第一图书网, tushu007.com

<<JAVA 2游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<JAVA 2游戏编程>>

13位ISBN编号：9787302112938

10位ISBN编号：7302112932

出版时间：2005-8

出版时间：清华大学出版社

作者：彼切尔

页数：544

字数：789000

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 2游戏编程>>

内容概要

本书全面讲述了使用Java语言进行游戏编程所需的基本知识，涵盖了Graphics2D、声音、图像、冲突检测、硬件加速、场景管理以及游戏引擎的开发等主题。

本书是游戏开发经典丛书之一，适合游戏开发人员、业余游戏软件开发爱好者和有关游戏软件开发培训班使用，也可以作为大专院校相关专业的参考书。

<<JAVA 2游戏编程>>

书籍目录

第1篇 步入Java丛林：从Java 2 API开始 第1章 Java 2软件开发工具包 1.1 Java简史 1.2 为什么在游戏中使用Java 1.3 为Java准备系统 1.4 总结 第2章 预备：学习Java 2 API 2.1 Game Over！程序 2.2 比特和字节：原始的Java类型 2.3 Java中的运算符 2.4 条件语句 2.5 处理运行时异常 总结 2.7 练习 第3章 带有类的语言：Java面向对象程序设计 3.1 设计一个Java类 3.2 方法的魔法 3.3 关于方法的更多话题 3.4 继承 3.5 抽象类 3.6 类修饰符 3.7 接口 3.8 快捷地创建类 3. 3.10 总结 3.11 练习 第4章 Java API为你服务：常用Java类第2篇 Java 2-D图像开发和抽象Window工具包 第5章 Applet基础 第6章 监听用户 第7章 用Java 2-D来绘制图形、文字和图像（第一部分） 第8章 用Java 2-D来绘制图形、文字和图像（第二部分） 第3篇 面向大众的Java游戏 第9章 2-D动画技术 第10章 创建自定义的游戏实体类——Actor2D 第11章 实现一个布景管理系统 第12章 创建自定义的可视化控件和菜单 第13章 和其他人连接：创建客户端/服务器架构 第14章 Nodez!游戏简介 附录A 使用javadoc工具 附录B 一些常用的Java“要”与“不要”原则 附录C 使用JNI创建一个gamepad阅读器 附录D 使用.JAR文件来部署Java applet 附录E 正确运行Java 2 applet 附录F Magic游戏引擎源码清单 附录G 更多的资源 附录H 配书光盘中有些什么

编辑推荐

教您使用Java来创建令人惊奇的游戏！
Thomas Petechel,一个终身游戏爱好者，热销的3D游戏;Shogun：Mahjong Warriors就是他的杰作。
Andre Lamothe,Xtreme Games LLC CEO世界上第一个商业虚拟现实游戏CyberGate的创造者。
光盘中有；PaintShop Pro试用版、Sound Forge5.0试用版、Acrobat Reader5.0 、Java 3D API for Directx OpenGL 和Solaris、Java 2 SDK SE1.3.1 for Windows、Linux、Solaris　　本书源码和示例游戏

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