

<<J2ME MIDP手机游戏程序设计>>

图书基本信息

书名：<<J2ME MIDP手机游戏程序设计>>

13位ISBN编号：9787113063191

10位ISBN编号：7113063195

出版时间：2005-1-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：米川英树,博硕文化

页数：362

字数：559000

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>

## <<J2ME MIDP手机游戏程序设计>>

### 内容概要

本书完整介绍J2ME游戏程序开发的要诀，内容包括J2ME基础知识、手机程序设计方式、游戏设计技巧和应用实例分析。

全书详细地介绍了J2ME程序设计原理和方法，并通过详实的实例及“重点”的提示，为读者讲解游戏开发所需要注意的地方，相信读者只要有基本的Java知识，就能掌握书中所讲述的内容。

## 书籍目录

Chapter 1 Java的下一个领域为移动电话 1 1-1 用移动电话来执行Java 2 1-1-1 将Java放到移动电话上 2  
1-1-2 什么是移动电话的Java 2 1-1-3 什么是J2ME 3 1-1-4 J2SE与CLDC的差异 5 1-2 日本国内的两种移  
动Java 8 1-2-1 Profile的种类 8 1-2-2 什么是MIDP 9 1-2-3 什么是DoJa 10 1-2-4 MIDP与DoJa的差异 11  
1-3 扩展API 12 1-3-1 扩展API是指什么 12 1-3-2 J-PHONE的扩展性能 12 1-3-3 KDDI的扩展性能 13  
1-3-4 两家电信商扩展API的比较 14 1-4 移动Java的优缺点与今后的动向 14  
Chapter 2 MIDP开发的基础与  
生命周期 17 2-1 MIDlet开发环境的准备 18 2-1-1 开发环境的准备 18 2-1-2 JDK与J2MEWTK的安装 18  
2-1-3 文档的准备 23 2-2 MIDlet的基础与其生命周期 23 2-2-1 MIDlet的构成 23 2-2-2 MIDlet的规则与抽  
象方法 24 2-2-3 MIDlet的生命周期 25 2-2-4 MIDlet的运行流程 26 2-3 MIDlet属性 27 2-3-1 编写在JAD  
文件与列表文件中的属性 27 2-3-2 JAD文件编写内容的获取 31 2-4 实际的开发 31 2-4-1 开发的流程 31  
2-4-2 开发时的注意点 32 2-4-3 项目的创建 33 2-4-4 编写程序代码 37 2-4-5 编译 38 2-4-6 运行前验证  
处理 39 2-4-7 打包与JAD文件创建 40 2-4-8 运行 42 2-4-9 调试与Web服务器的设置 43 2-5 MIDlet的结  
束与暂停 2-5-1 MIDlet的结束 44 2-5-2 MIDlet的强制停止 45 2-5-3 MIDlet的选择画面 46  
Chapter 3 深入  
了解MIDP规范 47 3-1 了解MIDlet的画面显示 48 3-2 了解低级绘图 49 3-2-1 试着使用低级绘图方法 49  
3-2-2 锚点 54 3-2-3 颜色的指定 56 3-2-4 字体的指定 56 3-2-5 图像的获取 60 3-3 了解UI组件 62 3-3-1  
UI组件的使用 62 3-3-2 Item类的子类 65 3-4 了解MIDlet的按键事件 68 3-4-1 按键的种类 68 3-4-2 软件  
按键与命令的事件处理 69 3-4-3 数字按键与符号按键的事件处理 73 3-4-4 十字按键与确定按键的事件  
处理 76 3-4-5 指针事件 79 3-5 了解简单的声音功能 80 3-6 了解数据存储功能 81 3-6-1 RMS ( Record  
Management System ) 81 3-6-2 记录的添加、删除和更改 82 3-6-3 记录的ID 83 3-6-4 使用了RecordStore  
的范例 85 3-7 了解网络功能 90 3-7-1 Generic Connection架构 90 3-7-2 connector类 91 3-7-3 Connection  
接口 92  
Chapter 4 制作动画 95 4-1 了解动画与线程 96 4-1-1 动画的基础 96 4-1-2 线程的使用 96 4-1-3  
线程的启动与停止 97 4-1-4 线程指定时间的等待 99 4-2 动画的创建 99 4-2-1 类结构 99 4-2-2 项目的创  
建与图像的准备 101 4-2-3 AnimeMIDlet类的设置 101 4-2-4 AnimeCanvas类的设置 102 4-2-5 动画的运  
行 105 4-3 了解DoubleBuffer 105 4-3-1 什么是DoubleBuffer 105 4-3-2 DoubleBuffer的使用 106 4-4 了  
解Canvas类的运行特性 107  
Chapter 5 制作拼图板益智游戏 109 5-1 游戏的了解与开发的准备 110 5-1-1  
拼图板益智游戏的规则与了解 110 5-1-2 游戏的流程与类结构 111 5-1-3 考虑默认画面大小 113 5-1-4  
开发的准备 113 5-2 实现类 114 5-2-1 NumberSliderPuzzle类的实现 114 5-2-2 Timer类与TimerTask类 116  
5-2-3 GameTimer类的实现 118 5-2-4 GameCanvas类的实现 119 5-2-5 游戏的状态 120 5-2-6 Constructor  
121 5-2-7 准备各关卡的谜题 122 5-2-8 初始化处理 123 5-2-9 命令的种类 125 5-2-10 命令处理 125  
5-2-11 符合MIDlet的LiveCycle的处理 127 5-2-12 计时器处理 129 5-2-13 处理的中心部分 131 5-2-14 按  
键事件的处理 133 5-2-15 过关检查 137 5-2-16 暂停与重新启动处理 138 5-2-17 描绘处理 138 5-3 本章  
总结 145  
Chapter 6 制作俄罗斯方块益智游戏 147 6-1 游戏的了解与开发的准备 148 6-1-1 俄罗斯方块益  
智游戏的规则与了解 148 6-1-2 游戏的流程与类结构 149 6-2 实现类 151 6-2-1 Cube类的实现 151 6-2-2  
Piece类的实现 152 6-2-3 GameCanvas类的实现 155 6-2-4 游戏的状态 156 6-2-5 Constructor 156 6-2-6 初  
始化处理 157 6-2-7 命令的种类与命令处理 159 6-2-8 配合MIDlet的LiveCycle的处理 161 6-2-9 方块显示  
区域 163 6-2-10 落下方块组 164 6-2-11 制作下一个要落下的方块组 166 6-2-12 按键事件处理 169  
6-2-13 处理的核心部分 179 6-2-14 方块的落下速度的调整 191 6-2-15 暂停处理与重新启动处理 193  
6-2-16 描绘处理 194 6-3 本章总结 199  
Chapter 7 制作卡片游戏 201 7-1 游戏的了解与开发的准备 202  
7-1-1 了解扑克牌游戏机的规则 202 7-1-2 游戏的流程 203 7-1-3 类结构 204 7-1-4 开发的准备 205 7-2  
实现类 206 7-2-1 PokerMachine类的实现 206 7-2-2 Card类的实现 208 7-2-3 扑克牌的种类 209 7-2-4 扑  
克牌的状态 211 7-2-5 扑克牌的描绘 212 7-2-6 GameCanvas类的实现 216 7-2-7 游戏的状态 217 7-2-8  
Constructor 218 7-2-9 初始化处理 219 7-2-10 命令的种类与命令处理 221 7-2-11 配合MIDlet的LiveCycle  
处理 222 7-2-12 处理的核心部分 223 7-2-13 OK按钮的处理 226 7-2-14 按键事件处理 227 7-2-15 下注  
处理 229 7-2-16 分配新扑克牌的处理 231 7-2-17 扑克牌选择处理 232 7-2-18 扑克牌交换处理 233  
7-2-19 结果判定处理 235 7-2-20 描绘处理 245 7-3 本章总结 254  
Chapter 8 制作射击游戏 257 8-1 游戏的  
了解与开发的准备 258 8-1-1 射击游戏的规则与了解 258 8-1-2 游戏的流程与类结构 258 8-1-3 开发的

## &lt;&lt;J2ME MIDP手机游戏程序设计&gt;&gt;

准备 260 8-2 实现类 262 8-2-1 SpaceShooter类的实现 262 8-2-2 了解Sprite功能 263 8-2-3 Sprite类的实现 263 8-2-4 MyShip类的实现 267 8-2-5 MyMissile类的实现 269 8-2-6 UFO类的实现 270 8-2-7 UFOMissile类的实现 275 8-2-8 GameCanvas类的实现 276 8-2-9 游戏状态 277 8-2-10 Constructor 278 8-2-11 与Sprite有关的实例变量 279 8-2-12 初始化处理 281 8-2-13 命令的种类与命令的处理 282 8-2-14 配合MIDlet的LiveCycle处理 284 8-2-15 处理的核心部分 286 8-2-16 UFO的出现处理 293 8-2-17 按钮按键处理 295 8-2-18 暂停与重新启动处理 298 8-2-19 描绘处理 298 8-3 本章总结 303

Chapter 9 制作格斗游戏 305 9-1 游戏的了解与开发的准备 306 9-1-1 拳击游戏规则的了解 306 9-1-2 游戏的流程与类结构 307 9-1-3 开发的准备 308 9-2 实现类 310 9-2-1 PoketBoxing类的实现 310 9-2-2 Boxer类的实现 311 9-2-3 拳击手的状态 313 9-2-4 拳击手的初始化处理 315 9-2-5 拳击处理与生命点数处理 315 9-2-6 描绘处理 317 9-2-7 Enemy类的实现 319 9-2-8 GameCanvas类的实现 322 9-2-9 游戏的状态 323 9-2-10 Constructor 324 9-2-11 初始化处理 325 9-2-12 命令的种类与命令处理 327 9-2-13 配合MIDlet的LiveCycle处理 329 9-2-14 处理的核心部分 330 9-2-15 更改对手拳击手的状态 334 9-2-16 生命点数的检查与回合结束处理 342 9-2-17 按键事件的处理 346 9-2-18 暂停与重新启动处理 349 9-2-19 描绘处理 349 9-3 本章总结 354

Chapter 10 开发秘诀 355 10-1 游戏开发的秘诀 356 10-2 将文件缩小 358 10-2-1 混淆器 359 10-2-2 使用了RetroGuard的文件缩小化 360

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>