<<Java游戏高级编程>>

图书基本信息

书名：<<Java游戏高级编程>>

13位ISBN编号：9787302110835

10位ISBN编号：7302110832

出版时间：2005-8

出版时间：第1版 (2005年8月1日)

作者：克罗夫特

页数：425

字数：704000

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>

<<Java游戏高级编程>>

内容概要

本书通过丰富的示例游戏，详细讲述了Java游戏高级编程方面的知识。包括部署框架、Swing动画、动画库、高级图形技术、持久性机制、游戏体系结构以及一些通信和同步技术等。

本书针对那些具有一定编程经验、渴望将自己独特的游戏设计思想变成部署实体的Java高级开发人员。

<<Java游戏高级编程>>

书籍目录

第1章 配置开发环境	1.1 升级到Java 1.4	1.2 内核类	1.3 在线运行Demo版程序	1.4 深入游戏库
1.4.1 croftsoft目录	1.4.2 arc目录	1.4.3 bin目录	1.4.4 doc目录	1.4.5 ext目录
1.4.6 lib目录	1.4.7 lic目录	1.4.8 res目录	1.4.9 src目录	1.4.10 tmp目录
1.5 XML简介	1.6	1.7 使用开放源代码	1.7.1 学习版权的基本知识	1.7.2 选择一个许可
1.7.3 重名修改后的代码	1.7.4 共享源代码	1.8 为游戏获取多媒体资源	1.8.1 图片资源	1.8.2 音频资源
1.9 基本示例	1.9.1 修改源代码	1.9.2 修改构建文件	1.10 小结	1.11 参考文献
第2章 框架	2.1 部署为applet	2.1.1 实现生命周期方法	2.1.2 管理applet动画线程	2.1.3 读取JAR文件
2.1.4 使用插件升级客户端	2.1.5 了解存在的限制	2.1.6 applet签名	2.1.7 缓存applet	2.2 部署为可执行JAR
2.2.1 生成清单文件	2.2.2 对不安全性进行保护	2.3 用Java Web Start进行部署	2.3.1 准备发布文件	2.3.2 访问默认浏览器
2.3.3 使用反射进行动态链接	2.4 将多个applet部署为一个applet	2.4.1 MultiAppletStup	2.4.2 MultiAppletNews	2.4.3 Lifecycle
2.4.4 LifecycleWindowListener	2.4.5 MultiApplet	2.4.6 CroftSoftCollection	2.5 小结	2.6 参考文献
第3章 Swing动画	3.1 ComponentAnimator	3.1.1 更新和绘制阶段	3.1.2 精灵的定义	3.1.3 ExampleAnimator
3.2 RepaintCollector	3.2.1 Swing串行化	3.2.2 动画的问题	3.2.3 RepaintCollector	3.2.4 SimpleRepaintCollector
3.2.5 BooleanRepaintCollector	3.2.6 CoalescingRepaintCollector	3.2.7 其他实现	3.3 LoopGovernor	3.3.1 固定的延迟
3.3.2 帧速同步	3.3.3 SamplerLoopGovernor	3.3.4 WindowedLoopGovernor	3.4 AnimatedComponent	3.5 小结
3.6 参考文献	第4章 动画库	第5章 高级图形技术	第6章 持久数据	第7章 游戏体系结构
第8章 算法	第9章 HTTP隧道技术	第10章 HTTP轮询机制	第11章 HTTP Pulling机制	附录A 源代码索引
CVS简介				

<<Java游戏高级编程>>

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>