第一图书网, tushu007.com

<<JAVA5游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<JAVA5游戏编程>>

13位ISBN编号：9787111199939

10位ISBN编号：7111199936

出版时间：2006-1

出版时间：机械工业出版社

作者：[美] Jonathan S. Harbour

页数：271

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

本书系统介绍用Java进行游戏开发的技术与过程。
通过一个逐步扩展和丰富的游戏实例Galactic War来主导学习过程，从而覆盖游戏开发的方方面面。
本书集趣味性、直观性、可操作性于一体，适合作为游戏编程初学者的参考书。
如果你对开发休闲游戏市场的游戏感兴趣，那么准备好开始吧。
这本针对初学者的指南，通过让你创建一款具备漂亮的美术效果和复杂细节的游戏，来一路提高游戏开发的水平。
本书不是一本Java编程语言的入门指南，而是使用Java进行游戏编程的一本入门图书。
从创建简单Java程序和编写图形代码的基础，到使用Java高级2D库和添加声音效果与音乐，本书一步一步地讲解将能够帮助你获得开发专业品质的、基于精灵的游戏所需的所有技能。

作者简介

Jonathan S.Harbour位于亚利桑那州Tempe的高级技术大学的游戏开发资深讲师。
他在大学教授多门课程，从手持游戏机到家庭游戏机到游戏引擎。
他著有三本新版游戏图书《DarkBASIC Pro Game Programming，Second Edilion》《Beginning GameProgramming，Second Edition》和《Game Programming All In One，Third Edition》。

<<JAVA5游戏编程>>

书籍目录

译者序前言第一部分 Java编程入门第1章 Java 5入门1．1游戏产业新动向1．2休闲游戏的兴起1．2．1休闲游戏玩家1．2．2休闲游戏1．3 Java游戏1．3．1不需要Java开发经验1．3．2开发工具1．3．3安装最新的JDK1．3．4版本号和修订灾难1．3．5从命令行编译1．4编写第一个Java程序1．4．1 DrinkJava程序1．4．2 Appletizer程序本章小结复习题练习题第2章 Java编程基础2．1 Java Applet2．1．1 Web服务器技术简介2．1．2寄存Java Applet2．2 Java语言2．2．1 Java数据类型2．2．2类的基础知识2．2．3 main函数2．2．4面向对象编程本章小结复习题练习题第3章 键盘和鼠标输入3．1监听用户3．2键盘输入3．2．1监听键盘事件3．2．2测试键盘输入3．2．3创建KeyboardTest项目3．3鼠标输入3．3．1读取鼠标移动3．3．2检测鼠标按钮3．3．3测试鼠标输入本章小结复习题练习题第4章 声音效果和音乐4．1播放数字化声音样本文件4．1．1 Java声音起步4．1．2播放声音4．2播放MIDI序列文件4．2．1载入MIDI文件4．2．2播放音乐4．3可复用的类4．3．1 SoundClip类4．3．2 MidiSequence类本章小结复习题练习题第5章 创建第一个Java游戏5．1有关游戏项目5．2创建游戏5．2．1在JBuilder中创建一个项目5．2．2 BoseVectorShape类5．2．3 Ship类5．2．4 BulIet类5．2．5 Asteroid类5．2．6主源代码文件本章小结复习题练习题第二部分 Java 2D游戏编程第6章 Java 2D——矢量图和位图6．1矢量图编程6．1．1使用图形6．1．2使用多边形6．1．3旋转和缩放图形6．2位图编程6．2．1载入和绘制图像6．2．2对图像应用变换本章小结复习题练习题第7章 游戏循环、计时和线程7．1游戏循环的力量7．1．1一个简单的(死)循环7．1．2添加一些交互7．1．3覆盖某些默认的Applet行为7．1．4感受循环7．1．5恢复遗忘很久的Applet方法7．2走进线程7．2．1启动和停止线程7．2．2 ThreodedLoop程序7．2．3检查多线程7．3构建Galactic War游戏7．3．1改变基类7．3．2泛化Vector类7．3．3 ImageEntity类7．3．4主源代码文件Galactic War．Java本章小结复习题练习题第8章 基本2D角色——声名狼藉的精灵8．1绘制更多图像8．1．1再访位图文件载人器8．1．2不透明图像8．1．3透明图像8．1．4使用一些遮罩魔术8．2使用精灵8．3扩展Galactic War8．3．1新的Galactic war位图8．3．2新的和改进的源代码本章小结复习题练习题第9章 高级精灵编程——动画9．1精灵动画9．1．1动画技术9．1．2绘制单个帧9．1．3跟踪动画帧9．1．4测试精灵动画9．1．5把精灵动画封装到一个类中9．1．6测试AnimatedSprife类9．2扩展Galactic War本章小结复习题练习题第10章 创建一个Java游戏框架10．1涮整到事件驱动的编程10．1．1研究类库10．1．2构建一个Game类10．2扩展Galactic war本章小结复习题练习题第11章 扩展和优化GalacticWar11．1说说加油11．1．1飞船加油和奖励分数加油11．1．2武器升级11．2扩展Galactic War11．2．1新的精灵类型11．2．2新的游戏状态11．2．3新的精灵图像11．2．4生命力和保护力长度、得分、火力和游戏状态变量11．2．5新的输入按键11．2．6声音和音乐对象11．2．7载入媒体文件11．2．8游戏状态问题——重置游戏11．2．9检测“游戏结束”状态11．2．10屏幕刷新更新11．2．11准备结束11．2．12更新新的精灵11．2．13抓住加油11．2．14新的输入键11．2．15产生加油11．2．16让保护起作用11．2．17使用武器升级加油11．2．18记录分数本章小结复习题练习题第12章 将Java游戏部署到Web上12．1将一个applet打包到Java档案文件(JAR)中12．1．1使用jar．exe程序12．1．2将Galactic War打包到一个JAR档案文件中12．2为Applet创建一个HTML主文件12．2．1一个简单的HTML文件12．2．2测试和部署Apple游戏12．3结语本章小结复习题附录附录A复习题答案附录B推荐图书和站点

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