第一图书网, tushu007.com

<<J2ME MIDP手机游戏开发实用>>

图书基本信息

书名：<<J2ME MIDP手机游戏开发实用教程>>

13位ISBN编号：9787040273021

10位ISBN编号：7040273020

出版时间：2009-7

出版时间：高等教育出版社

作者：徐红勤

页数：307

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

《J2ME MIDP手机游戏开发实用教程》是全国高职高专教育“十一五”规划教材。

《J2ME MIDP手机游戏开发实用教程》以手机游戏设计为目标，将学习领域划分为八个学习情境，每个学习情境以任务为驱动，完成与手机游戏设计的工作环节相对应的若干个学习任务；在任务的实现过程中学习J2ME程序设计的基本知识，包括J2ME体系结构、高级用户界面设计、低级用户界面设计、交互处理、图形图像处理、颜色处理、字体处理、动画制作、层管理、音频和视频处理以及状态存储。

本书充分考虑高职高专学生及J2ME程序设计初学者的特点，以“先行后知”为指导思想，以实用、适用、够用为原则，重构了J2ME知识体系结构，使读者能以J2ME MIDP为开发工具，快速掌握手机游戏开发的声、色、图、动画的全面处理技能。

本书配有电子教案、任务源代码、图形图像素材、常用模拟器、地图编辑器等教学资源。

本书可作为应用性、技能型人才培养的计算机应用类教育“J2ME MIDP程序开发——手机游戏设计”课程的教学用书，也可供各类培训、计算机从业人员和爱好者参考使用。

书籍目录

第1章 熟悉J2ME技术在JBuilder2005工作环境中的应用1.1 学习情境描述1.2 开发第一个MIDlet1.2.1 知识准备：了解J2ME1.2.2 任务一：在JBuilder2005中搭建手机游戏的开发环境1.2.3 任务二：运行MIDlet1.2.4 知识拓展：模拟器和开发包1.2.5 延伸任务：下载高版本WTK并将其嵌入到JBuilder2005中1.3 打包发布手机游戏应用程序1.3.1 任务三：打包和混淆手机游戏应用程序1.3.2 知识拓展：应用程序描述文件和清单文件1.4 将游戏下载到手机1.4.1 任务四：通过数据线或蓝牙适配器下载游戏到手机1.4.2 知识拓展：以0TA方式下载游戏本章小结课后实训第2章 制作闪屏和菜单2.1 学习情境描述2.2 利用高级用户界面制作闪屏和菜单2.2.1 知识准备：了解用户界面体系结构2.2.2 任务一：利用Alert界面组件制作闪屏2.2.3 任务二：利用List界面组件制作菜单2.2.4 延伸任务：给游戏界面加入水平滚动字幕2.2.5 知识拓展：了解TextBox界面组件和Form界面组件2.3 在低级用户界面中制作菜单2.3.1 知识准备：认识Graphics绘图对象和Canvas画布2.3.2 任务三：绘制背景图片2.3.3 任务四：绘制菜单文字2.3.4 任务五：突出显示当前菜单项并通过上、下方向键实现菜单项的选择2.3.5 任务六：制作图片菜单2.3.6 延伸任务：设计制作个性化菜单2.3.7 知识拓展：绘制基本图形本章小结课后实训第3章 手机游戏的控制3.1 学习情境描述3.2 控制游戏时间3.2.1 知识准备：了解多线程3.2.2 任务一：实现游戏时间的倒计时3.3 制作游戏加载进度条3.3.1 知识准备：了解对象池的概念3.3.2 任务二：用Gauge界面组件制作进度条3.3.3 任务三：用填充矩形框的方式制作进度条3.4 响应菜单命令3.4.1 知识准备：事件处理3.4.2 任务四：用Command按钮响应菜单命令3.4.3 延伸任务：从游戏界面返回菜单界面3.5 控制游戏进程3.5.1 知识准备：了解、MIDlet的生命周期3.5.2 任务五：控制游戏的开始、暂停、继续、重玩和返回3.6 搭建游戏制作框架3.6.1 任务六：实现多闪屏3.6.2 任务七：使用状态变量控制游戏进程本章小结课后实训第4章 MIDP2.0游戏开发4.1 学习情境描述4.2 认识游戏的屏幕4.2.1 知识准备：了解Game—Canvas类4.2.2 任务一：控制正方形的移动4.3 游戏主角的设计4.3.1 知识准备：了解精灵类Sprite4.3.2 任务二：利用精灵类制作主角4.4 子弹的设计4.4.1 知识准备：了解Vector类4.4.2 任务三：利用Vector制作主角子弹4.4.3 延伸任务：使用其他方法实现主角子弹4.5 敌机的设计4.5.1 知识准备：了解Sprite碰撞方法4.5.2 任务四：添加敌机4.5.3 延伸任务：添加时间轴安排游戏情节4.6 游戏背景的设计4.6.1 知识准备：了解瓷片类TiledLayer4.6.2 任务五：铺设游戏背景4.6.3 延伸任务：使用地图编辑器设计游戏背景4.7 滚屏的设计4.7.1 知识准备：了解层管理器4.7.2 任务六：实现游戏屏幕的滚动本章小结课后实训第5章 音频与视频处理5.1 学习情境描述5.2 以独占方式播放声音5.2.1 知识准备：了解Mobile Media API类5.2.2 任务一：获取并播放音频文件5.3 以线程方式播放声音5.3.1 知识准备：了解在手机游戏中播放声音的方式5.3.2 任务二：使用线程为游戏添加背景音乐5.4 控制声音的播放效果5.4.1 知识准备：了解控制音效的方法5.4.2 任务三：播放爆炸音效5.4.3 延伸任务：控制音量5.5 播放视频5.5.1 知识准备：了解视频播放方法5.5.2 任务四：为游戏加入视频本章小结课后实训第6章 游戏进度的保存6.1 学习情境描述6.2 操作记录集6.2.1 知识准备：了解记录存储系统6.2.2 任务一：打开和关闭记录集6.3 操作记录6.3.1 知识准备：了解记录的常用操作6.3.2 任务二：添加和更新记录6.4 实现最高分和音乐开关的保存6.4.1 知识准备：了解数据更新6.4.2 任务三：利用记录集实现最高分和音乐开关的保存6.5 排行榜的实现6.5.1 知识准备：了解排行榜6.5.2 任务四：重构游戏（一）6.5.3 任务五：重构游戏（二）6.5.4 任务六：实现排行榜本章小结课后实训第7章 手机游戏制作技巧的提升7.1 学习情境描述7.2 图片过渡效果的处理7.2.1 任务一：实现渐显过渡效果7.2.2 任务二：实现淡人淡出过渡效果7.2.3 延伸任务：实现百叶窗和块状过渡效果7.3 手机游戏中常用的动画制作方法7.3.1 任务三：使用图像数组实现动画7.3.2 任务四：利用setClip（）方法实现动画7.3.3 任务五：利用Sprite对象播放动画7.4 手机游戏中的人工智能7.4.1 知识准备：了解人工智能7.4.2 任务六：实现炮台子弹对飞机的跟踪射击7.4.3 延伸任务：使用定时器Timer实现对炮台子弹的控制7.5 使用Canvas对象的显示和隐藏事件7.5.1 知识准备：了解showNotifyl（）和hideNotify（）事件处理方法7.5.2 任务七：来电暂停和恢复处理7.5.3 任务八：实现文字的自动折行和滚动效果7.6 设置手机游戏的收费点7.6.1 知识准备：了解使用WMA接收和发送短消息的原理7.6.2 任务九：实现手机游戏的收费功能本章小结课后实训第8章 游戏实战——决战之巅8.1 学习情境描述8.2 游戏策划8.2.1 任务一：策划游戏的定位和故事背景8.2.2 任务二：设计游戏内容8.2.3 任务三：设定游戏参数8.2.4 任务四：设计游戏效果（草）图8.3

游戏架构8.3.1 任务五：设计游戏的总体架构和主流程图8.3.2 任务六：确定游戏的类结构8.4 游戏界面的设计和实现8.4.1 任务七：设计地图场景并实现滚屏8.4.2 任务八：设计游戏的主菜单8.4.3 任务九：设计游戏的起始界面8.4.4 任务十：设计游戏的交费和续费界面并实现收费功能8.5 游戏对象的创建、移动和绘制8.5.1 任务十一：创建、移动和绘制主角战机8.5.2 任务十二：创建、移动和绘制主角战机的子弹8.5.3 任务十三：创建、移动和绘制NPC8.5.4 任务十四：创建、移动和绘制NPC子弹8.5.5 任务十五：创建、移动和绘制炮台及其子弹8.5.6 任务十六：创建、移动和绘制随机掉落的道具8.6 游戏运行的逻辑设计和实现8.6.1 任务十七：游戏对象间的碰撞处理8.6.2 任务十八：爆炸处理8.6.3 任务十九：发大招处理8.6.4 任务二十：BOSSl相关处理8.6.5 任务二十一：主角生命的相关处理本章小结课后实训附录 Java语言编程规范参考文献

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