

<<VisualC++网络游戏建模与实现>>

图书基本信息

书名：<<VisualC++网络游戏建模与实现>>

13位ISBN编号：9787900107978

10位ISBN编号：7900107975

出版时间：2003-6-1

出版单位：北京科海培中技术有限责任公司

作者：苏羽,王媛媛

页数：315

字数：451000

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>

<<VisualC++网络游戏建模与实现>>

内容概要

深入剖析游戏编程的实现思想，全力打造个性网络游戏空间。

本书面向游戏编程人员，重点介绍如何使用Visual C++和UML进行棋牌类网络游戏建模和编程的实现过程。

书中通过大量的程序代码分析了Socket通信程序设计、多线程程序设计、服务器端线程池模型、游戏客户端框架程序构建、服务器端数据库处理、报文处理，以及如何使用Rational Rose工具进行网络游戏用户案例的划分和进行UML类框图的设计等内容，使读者能够借鉴本书的内容自行发挥设计出具有个性的网络游戏程序。

本书适用于软件工程师、网络程序员、大学计算机软件专业和网络专业的学生，以及从事网络游戏开发的程序设计人员。

书籍目录

第1章 概述第2章 TCP/IP协议第3章 Windows Socket编程接口第4章 套接字I/O模型第5章 多线程编程
第6章 服务器线程池模型第7章 使用可视化建模工具Rational Rose第8章 网络游戏设计的需求说明第9
章 网络游戏Use Case框图的建立第10章 游戏协议设计第11章 游戏客户端类图设计第12章 游戏服务器端
类设计第13章 客户端框架程序设计第14章 游戏服务器端数据库处理

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>