第一图书网, tushu007.com

<<iPhone游戏开发>>

图书基本信息

书名：<<iPhone游戏开发>>

13位ISBN编号：9787115252616

10位ISBN编号：7115252610

出版时间：2011-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：（美）齐克尔，（美）霍格 著，张龙 译

页数：218

译者：张龙

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

内容概要

即便你已经具备了iPhone应用开发的实践经验，开发新的iPhone游戏还是需要你具备一些新的技能。
通过《iPhone游戏开发》的学习，你将掌握从游戏开发基础、iPhone编程基本原理到处理特殊图形及音频、创建游戏中的物理学(in-game physicas)应用等在内的所有知识。

《iPhone游戏开发》不仅包括了iPhone游戏开发的入门知识，还包括了游戏引擎揭秘、游戏框架、2D/3D游戏引擎、游戏剧情设计等方面的内容。
通过讲解清晰的实例，这本书帮助你掌握与iPhone/iPod touch游戏开发紧密相关的技术问题，以及如何提升不同类型游戏的性能。
另外，《iPhone游戏开发》还告诉你，在iPhone本身的游戏编程支持不够好的时候可以使用的一些插件类。

《iPhone游戏开发》适合有一定编程经验的移动开发爱好者阅读使用。

作者简介

Joe Hogue，Electronic Arts公司的移动游戏开发人员，具有5年的移动游戏开发经验。
他参与了许多个游戏项目的开发。
Paul Zirkle，Konami DlgltalEntretainment公司的一名优秀的移动开发人员，具有5年移动游戏开发经验。
他参与过的游戏开发项目有40多个。

书籍目录

第1章iPhone简介
1.1Apple开发者账号及SDK的下载
1.1.1Application Bundles
1.1.2Xcode与Interface
Builder
1.1.3视图与控制器
1.2加载设备
1.2.1证书与档案文件
1.2.2Xcode配置
1.3Objective-C入门
1.3.1类
1.3.2实例化
1.3.3消息
1.3.4成员变量
1.3.5内存管理
1.3.6构造函数与析构函数
1.3.7集成Interface Builder
1.3.8混合C++与Objective-C
1.4小结
第2章游戏引擎揭秘
2.1应用框架
2.2游戏状态管理器
2.3图形引擎
2.3.1纹理
2.3.2动画
2.3.3物理引擎
2.3.4音频引擎
2.3.5玩家输入
2.3.6游戏逻辑
2.4小结
第3章框架
3.1游戏状态管理
3.1.1实现
3.1.2移除状态栏
3.2App Delegate
3.3事件处理
3.4资源管理器
3.4.1纹理格式
3.4.2声音格式
3.4.3部署资源
3.4.4管理
3.5渲染引擎
3.5.1GLESGameState
3.5.2纹理
3.5.3字体纹理

3.5.4示例状态
3.6声音引擎
3.7数据存储
3.7.1存储简单数据
3.7.2存储复杂数据
3.7.3示例状态
3.8骨架应用
3.9小结
第4章D游戏引擎
4.1游戏设计
4.1.1特性列表
4.1.2用户输入模式
4.1.3学习曲线
4.2区块引擎
4.2.1不重复的区块
4.2.2绘制区块
4.2.3TileWorld类
4.3动画
4.4物理
4.4.1实体
4.4.2实体与外界
4.4.3特殊区块
4.4.4实体与实体
4.5层级1实现
4.5.1gsEmuLevel
4.5.2TileWorld
4.5.3主角色
4.5.4鸸鹋
4.5.5鸸鹋妈妈
4.5.6游戏逻辑
4.5.7声音
4.6层级2实现
4.6.1gsLionLevel
4.6.2TileWorld
4.6.3麦格芬
4.6.4主角色
4.6.5Lion实体
4.6.6游戏逻辑
4.6.7声音
4.7层级3实现
4.7.1gsMazeLevel
4.7.2TileWorld
4.7.3按钮
4.7.4门
4.7.5猫与老鼠
4.7.6用户输入
4.7.7游戏逻辑

4.7.8声音
4.8层级4实现
4.8.1gsRiverLevel
4.8.2TileWorld
4.8.3Crocodiles
4.8.4Logs
4.8.5Tom
4.8.6用户输入
4.8.7游戏逻辑
4.8.8声音
4.9游戏状态序列化
4.9.1初始化存储
4.9.2结束游戏
4.9.3修改UI
4.10小结
第5章D游戏
5.1GLES Game State 3D类
5.1.1POWERVR
5.1.2Sprite3D
5.1.3加速计
5.2D游戏设计
5.2.1图形
5.2.2输入
5.2.3相机
5.2.4逻辑
5.3实现
5.3.1相机
5.3.2输入
5.3.3铁圈
5.3.4粒子系统
5.3.5逻辑
5.3.6最棒时间
5.3.7结束游戏
5.4小结
第6章关于游戏设计的一些考量
6.1资源管理
6.2用户输入设计
6.3网络
6.4第三方代码
6.4.1程序库
6.4.2中间件
6.4.3开源游戏
6.5App Store
6.6小结
附录 参考

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