第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic.NET经典游>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic.NET经典游戏编程开发>>

13位ISBN编号：9787030346100

10位ISBN编号：7030346106

出版时间：2012-7

出版时间：科学出版社

作者：陈锐、夏敏捷、赵琳

页数：444

字数：486750

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 Basic.NET经典游戏编程开发》以游戏实例的形式向读者展示了Visual Basic．NET的编程精髓，将Visual Basic．NET编程中的语法、技巧等方面的知识融会其中。
书中涉及的游戏都是大家耳熟能详的，例如，推箱子、俄罗斯方块、连连看、坦克大战等。
《Visual Basic.NET经典游戏编程开发》让原本枯燥的语言学习充满乐趣。
对于初、中级的VisualBasic．NET学习者来说，《Visual Basic.NET经典游戏编程开发》是一个很好的参考资料。
我们不仅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。
恰当的游戏实例特别有助于初学者仿效理解、把握问题的精髓；让读者在实践中掌握和领会Visual Basic．NET编程的基本技巧和思想精髓。

《Visual Basic.NET经典游戏编程开发》可供游戏编程爱好者、程序设计人员参考、阅读。

作者简介

无

书籍目录

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 连连看游戏数据模型1.2.2 动物方块布局1.2.3 连通算法1.2.4 智能查找功能的实现1.3 关键技术1.3.1 动物方块图案的显示1.3.2 在图片框控件上绘制永久的图形1.3.3 鼠标相关的事件1.3.4 倒计时功能1.4 程序设计的步骤1.4.1 设计游戏界面窗体1.4.2 编写程序代码第2章 推箱子游戏2.1 推箱子游戏介绍2.2 程序设计的思路2.2.1 推箱子游戏数据结构2.2.2 游戏规则实现2.2.3 关卡地图编辑器设计2.2.4 撤销功能实现2.3 关键技术2.4 程序设计的步骤2.4.1 设计游戏窗体2.4.2 推箱子游戏关卡地图编辑器第3章 华容道游戏3.1 华容道游戏介绍3.2 程序设计的思路3.2.1 数据结构3.2.2 内部逻辑3.3 程序设计的步骤3.3.1 创建游戏界面窗体3.3.2 编写程序代码第4章 黑白棋游戏4.1 黑白棋游戏介绍4.2 程序设计的思路4.3 关键技术4.3.1 游戏素材和棋子的显示4.3.2 翻转对方的棋子4.3.3 显示执棋方可落子位置4.3.4 判断胜负功能4.4 黑白棋游戏设计的步骤4.4.1 设计游戏界面窗体4.4.2 编写程序代码第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 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5.4.2 编写程序代码第6章 对对碰游戏6.1 对对碰游戏介绍6.2 程序设计的思路6.3 关键技术6.3.1 My.Application6.3.2 My.Computer6.3.3 My.Settings6.3.4 My.Resources6.4 程序设计的步骤6.4.1 设计方块类Block6.4.2 设计游戏场景类GameFild6.4.3 设计游戏窗体第7章 乒乓球游戏7.1 乒乓球游戏介绍7.2 程序设计的思路7.2.1 球的移动7.2.2 四面反弹的球7.2.3 左右拖曳的击球板7.2.4 击球反弹7.3 关键技术7.3.1 建立快捷键7.3.2 改变反弹方向7.4 乒乓球游戏设计步骤第8章 斗地主扑克牌游戏8.1 斗地主游戏介绍8.2 程序设计的思路8.2.1 扑克牌的命名8.2.2 保存扑克牌信息8.2.3 牌手牌的储存8.2.4 给3个牌手发牌8.2.5 在游戏中出牌顺序逻辑控制8.2.6 获取每种类型牌的张数8.2.7 获得出牌类型8.2.8 排序显示扑克牌8.3 出牌规则的实现8.3.1 判断出牌是否是炸弹、产生炸弹、炸弹是否合法8.3.2 判断出牌是否是火箭、产生火箭、火箭是否合法8.3.3 判断出牌是否是四带二、产生四带二、四带二是否合法8.3.4 判断出牌是否是地雷(三张相同牌)、产生地雷、地雷是否合法8.3.5 判断出牌是否是三带一、产生三带一、三带一是否合法8.3.6 判断出牌是否是三带二、产生三带二、三带二是否合法8.3.7 判断出牌是否是对牌、产生对牌、对牌是否合法8.3.8 判断出牌是否是单牌、产生单牌、单牌是否合法8.3.9 判断出牌是否是三顺、产生三顺、三顺是否合法8.3.10 判断出牌是否是滚筒、产生滚筒、滚筒是否合法8.3.11 判断出牌是否是双顺、产生双顺、双顺是否合法8.3.12 判断出牌是否是顺子、产生顺子、顺子是否合法8.4 程序设计的步骤8.4.1 设计游戏界面窗体8.4.2 出牌规则的实现第9章 人物拼图游戏9.1 人物拼图游戏介绍9.2 程序设计的思路9.3 关键技术9.3.1 动态添加图片控件9.3.2 卸载上次游戏的图片控件9.4 程序设计的步骤第10章 七巧板游戏10.1 七巧板游戏介绍10.2 程序设计的关键技术10.2.1 几何图形的绘制10.2.2 几何图形的平移旋转10.2.3 给GraphicsPath包含的图形填充颜色10.3 程序设计的步骤10.3.1 设计拼块类10.3.2 设计窗体类第11章 百变方块游戏11.1 百变方块游戏介绍11.2 程序设计的思路11.3 程序设计的步骤11.3.1 设计拼块类11.3.2 设计窗体类第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Block12.3.2 设计游戏类Game12.3.3 设计游戏窗体第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 豆类设计13.3.2 块类13.3.3 蛇类设计13.3.4 场地类设计13.3.5 设计窗体类第14章 网络中国象棋14.1 中国象棋介绍14.1.1 棋盘14.1.2 棋子14.1.3 各棋子的走法说明14.1.4 关于胜、负、和14.2 关键技术14.2.1 UDP协议14.2.2 UdpClient类14.2.3 UdpClient类开发UDP程序的过程14.3 程序设计的思路14.3.1 棋盘表示14.3.2 走棋规则14.3.3 棋子坐标转换14.3.4 根据图片的索引号获取棋子棋盘坐标14.3.5 移动棋子14.3.6 通信协议设计14.3.7 网络通信传递棋子信息14.3.8 生成棋谱信息14.4 网络中国象棋具体实现第15章 飞碟跳棋游戏15.1 飞碟跳棋游戏介绍15.2 程序设计的思路15.2.1 飞碟及棋盘背景绘制15.2.2 地图文件15.3 程序设计的步骤第16章 数独游戏设计16.1 数独游戏介绍16.2 程序设计的思路16.2.1 数独数字的布局生成16.2.2 游戏界面生成16.3 关键技术16.3.1 动态添加数独数字按钮控件16.3.2 判断是否右键单击窗体16.4 程序设计的步骤第17章 汽车IQ游戏17.1 汽车IQ游戏介绍17.2 程序设计的思路17.2.1 Car类17.2.2 地图文件17.2.3 游戏窗体17.3 程序设计的步骤17.3.1 汽车类设计17.3.2 设计游戏窗体17.3.3 设计地图窗体第18章 网络聊天游戏18.1 程序设计的思路18.1.1 功能分析18.1.2 细化聊天游戏通信规程18.1.3 聊天游戏客户端界面设计18.1.4 聊天游戏服务器端界面设计18.2 关键技术18.2.1 NetworkStream类18.2.2 StreamReader类18.2.3 StreamWriter类18.2.4 TcpClient类18.2.5 TcpListener类18.3 客户端

程序实现步骤18.4 服务器端实现步骤第19章 智力问答游戏19.1 智力问答游戏介绍19.2 关键技术19.2.1 在保持连接的方式下进行数据操作19.2.2 在无状态方式下进行数据操作19.2.3 DataSet和DataReader19.3 程序设计的思路19.4 程序设计的步骤19.4.1 设计试题类19.4.2 设计游戏窗体第20章 网络五子棋20.1 网络五子棋游戏介绍20.2 程序设计的思路20.2.1 界面设计20.2.2 通信协议20.3 关键技术20.4 程序设计的步骤第21章 坦克大战游戏21.1 坦克大战游戏介绍21.2 程序设计的思路21.3 程序设计的步骤21.3.1 坦克类设计21.3.2 子弹类设计21.3.3 播放声音类设计21.3.4 游戏窗体类设计

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