第一图书网, tushu007.com

<<Windows Phone游戏开发实>>

图书基本信息

书名：<<Windows Phone游戏开发实战>>

13位ISBN编号：9787121189692

10位ISBN编号：7121189690

出版时间：2012-12

出版时间：电子工业出版社

作者：王传炜

页数：258

字数：375000

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

本书对Windows Phone游戏开发的流程进行了详细的讲解，对其核心内容和开发技巧进行了深入的说明；对游戏场景和游戏菜单，2D动画和纹理处理，精灵的矢量移动和控制，战斗和魔法系统，关卡设计和数值平衡，音效处理和文本处理，以及游戏优化等这些在游戏开发中遇到的实际问题进行了详细的分析和解答，并对XNA主流框架和混合编程进行了细致的分析。
本书还针对Windows Phone 8的游戏开发新特性进行了详细的说明。

作者简介

王传炜，MagicJelly Game Studio联合创始人。
9年NET开发经验，历任软件工程师、培训讲师、技术经理等职位。
技术专长：ASP、NET、HTML5、SilverLight、XNA、WindowsPhone。

书籍目录

第1章 Windows Phone游戏开发入门
1.1 XNA框架简介
1.2 开发工具和环境
1.2.1 Windows Phone 8游戏开发工具
1.2.2 Windows Phone 8游戏开发环境变化
1.3 XNA常用组件
1.3.1 LoadContent
1.3.2 Upate和Draw
1.3.3 SpriteBatch
1.3.4 Sprite Font
1.3.5 TouchCollection和TouchPanel
1.4 Windows Phone模拟器和真机调试
第2章 游戏场景和游戏菜单
2.1 游戏场景
2.2 游戏菜单
2.3 场景切换
2.4 编写游戏菜单
2.5 数据保存和读取
第3章 2D动画和矢量
3.1 2D动画
3.1.1 2D动画原理
3.1.2 动画纹理合并和切割
3.1.3 动画序列帧处理
3.2 矢量移动和控制
3.2.1 矢量移动原理
3.2.2 矢量移动的实现
3.3 动画切换
3.3.1 动画切换原理
3.3.2 可控制的动画切换
3.4 地图牵引
第4章 战斗和魔法系统
4.1 战斗系统
4.1.1 精灵的碰撞
4.1.2 精灵的管理
4.1.3 精灵战斗系统
4.2 魔法系统
4.2.1 魔法设计
4.2.2 单体魔法和群体魔法
4.2.3 魔法运动轨迹模拟
第5章 关卡设计和数值平衡
5.1 关卡设计
5.1.1 关卡数据结构
5.1.2 过关的逻辑
5.1.3 升级界面
5.2 数值平衡

5.2.1 什么是数值平衡
5.2.2 如何做到数值平衡
第6章 音效处理和文本处理
6.1 音效处理
6.1.1 SoundEffect播放音效
6.1.2 SoundEffectInstance播放背景音乐
6.1.3 Ogg文件在Windows Phone中的特殊处理
6.1.4 解决背景音乐和音乐播放器的冲突问题
6.2 语言本地化处理
6.2.1 中文化处理
6.2.2 多语言处理
第7章 游戏设计进阶
7.1 游戏优化
7.1.1 内存优化
7.1.2 游戏逻辑优化
7.2 粒子系统
7.2.1 2D粒子类
7.2.2 2D粒子系统管理类
7.2.3 2D粒子系统配置类
7.2.4 游戏里使用2D粒子系统
第8章 XNA主流框架和混合编程
8.1 XNA主流游戏框架
8.1.1 Cocos2d-x for XNA
8.1.2 MonoGame
8.2 SilverLight和XNA混合编程
8.2.1 为什么要进行混合编程
8.2.2 如何进行混合编程
8.2.3 混合编程的注意事项
第9章 在Windows Phone Store上发布游戏
9.1 Windows Phone游戏测试
9.2 XNA代码混淆
9.3 Windows Phone Store发布流程
9.4 Windows Phone Store收款等事项
9.4.1 游戏试用功能
9.4.2 W-8表格的填写
9.4.3 收款银行账号的填写
第10章 Windows Phone 8游戏开发新特性
10.1 Windows Phone 8上使用C++开发游戏
10.2 Windows Phone 8上的3D游戏引擎

章节摘录

版权页： 插图：

编辑推荐

《Windows Phone游戏开发实战》以笔者王传炜在今年年初开发的“ GuardedPineess ”游戏为例子，从零开始讲解整个游戏的开发过程。
作为初学者，只要有一定的C#语言基础，就能学会如何开发一款能在Windows Phone Store上发布的游戏。
而且，在《Windows Phone游戏开发实战》里笔者把平时游戏开发里的一些经验总结以及在Windows Phone Store上发布的过程都做了翔实的介绍。

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