第一图书网, tushu007.com

<<Visual C#经典游戏编程开发>>

图书基本信息

书名：<<Visual C#经典游戏编程开发>>

13位ISBN编号：9787030318831

10位ISBN编号：7030318838

出版时间：2011-11

出版时间：科学出版社

作者：陈锐，李欣，夏敏捷　编著

页数：448

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

内容概要

《visual c#经典游戏编程开发》是一本面向广大编程爱好者的游戏设计类图书。
《visual c#经典游戏编程开发》最大的特色在于通过具体案例讲解c#游戏开发，不仅可以加深知识点的掌握，更重要的是通过本书让读者学会如何开发游戏。
《visual c#经典游戏编程开发》涉及的游戏都是大家耳熟能详的，例如，推箱子、俄罗斯方块、象棋、坦克大战等。
通过本书，让你对枯燥的计算机编程学习充满乐趣。
对于初、中级的c#学习者来说，《visual c#经典游戏编程开发》是一个很好的参考资料，我们不仅为您列出了完整的游戏代码，同时对所有的源代码进行了非常详细的解释，做到了通俗易懂、图文并茂。
本书配有教学光盘，不仅有视频讲解，还有ppt教学课件以及程序源代码，方便读者使用。

《visual c#经典游戏编程开发》可供游戏编程爱好者、程序设计人员和c#语言学习者参考阅读。

书籍目录

第1篇 益智游戏
第1章 连连看游戏
1.1 连连看游戏介绍
1.2 程序设计的思路
1.2.1 动物方块布局
1.2.2 连通算法
1.2.3 智能查找功能的实现
1.3 程序设计的步骤
1.3.1 设计游戏界面窗体(forml.cs)
1.3.2 编写程序代码
第2章 黑白棋游戏
2.1 黑白棋游戏介绍
2.2 程序设计的思路
2.2.1 棋子的显示
2.2.2 翻转对方的棋子
2.2.3 显示执棋方可落子位置
2.2.4 判断胜负功能
2.3 程序设计的步骤
2.3.1 设计游戏界面窗体(forml.cs)
2.3.2 编写程序代码
第3章 汉诺塔游戏
3.1 汉诺塔游戏介绍
3.2 程序设计的关键技术
3.2.1 盘子图片的拖动
3.2.2 动态加载盘子图片
3.2.3 递归解决汉诺塔盘子移动
3.2.4 动画效果移动盘子
3.3 程序设计的思路
3.4 程序设计的步骤
3.4.1 设计游戏界面窗体(forml.cs)
3.4.2 编写程序代码
第4章 推箱子游戏
4.1 推箱子游戏介绍
4.2 程序设计的思路
4.3 程序设计的步骤
4.3.1 设计游戏窗体(forml.cs)
4.3.2 编写程序代码
4.3.3 推箱子游戏关卡地图编辑器(frmconfig.cs)
第5章 扫雷游戏
5.1 扫雷游戏介绍
5.2 程序设计的思路
5.3 程序设计的关键技术
5.3.1 动态添加雷块按钮控件
5.3.2 无雷方块拓展(对于周围无雷的空白块)
5.4 程序设计的步骤

5.4.1 设计游戏窗体(forml.cs)
5.4.2 编写程序代码
第6章 七巧板游戏
6.1 七巧板游戏简介
6.2 程序设计的关键技术
6.2.1 几何图形的绘制
6.2.2 几何图形的平移旋转
6.2.3 给graphicspath包含的图形填充颜色
6.3 程序设计的步骤
6.3.1 设计拼块类(cchip.cs)
6.3.2 设计窗体类(forml.cs)
第7章 21点扑克牌游戏
7.1 21点扑克牌游戏介绍
7.2 程序设计的关键技术
7.2.1 扑克牌面绘制
7.2.2 游戏规则的算法实现
7.3 程序设计的步骤
7.3.1 设计游戏窗体(forml.cs)
7.3.2 编写程序代码
第8章 人物拼图游戏(一)
8.1 人物拼图游戏介绍
8.2 程序设计的思路
8.3 程序设计的步骤
8.3.1 设计游戏窗体(forml.cs)
8.3.2 播放声音类设计
第9章 人物拼图游戏(二)
9.1 人物拼图游戏介绍
9.2 程序设计的思路
9.3 程序设计的步骤
9.3.1 设计游戏窗体(forml.cs)
9.3.2 编写程序代码
第10章 停车场游戏
10.1 停车场游戏介绍
10.2 程序设计的思路
10.2.1 停车位和汽车颜色编号
10.2.2 游戏中的相关数据结构
10.2.3 实现汽车移动
10.2.4 实现“路线提示”功能
10.3 程序设计的步骤
10.3.1 设计游戏窗体(forml.cs)
10.3.2 编写程序代码
第2篇 控制类游戏
第11章 坦克大战游戏
11.1 坦克大战游戏介绍
11.2 程序设计的思路
11.3 程序设计的步骤
11.3.1 设计坦克类

11.3.2 设计子弹类
11.3.3 设计播放声音类
11.3.4 设计游戏窗体类
第12章 俄罗斯方块
12.1 俄罗斯方块游戏介绍
12.2 程序设计的思路
12.3 程序设计的步骤
12.3.1 设计方块类(block.cs)
12.3.2 设计游戏类(game.cs)
12.3.3 设计游戏窗体(forml.cs)
第13章 贪吃蛇游戏
13.1 贪吃蛇游戏介绍
13.2 程序设计的思路
13.3 程序设计的步骤
13.3.1 设计豆类
13.3.2 设计块类
13.3.3 设计蛇类
13.3.4 设计场地类
13.3.5 设计窗体类
第14章 华容道游戏
14.1 华容道游戏介绍
14.2 程序设计的思路
14.2.1 数据结构
14.2.2 内部逻辑
14.3 程序设计的步骤
14.3.1 创建游戏界面窗体
14.3.2 编写程序代码
第15章 打字游戏
15.1 打字游戏介绍
15.2 程序设计的思路
15.2.1 字母的产生和下移
15.2.2 字母的消除
15.3 程序设计的步骤
15.3.1 设计游戏界面窗体(forml.cs)
15.3.2 产生随机字符类(myrandom.cs)
第3篇 棋牌类游戏
第16章 网络中国象棋
16.1 中国象棋介绍
16.1.1 棋 盘
16.1.2 棋 子
16.1.3 各棋子的走法说明
16.1.4 关于胜、负、和
16.2 程序设计的关键技术
16.2.1 p2p知识
16.2.2 udpclient类
16.2.3 udpclient类开发udp程序的过程
16.3 程序设计的思路

16.3.1 棋盘表示
16.3.2 棋子表示
16.3.3 走棋规则
16.3.4 坐标转换
16.3.5 通信协议设计
16.3.6 网络通信传递棋子信息
16.3.7 生成棋谱信息
16.3.8 实现复盘
16.4 程序设计的步骤
16.4.1 设计棋子类(chess.cs)
16.4.2 设计棋盘类
16.4.3 设计中国象棋游戏窗体
16.4.4 复盘窗体
第17章 两人对战网络军棋
17.1 军棋游戏介绍
17.2 程序设计的思路
17.2.1 界面设计
17.2.2 棋盘数据结构
17.2.3 通信协议设计
17.2.4 走棋规则设计
17.2.5 布阵规则设计
17.2.6 通信过程
17.3 程序设计的步骤
第18章 拱猪扑克牌游戏
18.1 拱猪扑克牌游戏介绍
18.2 程序设计的思路
18.2.1 牌手牌的储存
18.2.2 记录牌手出牌
18.2.3 识别分牌
18.2.4 在游戏中出牌顺序逻辑控制
18.3 程序设计的步骤
18.3.1 card类和poke类
18.3.2 设计游戏界面窗体(mainform.cs)
第4篇 其他类游戏
第19章 涂鸦游戏软件
19.1 涂鸦游戏软件简介
19.2 程序设计的关键技术
19.2.1 基本图形绘制
19.2.2 绘图轮廓(轨迹)的消除
19.2.3 绘图工具箱实现
19.3 程序设计的步骤
19.3.1 设计绘图工具类(drawtools.cs)
19.3.2 设计涂鸦游戏窗体(forml.cs)
第20章 智力问答游戏
20.1 智力问答游戏简介
20.2 程序设计的关键技术
20.2.1 在保持连接的方式下进行数据操作

20.2.2 在无状态方式下进行数据操作
20.2.3 dataset和datareader
20.3 程序设计的思路
20.4 程序设计的步骤
20.4.1 设计游戏窗体(forml.cs)
20.4.2 编写程序代码
第21章 对对碰游戏
21.1 对对碰游戏介绍
21.2 程序设计的思路
21.3 程序设计的步骤
21.3.1 设计方块类(block.cs)
21.3.2 设计游戏场景类(gamefield.cs)
21.3.3 设计游戏窗体(forml.cs)
21.3.4 设计帮助窗体(help.cs)
第22章 百变方块游戏
22.1 百变方块游戏介绍
22.2 程序设计的思路
22.3 程序设计的步骤
22.3.1 设计拼块类(cchip.cs)
22.3.2 设计窗体类(forml.cs)

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