

<<电玩游戏Java实战DIY>>

图书基本信息

书名：<<电玩游戏Java实战DIY>>

13位ISBN编号：9787030240040

10位ISBN编号：7030240049

出版时间：2009-3

出版时间：科学出版社

作者：Ian Cinnamon

页数：372

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>

## <<电玩游戏Java实战DIY>>

### 前言

iD Tech Camps是全美规模最大的计算机技术培训夏令营，Ian Cinnamon（本书作者）几年以前曾经参加位于加利福尼亚大学洛杉矶分校的iD Tech Camps，当时他接受的是C++和Java编程训练。

此后，Ian每年都会参加iD Tech Camps夏令营，他的编程水平也随之逐步提高。

与他的同龄人相比，他在编程方面可谓出类拔萃，非常出色。

Ian的指导老师在评价他时说，Ian对编程课程的学习非常勤奋，他就像“海绵”一样孜孜不倦地汲取着程序开发方面的知识养分，仿佛所有的空闲时间都用在学习和阅读上，忘我地思考和解决程序上的问题。

事实证明，他确实是这样做的。

大概是在两年前的夏令营上，我在斯坦福大学校区认识了Ian。

Ian是一位非常有修养的行为得体的年轻人，他有着精湛的编程技巧，甚至说他是少有的天才程序员。

在iD Tech Caraps夏令营，每年都有成千上万的程序员毕业，他是我认识的最为优秀的程序员之一。

虽然Ian现在还只是一个15岁的小伙子，但是他已经成为同时代年轻人中的佼佼者。

他的这本书，可以手把手地教大家开发视频游戏，能够让很多年轻人实现自己亲手设计和开发游戏的梦想。

经常听到有人对我说“我很想知道如何开发属于自己的游戏”，以及“我不清楚该如何下手”。

我的建议是各位来iD Tech Camps夏令营参加培训，并仔细研读Ian的这本书，很快就明白怎样开发游戏了。

Ian正激励着同时代的年轻人一同参与游戏开发，你会发现书中的游戏是由神奇的代码拼组而成。

我很难想象，假以时日，Ian的成就会有多大，5年后、10年后……让我们拭目以待吧。

## <<电玩游戏Java实战DIY>>

### 内容概要

本书是“图解电子创新制作”丛书之一，全书共12章，主要介绍用Java开发各种游戏的详细过程，包括Java游戏开发基础、竞速类游戏、棋盘类游戏、射击类游戏、策略类游戏、怀旧类游戏、益智类游戏等共57个项目。

书中所有项目都提供了源程序，并给出了清晰的代码批注，更具有易读性。

读者可直接使用这些程序，也可以按照自己的爱好对其进行修改。

书中的游戏开发思路和创意拓展具有较高的参考价值。

本书既可作为游戏开发人员或Java学习者的学习和参考资料，也可以作为与游戏开发相关的培训教材。

。

## <<电玩游戏Java实战DIY>>

### 作者简介

Ian Cinnamon是一位年仅15岁的天才程序员，他现在已经有着7年的编程经验，并且获得Java和C++认证。

他日前还是洛杉矶Harvard Westlake高中的高二学生。

## <<电玩游戏Java实战DIY>>

### 书籍目录

- 1 快速熟悉Java 项目1 复示器 项目2 猜猜密码 项目3 计算器 项目4 计算器游戏加强版 项目5 解密 项目6 游戏档案库 项目7 虚拟游戏档案库的编辑 项目8 猜数字2 竞速类游戏 项目9 竞速类游戏——跑道 项目10 竞速类游戏——赛车 项目11 竞速类游戏——碰撞！  
项目12 竞速类游戏——拓展设计 项目13 滑雪健将——滑道 项目14 滑雪健将——滑行 项目15 滑雪健将——专业滑道 项目16 滑雪健将——铲雪机 项目17 滑雪健将——与时间竞赛3 棋盘类游戏 项目18 揍扁捣蛋鬼——实验室 项目19 揍扁捣蛋鬼——快！揍他！  
项目20 揍扁捣蛋鬼——越来越精明 .....4 射击类游戏5 策略类游戏6 怀旧类游戏7 益智类游戏

## <<电玩游戏Java实战DIY>>

### 章节摘录

插图：项目概要输入一条义本消息，运行游戏程序后，计算机重复输出该义本内容。

新编译块类，声明，变量。

刚开始学习Java时，我们需要知道4种类型的代码，即注释、语句、声明和控制流。

注释注释语句通常以双斜杠（//）开始。

编译器编译代码时会忽略这些注释语句。

注释语句的作用在于程序员可以生成代码注释文档，便于后期根据该代码注释文档快速读懂代码，修改代码。

一旦代码增至数百行，程序员就很难记住函数里每行代码的意思，这时只能求助于编程时写的注释语句，所以注释语句非常重要。

语句无论什么功能，都需要通过语句来实现。

如向屏幕输出一个文本等。

语句必须以分号结束。

声明声明是创建变量或者修改变量值的语句。

程序中变量的应用和在方程式（例如， $2x = 4$ ）中的应用方式一样，稍有不同的是变量可以存储更多的数值。

在下一个项目中我们会接触到变量更多的应用。

控制流通过控制流我们可以决定程序当前该执行哪些语句。

在随后的章节（项目4）中，我们会更多地了解控制流的具体应用。

## <<电玩游戏Java实战DIY>>

### 编辑推荐

《电玩游戏Java实战DIY》：国外魔鬼天才系列畅销书。

<<电玩游戏Java实战DIY>>

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>