

10位ISBN编号：7302236097

出版时间：2010-9

出版时间：清华大学

作者：TonyGaddis

页数：567

译者：周靖

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++图形与游戏编程基础>>

内容概要

《C++图形与游戏编程基础》作为入门教材，采用一种新颖、有趣的“寓教于乐”的方式来讲授传统主题，即鼓励并引导学生亲自动手写程序来生成图形、处理图像/声音和玩游戏。

所有例子和作业都经过精心设计，能很好地激发学生的学习兴趣，使其在整个课程中都能兴趣盎然地专心学、动手做。

全书共12章，涵盖的基本主题包括数据类型、变量、输入、输出、控制结构、函数、数组、文件、类和对象。

在学习过程中，循序渐进地介绍如何画一些基本的图形，如何加载和处理图像，如何创建图形和动画，如何播放音乐和音效，如何检测程序不同图形元素（称为sprite）之间的碰撞。

同时还介绍如何综合运用这些技能创建互动电脑游戏。

本书适合没有任何编程背景但对游戏编程具有强烈兴趣的读者，是帮助他们进入图形和游戏编程世界的理想教程。

<<C++图形与游戏编程基础>>

作者简介

Tony Gaddis在北卡罗来纳州的海伍德社区学院讲授“ 计算机编程语言 ”、“ 操作系统 ”和“ 物理 ”课程。

他在1994年被评为北卡罗来纳社区学院的“ 年度最佳教师 ”，并在1997年获得“ 教学卓越奖 ”。

Tony也提供对公司和机构(包括NASA的肯尼迪航天中心)的培训。

他著有Starting Out with C++和Starting Out with Java，并与人合著了Starting Out with Visual Basic 2005。

<<C++图形与游戏编程基础>>

书籍目录

第1章 计算机和编程概论第2章 用C+和Dark GDK库进行图形编程第3章 变量、计算和颜色第4章 void函数第5章 处理图像第6章 控制结构第7章 游戏循环和动画第8章 Vulture Trouble游戏：引入声音、物理和文本效果第9章 返回值的函数和鼠标输入第10章 数组和tile map第11章 字符串和文件第12章 面向对象编程附录A 下载和安装必要的软件附录B ASCII字符集

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>