

图书基本信息

书名：<<Android 2.0游戏开发实战宝典>>

13位ISBN编号：9787115227508

10位ISBN编号：7115227500

出版时间：2010-7

出版时间：人民邮电

作者：吴亚峰//苏亚光

页数：500

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>

前言

为什么要写一本这样的书？

Android是由以Google为首的OHA（Open Handset Alliance）推出的一款开放的嵌入式操作系统平台，从2008年推出Android SDK 1.0到现在，Android SDK的版本已经升级到了最新的2.1。

Android正以前所未有的速度聚集着来自世界各地的开发者，越来越多的创意被应用到Android应用程序的开发中，大有席卷整个手机产业的趋势。

面对如此火爆的Android大潮，一些有关Android的技术书籍也开始登上各地书架。

但是纵观这些本来就为数不多的Android书籍，却没有一本是关于Android游戏开发的，而手机游戏历来是移动开发中的分量最重的部分。

本书正是在这种情况下应运而生的，作为国内第一本讲解Android游戏开发的专业书籍，作者为这本书倾注了很多的心血。

书中既有对Android应用程序框架的介绍，也有对游戏开发相关知识的讲解，同时还有多个Android平台下的游戏案例。

希望可以快速帮助读者提高在Android平台下进行游戏开发的实战能力。

内容概要

本书以Android手机游戏的开发为主题，结合真实的游戏案例向读者详细介绍了Android平台下游戏开发的整个流程，同时在游戏开发的介绍过程中还分享了笔者多年积累的开发技巧与经验。

全书分为两篇，共16章，第1篇以简单易懂的实例为依托，详细介绍了Android的前台渲染技术、常用界面布局、网络开发、SQLite数据库的存取、传感器应用的开发以及游戏中经常使用的人工智能等相关知识。

第2篇详细介绍了7个真实的游戏案例，涵盖了手机游戏中的7个不同种类，包括体育类、益智类、滚屏动作类、棋牌类、3D物理传感器类、冒险类以及策略类游戏等。

每一个游戏都是按照实际的开发步骤进行介绍，并逐步地将Android手机游戏的整个开发过程展现在读者面前。

同时在源代码中还包含了详细的注释，以尽量帮助读者掌握代码中的每一个细节。

本书的讲述由浅入深，从游戏开发的基础知识到开发大型游戏，结构清晰、语言简洁，非常适合Android游戏初学者和Android游戏进阶开发者阅读参考。

作者简介

吴亚峰，毕业于北京邮电大学，后留学澳大利亚卧龙岗大学取得硕士学位，1998年开始从事Java的开发，有十多年的Java开发与培训经验，主要的研究方向是Java EE。现在为Java EE独立软件开发工程师，同时兼任Sun授权、Java培训中心认证教师，为数十家著名企业培训了上千名软件开发人员，曾编写过《精通NetBeans——Java桌面、Web与企业级程序开发详解》及《Java SE 6.0编程指南》等畅销技术书籍。

苏亚光：JavaME独立软件工程师，有软件领域7年的从业经验，在软件开发和计算机教学方面有着丰富的经验。早期主要从事底层软件的设计与开发工作，现主要从事JavaEE企业应用程序的开发、设计等方面的工作。同时，在SOA领域也做了很多有益的工作。

书籍目录

第1篇 Android游戏兵法——谋攻篇	第1章 Android平台简介	1.1 Android的来龙去脉
1.2 掀起Android的盖头来	1.2.1 选择Android的理由	1.2.2 Android的应用程序框架
1.3 Android开发环境的搭建	1.3.1 SDK的下载及安装	1.3.2 Eclipse集成开发环境的搭建
1.3.3 虚拟设备的创建与模拟器的运行	1.3.4 第一个Android程序	
1.3.5 Android程序的监控与调试	1.4 小结	第2章 Android游戏开发之前台渲染
2.1 创建Android用户界面	2.1.1 布局管理	2.1.2 常用控件及其事件处理
2.2 图形与动画在Android中的实现	2.2.1 简单图形的绘制	2.2.2 贴图的艺术
2.2.3 自定义动画的播放	2.3 Android平台下的多媒体开发	2.3.1 音频的播放
2.3.2 视频的播放	2.3.3 Camera图像采集	2.4 小结
第3章 Android游戏开发之交互式通信	3.1 Android应用程序的基本组件	3.1.1 Activity组件
Service组件	3.1.2 Broadcast Receiver组件	3.1.2
AndroidManifest.xml文件简介	3.1.3 Content Provider组件	3.1.5
3.2.2 使用Handler进行内部通信	3.2 应用程序的内部通信	3.2.1 Handler类简介
3.3.2 IntentFilter类简介	3.3 应用程序组件之间的通信	3.3.1 Intent类简介
：应用程序组件间通信示例Activity部分的开发	3.3.2 示例1：与Android系统组件通信	3.3.4 示例2
部分的开发	3.3.5 示例3：应用程序组件间通信示例Service	
和Assets中的文件	4.1 数据存储	
4.1.5 Content Provider的使用	4.1.1 私有文件夹文件的写入与读取	4.1.2 读取Resources
4.1.6 Preferences的使用	4.1.3 轻量级数据库SQLite简介	4.1.4 SQLite的使用示例
4.2.1 传感器应用的开发流程	4.2 Android平台下传感器应用	4.2.1 传感器应用
4.2.2 常用传感器简介	4.2.2 常用传感器简介	4.2.3 传感器应用开发示例
4.2.3 传感器应用开发示例	4.2.4 使用SensorSimulator模拟传感器变化	4.2.5 使用新版本的API
4.2.4 使用SensorSimulator模拟传感器变化	4.3 小结	第5章 Android游戏开发之网络编程
4.2.5 使用新版本的API	第6章 不一样的游戏	
第7章 游戏背后的数学与物理	第8章 游戏中的人工智能	第9章 游戏开发小秘技
第10章 体育游戏——疯狂足球	第11章 益智游戏——推箱子	
第12章 滚屏动作游戏——太空保卫战	第13章 棋牌游戏——中国象棋人机对弈	
第14章 D物理传感器游戏——小球快跑	第15章 冒险游戏——胜利大逃亡	第16章 策略游戏——回到战国

章节摘录

插图：

编辑推荐

《Android 2.0游戏开发实战宝典》采用最新版主流SDK，讲解Android 2.0下的游戏开发。

随书附赠DVD，15小时教学视频，电子教案以及所有实例源代码。

7个真实游戏案例：体育游戏——疯狂足球益智游戏——推箱子滚屏动作游戏——太空保卫战棋牌游戏——中国象棋人机对弈3D物理传感器游戏——小球快跑冒险游戏——胜利磊逃亡策略游戏——回到战国

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>