

<<JAVA手机游戏实例手册>>

图书基本信息

书名：<<JAVA手机游戏实例手册>>

13位ISBN编号：9787502766689

10位ISBN编号：7502766685

出版时间：2006-10

出版时间：海洋

作者：张鹏

页数：263

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>

## <<JAVA手机游戏实例手册>>

### 内容概要

这是一本专门介绍如何用Java开发手机游戏的专业教材。

作者长期在一线从事手机游戏的开发和教学工作，积累了丰富的实践经验。

本书从易教与易学的实际目标出发，用丰富的范例对手机游戏开发的基础知识和技能进行了生动、直观的讲解。

本书内容：全书由13章及附录构成。

内容包括手机游戏概述，手机游戏开发的基本技能，常用开发工具的安装与配置，类与J2ME技术，功能简单的游戏项目创建方法和实例，手机游戏画面的生成与控制，手机游戏音效基础，猜数字、拼图、打飞机、MM冒险记、坦克大战5个典型手机游戏现场开发，手机游戏的优化，J2ME常用API表和J2ME常见术语表。

本书特点：内容丰富、版式新颖、通俗易懂，图文并茂，边讲解边操作，大大降低学习难度，激发学习兴趣和动手的欲望。

全书从始至终以掌握手机游戏编程技能为重点，任务明确，步骤清晰，操作方便。

5款最流行类型手机游戏的范例，均提供开发流程图、难点分析和解决方案，授人以渔，即学即用。

每一个Java手机游戏编程实例就是一个活的模板，读者稍加改进即可为己所用，为进入社会打下基础。

提供所有游戏的源程序代码下载，方便学习、借鉴和修改运用。

适用范围：全国高校手机游戏开发课程教材，广大的手机游戏开发从业人员和爱好者自学用书。

## &lt;&lt;JAVA手机游戏实例手册&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 手机游戏概述 1.1 手机游戏的市场状况 1.2 手机游戏分类 1.3 手机游戏的运营方式 1.4 手机游戏开发团队的组成 1.5 手机游戏的前期策划 1.6 手机游戏的后期策划 1.7 小结 1.8 习题 第2章 手机游戏开发的基本技能 2.1 Java语言在手机游戏开发领域的优势 2.2 手机游戏的开发流程 2.3 程序流程图的绘制 2.4 结构化程序设计方法 2.5 小结 2.6 习题 第3章 常用开发工具的安装与配置 3.1 JDK的安装与配置 3.2 WTK的安装与配置 3.3 Eclipse的安装与配置 3.4 JBuilder的安装与配置 3.5 小结 3.6 习题 3.7 上机操作 第4章 类与J2ME技术 4.1 J2ME与Java的关系 4.2 类 4.3 类的派生与继承 4.4 类的访问机制 4.5 MIDlet框架说明 4.6 小结 4.7 习题 第5章 简单的游戏项目创建实例 5.1 生成MIDlet框架 5.2 在框架中添加程序 5.3 编译、运行与调试 5.4 打包生成 5.5 下载程序到手机 5.6 小结 5.7 习题 5.8 上机操作 第6章 手机游戏画面的生成与控制 6.1 直接显示图片的方法 6.2 画布 (Canvas) 6.3 精灵 (Sprite) 6.4 层 (Layer) 6.5 切片组层 (TiledLayer) 6.6 层管理器 (LayerManager) 6.7 小结 6.8 习题 6.9 上机操作 第7章 手机游戏音效基础 7.1 音效的播放 7.2 常用音效格式及其制作软件 7.3 小结 7.4 习题 7.5 上机操作 第8章 文字游戏——猜数字 8.1 游戏说明 8.2 游戏制作难点及其解决方法 8.3 游戏程序流程图 8.4 游戏代码与讲解 8.5 小结 8.6 习题 8.7 上机操作 第9章 益智游戏——拼图 9.1 游戏说明 9.2 游戏制作难点及其解决方法 9.3 游戏程序流程图 9.4 游戏代码与讲解 9.5 小结 9.6 习题 9.7 上机操作 第10章 射击游戏——打飞机 10.1 游戏说明 10.2 游戏制作难点及其解决方法 10.3 游戏程序流程图 10.4 游戏代码与讲解 10.5 小结 10.6 习题 10.7 上机操作 第11章 RPG游戏——MM冒险记 11.1 游戏说明 11.2 游戏制作难点及其解决方法 11.3 游戏程序流程图 11.4 游戏代码与讲解 11.5 小结 11.6 习题 11.7 上机操作 第12章 经典游戏——坦克大战 12.1 游戏说明 12.2 游戏制作难点及其解决方法 12.3 游戏程序流程图 12.4 游戏代码与讲解 12.5 小结 12.6 习题 12.7 上机操作 第13章 手机游戏的优化 13.1 手机游戏优化的必要性 13.2 减少游戏占用的内存资源 13.3 降低游戏对CPU的消耗 13.4 其他方面的优化 13.5 使用性能描述器进行优化 13.6 小结 13.7 习题 13.8 上机操作 附录A J2ME常用API 附录B J2ME常见术语表 参考文献

<<JAVA手机游戏实例手册>>

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>