

<<精通Android游戏开发>>

图书基本信息

书名：<<精通Android游戏开发>>

13位ISBN编号：9787115246981

10位ISBN编号：711524698X

出版时间：2011-2

出版单位：人民邮电出版社

作者：[美] Vladimir Silva

页数：345

译者：王恒,苏金国 等

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>

<<精通Android游戏开发>>

内容概要

本书讨论如何将pc 上的3d 游戏移植到android 平台。
作者从必备的技能 and 软件工具入手，逐步介绍如何从头构建纯java 游戏，如何混合使用opengl 3d 图形和jni，并以真实的pc 游戏wolfenstein 3d和doom 为例，介绍如何融合java 的优雅设计和c 的强大功能，使混合游戏达到最佳性能。

本书适合熟悉android 平台的开发人员阅读。

作者简介

Vladimir Silva 美国田纳西州立大学计算机科学硕士，美国国家荣誉协会成员。曾在IBM担任过4年研究工程师，在此期间积累了有关分布式和网格计算研究的丰富经验。为IBM发表过多篇计算机科学文章。除本书外，他还著有Grid Computing for Developers 和Practical Eclipse RCP Projects。

<<精通Android游戏开发>>

书籍目录

第1章 欢迎进入android游戏世界 1.1 必备技能 1.1.1 扎实的android基础 1.1.2 linux和shell脚本的基本知识 1.2 需要哪些软件工具 1.3 建立环境 1.3.1 获得android源文件 1.3.2 提取本地android库 1.3.3 为arm处理器安装gnu工具链 1.3.4 编写定制编译脚本 1.4 建立开发环境 1.5 已经成功迈出第一步

第2章 在android中编译本地代码 2.1 第一个本地android应用 2.1.1 创建avd 2.1.2 创建android项目 2.1.3 应用体系结构 2.2 编译和测试共享库 2.2.1 缺少符号时的调试 2.2.2 在设备上测试动态库 2.2.3 用strace调试 2.2.4 静态编译 2.3 测试本地应用 2.4 下一章内容

第3章 从头构建java游戏 3.1 android游戏与java me游戏 3.2 创建你的第一个java游戏——space blaster 3.2.1 了解游戏的体系结构 3.2.2 创建项目 3.2.3 创建游戏的活动类 3.2.4 创建游戏布局 3.2.5 实现游戏 3.2.6 处理按键和触控事件 3.3 在模拟器上测试 3.4 下一章内容

第4章 java游戏续篇：多边形的乐趣 4.1 关于本章安排 4.2 了解在android中绘制多边形的问题 4.3 了解绘制矩形的问题 4.4 为asteroids创建一个polygon类 4.5 为asteroids创建polygonsprite类 4.6 游戏的体系结构 4.7 创建项目 4.7.1 创建游戏布局 4.7.2 查看资源 4.7.3 了解游戏生命期 4.7.4 响应按键和触控事件 4.8 在模拟器上测试asteroids 4.9 下一章内容

第5章 opengl 3d图形与jni混合 5.1 移动设备的强大能力 5.2 在java中使用opengl 5.2.1 java主活动 5.2.2 表面视图 5.2.3 gl线程 5.2.4 立方体渲染器 5.2.5 cube类 5.3 以本地方式使用opengl 5.3.1 主活动 5.3.2 本地接口类 5.3.3 对原示例的修改 5.3.4 本地立方体渲染器 5.3.5 本地立方体 5.3.6 编译和运行示例 5.4 opengl游戏移植到android的问题 5.5 大幕已经拉开

第6章 3d射击游戏：面向android的wolfenstein 3d 6.1 收集工具 6.2 wolf 3d 6.3 游戏体系结构 6.4 wolf 3d的java类 6.4.1 创建主要的wolflauncher类 6.4.2 创建wolf 3d主菜单 6.4.3 处理按键和触控事件 6.4.4 创建游戏循环 6.4.5 建立本地回调 6.4.6 创建声音和音乐处理器 6.4.7 创建运动控制器处理程序 6.4.8 创建运动控制器 6.4.9 声音类 6.4.10 本地接口类 6.5 编写本地层 6.5.1 初始化游戏循环 6.5.2 用c到java的回调级联传递消息 6.6 编译本地库 6.6.1 编写makefile 6.6.2 生成jni头文件 6.7 在模拟器中测试wolf 3d 6.8 下一章内容

第7章 3d射击游戏：面向android的doom 7.1 java/c组合的无限潜能 7.2 将doom引入移动设备 7.3 doom的游戏体系结构 7.4 java主活动 7.4.1 创建处理器 7.4.2 游戏布局 7.4.3 菜单和选择处理器 7.4.4 按键和触控事件处理器 7.4.5 本地回调处理器 7.4.6 导航控件 7.5 音频类 7.6 本地接口类 7.6.1 回调监听器 7.6.2 本地方法 7.6.3 c到java的回调 7.7 本地层 7.7.1 本地方法实现 7.7.2 对原游戏的修改 7.8 doom库（dso）编译 7.9 在模拟器中测试面向android的doom 7.10 大功告成 附录 部署与编译提示

<<精通Android游戏开发>>

编辑推荐

《精通Android游戏开发》由人民邮电出版社出版。

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>