

<<网络游戏编程教程>>

图书基本信息

书名：<<网络游戏编程教程>>

13位ISBN编号：9787111268024

10位ISBN编号：7111268024

出版时间：2009-6

出版时间：机械工业出版社

作者：恽如伟，董浩 主编

页数：294

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>

<<网络游戏编程教程>>

前言

随着各大网络游戏公司的迅速崛起，成熟的游戏产业链逐渐形成。

游戏专业人才的缺乏已经对产业的发展造成极大的负面影响，如何尽快培养游戏人才显得尤为重要。目前有志于游戏行业或对此行业有浓厚兴趣爱好的人需要一套结合具体开发经验和开发案例、直接面向企业级网络游戏开发的实用教材。

本书在编写过程中和网络游戏企业展开充分合作，结合相关游戏开发中的大量典型实例及开发中的经验和体会编写而成，具有很强的实用性和可操作性。

本书介绍了编程的基础知识和基本方法，讲述游戏编程的原则、技术以及语言设施。

书中的内容涵盖很多背景知识，包括c语言中的数据结构、基本算法等。

本书共分10章，对游戏历史、游戏理论及游戏编程所需要的语言分别做了介绍。

重点介绍了应用Lua语言来开发一个游戏。

各章的内容如下。

第1章是电子游戏的概述。

主要讲述了电子游戏的历史、电子游戏的类型及PC游戏的发展史与类型和手机游戏的类型，最后介绍了网络游戏的四代发展史。

使读者了解整个游戏的发展历程及游戏类型。

第2章是对游戏编程的介绍。

着重介绍了游戏编程者的工作内容及程序人员在游戏编程过程中的分类。

介绍了一个刚进游戏公司的程序员从底层程序代码的编写到模块程序设计再到系统程序设计的过程。

第3章是编程理论的介绍。

主要讲述了编程的基本概念、编程思维及数据结构和windows程序设计。

使学习者对编程的基本理论知识有一个详细的了解。

第4章对编程语言及文件存储作了讲述。

先介绍了游戏编程过程中所需要的各种编译语言，如c语言和汇编语言；然后介绍了脚本语言，如Lua、JavaScript与VBScript。

最后介绍了文本文件及二进制文件和XML文件。

第5-6章介绍了对图形开发与音频处理。

游戏中的图形包括2D图形与3D图形；音频处理介绍了DirectX音频播放和OpenAL播放，最后介绍了各种音频格式及视频格式。

第7章介绍了数据库的开发。

首先介绍了3种类型的数据库系统，重点介绍了SQL。

第8章对游戏中的网络通信作了介绍。

先介绍了常用的网络协议，然后介绍了TCP / IP协议和UDP协议，最后介绍了Windows Socket。

第9章是一个开发实践。

首先是介绍一个针对MMORPG游戏的Lua编程，然后再介绍了VC++6.0使用。

<<网络游戏编程教程>>

内容概要

本书讲述网络游戏编程的基础知识和基本方法。

本书共分为10章。

内容包括：电子游戏概述、游戏编程介绍、基础理论、编程语言和文件存储、图形开发、音频处理、数据库开发、网络通信、开发实践、小游戏制作。

本书深入浅出、图文并茂、讲解详细，每章有重点提示并有与知识点相配套的制作实例。

本书附赠光盘内容包括书中的程序代码及各种程序开发工具，以方便读者学习。

本书适用于网络游戏开发人员及爱好者，可作为大专院校相关专业及社会培训班教材和参考。

<<网络游戏编程教程>>

作者简介

恽如伟：南京师范大学教育游戏研究中心执行主任、博士、副教授和研究生导师学术兼职：国际IEEE子委员会Virtual Instructors Pilot Research Group (VIPRG) 委员、中国图形图像学会虚拟现实专委会委员、中国教育技术协会信息技术教育专委会教育游戏研究组专家 主要从事网络

<<网络游戏编程教程>>

书籍目录

编委会前言第1章 电子游戏概述 1.1 电子游戏简介 1.1.1 电子游戏概念及类型 1.1.2 电子游戏发展简史 1.2 PC游戏 1.2.1 PC游戏的发展阶段 1.2.2 几种主要PC游戏类型介绍 1.3 手机游戏 1.3.1 文字类游戏 1.3.2 图形类游戏 1.4 网络游戏 1.4.1 第一代网络游戏：1969年~1977年 1.4.2 第二代网络游戏：1978年~1995年 1.4.3 第三代网络游戏：1996年~2006年 1.4.4 第四代网络游戏：2006年开始至今第2章 游戏编程介绍 2.1 工作内容 2.1.1 购买一个专业引擎 2.1.2 自主开发专用引擎 2.1.3 使用一个免费的试用引擎 2.2 专业和细分 2.2.1 底层程序代码编写 2.2.2 模块程序设计 2.2.3 系统程序设计第3章 基础理论 3.1 编程基本概念 3.1.1 变量及数组 3.1.2 赋值和运算符 3.1.3 函数 3.1.4 循环语句 3.1.5 条件语句 3.2 编程思维 3.2.1 面向过程编程 3.2.2 面向对象编程 3.2.3 事件处理 3.3 数据结构 3.3.1 链表 3.3.2 堆栈 3.3.3 队列 3.3.4 树 3.4 Windows程序设计 3.4.1 Windows窗体和控件 3.4.2 消息循环 3.4.3 进程、线程和同步第4章 编程语言和文件存储 4.1 编译语言 4.1.1 C语言简介 4.1.2 汇编语言简介 4.2 脚本语言 4.2.1 lua语言简介 4.2.2 JavaScript、VBScript简介 4.3 文件存储 4.3.1 文本文件和二进制文件 4.3.2 XML文件第5章 图形开发 5.1 2D图形开发 5.1.1 基本屏幕绘图 5.1.2 游戏画面特效制作 5.1.3 游戏地图制作 5.2 3D图形开发 5.2.1 顶点、三角形 5.2.2 纹理和混合方式第6章 音频处理第7章 数据库开发第8章 网络通信第9章 开发实践第10章 实例讲解——一个小游戏的实现参考文献

章节摘录

插图：第1章 电子游戏概述1.1 电子游戏简介1.1.1 电子游戏概念及类型电子游戏，又称电玩游戏，是指人通过电子设备，如电脑、游戏机等，进行游戏的一种娱乐方式。

游戏是幻想的产物，它要通过外在的设备和手段，在人与机器、人与人之间的交互中实现和满足“幻想”。

技术手段在游戏中具有举足轻重的作用，技术发展驱动着游戏的升级换代、推陈出新。

游戏界根据游戏设备的不同，一般将游戏分为大型游戏机游戏（街机游戏）、控制机游戏（电视游戏）、PC单机游戏、网络游戏、无线游戏（手机游戏）。

大型游戏机又称街机，一般设置在大型娱乐场所、酒吧、咖啡厅、汽车加油站等处，欧美和日本的这些地方常常设有供人投币娱乐的游戏机器设备。

控制台游戏又称作电视游戏，即家用游戏机游戏。

家用游戏机一般只有一部普通电话机大小，它需要与家中的电视机相连，使用电视机作为显示输出设备。

现在国内比较常见的PS（PlayStation）以及微软进军游戏设计领域的旗舰产品X.BOX都属于家用游戏机。

早在20世纪80年代，日本的家用游戏机进入我国，带动了国产“小霸王”游戏机的迅速成长。

20世纪90年代中期，第一代家用游戏机渐渐退出了游戏舞台。

PC单机游戏，也叫电脑游戏。

1993年，个人电脑开始进入中国家庭，PC游戏随之被人们接受，PC游戏的图形、画面、声音质量、升级换代和可扩展性都大大优于电视游戏。

到了1996年，Window9x操作系统的普及使PC操作直观化、便捷化，电脑逐步成为中国百姓最时髦的“家用电器”，从那时开始，PC单机游戏几乎安装在每一台家用电脑上。

网络游戏，也称互联网游戏，又称“在线游戏”，简称“网游”。

这种游戏必须依托于互联网进行，可以多人同时参与电脑游戏，通过人与人之间的互动达到交流：娱乐和休闲的目的。

无线游戏，也称手机游戏。

手机的普及和无线技术的发展为无线游戏发展奠定了基础，快节奏的生活方式使人们对可随时随地进行娱乐提出了越来越高的要求。

在日本、韩国和北欧各国，无线游戏已经发展成为一种社区文化、一种生活中的娱乐快餐。

在无线互联和网络游戏加速发展的带动下，手机网络游戏将在未来几年成为最具发展空间的投资热点领域。

<<网络游戏编程教程>>

媒体关注与评论

本书为对游戏研发领域有兴趣的初学者和玩家们提供了必读的入门教材。

——腾讯游戏琳琅天上工作室总经理 姚晓光 多年的职业培训工作经历，让我深刻体会到一套优秀的教材对于知识传授的重要性。

这套教材从专业开发角度，展示了一个真实的游戏开发世界。

让所有游戏开发爱好者走上正确的开发设计道路。

对于我们培养游戏开发人才具有极强的指导性，它以更全面、更精准、更前瞻、更实用、更人性化的课程内容领跑游戏人才教育行业。

——杭州原游戏学院院长 余博 这是我所见过的国内高校专家与产业技术骨干联袂打造的一本最好的游戏编程入门教程！

它精薄而全面，言简意赅且深入浅出，可使初学者能以较低的进入门槛，以最小的学习代价，快速洞悉完整的商业游戏软件开发流程和核心技术。

——《OpenGL游戏编程》作者 徐明亮

<<网络游戏编程教程>>

编辑推荐

《网络游戏编程教程》是由机械工业出版社出版的。
游戏开发教育界和游戏开发业界携手创作，理论与实践经验的完美结合实例丰富，借鉴性强，全部取自工业界的真实游戏游戏教育界和产业界知名人士鼎力推荐

<<网络游戏编程教程>>

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>