

<<学VC编游戏>>

图书基本信息

书名：<<学VC编游戏>>

13位ISBN编号：9787900371683

10位ISBN编号：7900371680

出版时间：2004-10

出版时间：四川电子音像出版社

作者：唐明理编

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>

<<学VC编游戏>>

内容概要

在《学VC编游戏》中，作者融汇多年的程序设计经验和程序设计教学经验，按职业技术教育的知识体系最小够用原则，尝试一些新的程序设计知识、技术的组织方式，让大家学到一些现在电脑游戏（本书主要针对2D游戏）中常用的实现方法和相关知识。

本书中提到的知识、方法都给出实例程序和可以运行的示范代码，所有的示范最后形成了一个可玩的类似《传奇》的单机版游戏。

《学VC编游戏》基本上涵盖了2D游戏的关键技术，例如，动画形成、透明显示、角色八方位移动、动作变换、对象遮挡、大地图的生成和移动、搜索算法、碰撞检测、通道合成、背景音乐声音播放和游戏资源打包以及DirectX技术的使用.....最后还给出了游戏场景的编辑器的编制全过程。

这些所有的知识技术，不但有原理讲解，也有完整的可编译运行的源程序和源程序中文注解，是2D游戏编程技术的大揭秘。

<<学VC编游戏>>

书籍目录

- 第1章 开篇辟意[内容简介]
- 第2章 我来了[显示图形]
- 第3章 让我动吧[产生动画]
- 第4章 别给我框框[透明显示]
- 第5章 走四方[角色移动]
- 第6章 穿越丛林[角色遮挡]
- 第7章 广阔天地[地图移动]
- 第8章 脚踏实地[路径搜索]
- 第9章 狩猎谋生[角色打斗]
- 第10章 快一点[资源打包]
- 第11章 再快一点[DirectX技术]
- 第12章 真的打呀[角色的生命]
- 第

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>