

<<Delphi经典游戏程序设计40例>>

图书基本信息

书名：<<Delphi经典游戏程序设计40例>>

13位ISBN编号：9787113059842

10位ISBN编号：7113059848

出版时间：2004-11

出版时间：中国铁道出版社

作者：博硕文化

页数：549

字数：710000

译者：博硕文化

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>

<<Delphi经典游戏程序设计40例>>

内容概要

本书以专题的方式来介绍种种经典游戏程序的设计技巧，书中共分为“绘图”篇、“人工智能”篇和“简易工具篇”40个不同的专题讲座并以Delphi为实现程序，读者可以从中学到不同类型游戏的设计思维技巧。

绘图篇中包括：背景底下移动的ICON、立体迷宫、XOR的攻击效果、数字钟等；人工智能篇中包括：残留的轨迹线、点的生存竞争、RPG中的敌人的出现时机、与商店老板拉智慧等；简易工具篇中包括：点阵图编辑器的世界、动画检查器等内容。

<<Delphi经典游戏程序设计40例>>

书籍目录

绘图篇 应用范例1 可在背景底下移动的ICON · 将图形图像放大 · ICON的设置 · 使用Timer组件 应用范例2 由小而大的图画世界 · 准备图样 · 图样的基本规格 · 数组的初始设置 · 点阵图的功能 · 点阵图的复制 · 画面的切换 · 最后修饰的重点 应用范例3 图样的重叠与多重地图 (Multi Map) · 图样重叠的基础知识 · 逻辑运算 · 制作去除用模板点阵图 · 何谓多重图像 · 执行范例程序以确认结果 应用范例4 大型图像的4个方向滚动 · 各种滚动 · 滚动的世界 · 甜甜圈型世界地图的滚动原理 · 按钮与计时器的功用 应用范例5 复合图案的时间差移动 · 以眼睛确认时间差移动 · 设置独有的record类型 · 程序的程序化 · 各自移动的技巧 应用范例6 向真正的简易零件贴图挑战 · 何谓简单的零件贴图功能 · 画面显示的基础系统 · 点阵图与坐标 · 新记录类型的内容 · 在背后活跃的程序 · 力求简单 应用范例7 星星的诞生与陨落 · 处理大量的角色 · 寻找诞生的星星 · 活跃的随机数 · 以计数器提升加速度 · 调整平衡性的重要性 应用范例8 多重滚动 · 何谓真正的多重滚动 · 虚拟多重滚动 · 循环滚动的实质内容 · 将调色板统一起来 · 简易零件贴图功能与去除操作 应用范例9 可大可小可随处移动的聚光处理 · 看不到的内容 · 聚光灯处理演算法 · 聚光灯的坐标与半径 · 程序的重点 · 各种用途与形状 应用范例10 自动滚动功能与简易零件贴图 · 单向滚动的原理 · 简易零件贴图功能与去除操作 · 跳动的秘密 · 角色的黑影 · 停止滚动 应用范例11 零件贴图图中的优先顺序 · 制定显示顺序的原则 · 类似零件贴图管理法 · 显示顺序的实际状态 · 为了便于分析程序 应用范例12 各种化妆星示画面特效 · 化妆显示1 · 化妆显示2 · 化妆显示3 · 化妆显示4 应用范例13 各种卸妆效果的处理 · 卸妆1 · 卸妆2 · 卸妆3 · 卸妆4 应用范例14 各种画面改变的化妆法 · 画面改变与画面显示的不同 · 画面改变的化妆法1 · 画面改变的化妆法2 · 画面改变的化妆法3 · 画面改变的化妆法4 应用范例15 热气飘浮的画面 · 画面摇动的效果 · 基本原理为画面滚动 · 本应用范例独有的特征 · 变量的功用 应用范例16 马赛克处理 · 确认马赛克的实际状态 · 马赛克处理的机制 · 检查鼠标的ON-OFF · 改变马赛克的大小 应用范例17 碰撞检查与事后处理 · 碰撞的认定 · 碰撞判定基准 · 碰撞检查的时机 · 动画处理 · 各角色记录类型的功能 应用范例18 线条光线的威力 · 光线的原貌 · 使线条看起来像是光线的技巧 · 程序设计上的问题 · 各变量的内容 应用范例19 闪电 · 闪电的原理 · 闪电光线的寿命 · 靠近闪电程序 · 闪电控制的秘诀 应用范例20 对应于大画面的大闪电 · 为何要制作大闪电 · 追求自然的闪电 · 随机数的控制 · 闪电专用的程序 应用范例21 立体迷宫 · 不迷路的方法 · 立体化的规则 · 4个方向的处理 · 立体化程序的未来 应用范例22 残留图像效果 · 用途视创意而定 · 寻找相同的轨迹 · 残留图像显示的实际状态 · 移动方向与移动效果 应用范例23 行动的记录与重现 · 体验过去与未来 · 示范与随机数 · 负责记录与重玩操作的配角 应用范例24 XOR的攻击效果 · XOR的特征与颜色变化 · 攻击效果1 · 攻击效果2 · 攻击效果3 · 攻击效果4 应用范例25 数字钟 · 近似蓝色液晶的数字钟 · 读取时钟 · 数字显示的机制 · 液晶数字图案与显示位置 应用范例26 Image List的实力与用法 · 何谓Image List · 比较两者的实力 · Image List的用法 · 如何活用Image List

小型人工智能篇 应用范例27 残留的轨迹是抛物线..... 应用范例28 残留的轨迹是正弦曲线 应用范例29 残留的轨迹是钟摆线 应用范例30 残留的轨迹是圆形运动 应用范例31 白点是目标 应用范例32 人畜无害的猎点 应用范例33 点的生存竞争 应用范例34 RPG中的敌人的出现时机 应用范例35 半自动制作迷宫 应用范例36 不可思议的房间与迷宫 应用范例37 在迷宫中追赶对手 应用范例38 与商店老板拼智慧 简易工具篇 应用范例39 点阵图编辑器的世界 应用范例40 动画检查器

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>