第一图书网, tushu007.com

<<J2ME手机游戏开发技术详解>>

图书基本信息

书名：<<J2ME手机游戏开发技术详解>>

13位ISBN编号：9787302126010

10位ISBN编号：7302126011

出版时间：2006-3

出版时间：清华大学出版社

作者：李振鹏

页数：652

字数：941000

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

本书分为4篇：起步篇、基础篇、进阶篇和实战篇，循序渐进地讲解了如何使用J2ME开发无线应用。
本书详细讲解了J2ME的图形用户界面、游戏线程、记录存储、通用联网架构等基础知识，还在以往MIDP 1.0的基础上增补了2.0的新内容，并对这些新技术加以详细介绍，这些技术包括高级用户界面的新组件、GameAPI游戏开发包、新增网络API和Push技术及3D技术。
在介绍完基础知识之后，本书最后介绍了手机游戏的精彩实例，包括单机游戏、联网游戏、3D游戏、滚屏游戏等，还介绍了游戏的开发理念和移植技术。
　本书内容全面，实例丰富、易于理解，为读者更地使用这些技术和标准进行工作而提供了很好的指导。
本书既有简单易懂的代码片断，也有大量实际可用的应用系统实例，为读者迅速掌握J2ME的核心API类库及无线应用系统的开发过程提供了很好的参考，是从事无线应用系统开发人员的优秀教材和参考书籍。

作者简介

李振鹏，长期从业于开发无线增值应用，包括BREW/J2ME。
已经有十余款手机应用被移动和联通采用，其中不乏佳作（开发过超级玛丽，雷电、魂斗罗、英雄传说等经典游戏）。
这些游戏包括单机版和在线版。
对于3D游戏也有丰富的开发经验，曾经参与3D游戏引擎的开发。
精通游戏开发

书籍目录

第1篇 起步篇 第1章 J2ME概述 1.1 J2ME体系结构 1.2 有限连接设备配置表（CLDC） 1.3 MIDP简表 1.4 本章小结 第2章 用J2ME WTK开发无线应用 2.1 J2ME WTK的安装配置 2.2 使用KToolbar部署应用 2.3 MIDlet应用程序模型 2.4 设置WTK的工程属性和开发环境 2.5 WTK的模拟器使用 2.本章小结 第3章 J2ME应用开发环境的选择和配置 3.1 JBuilder 2005开发环境的搭建 3.2 Eclipse开发环境的搭建 3.3 本章小结 第2篇 基础篇 第4章 高级用户界面 4.1 高级用户界面设计概述 4.2 用户界的管理 4.3 高级事件 4.4 高级屏幕类 4.5 屏幕表单（Form类）及其组件 4.6 本章小结 第5章 低用户界面 5.1 Canvas类 5.2 Graphics类 5.3 字体的使用 5.4 图像的绘制 5.5 本章小结 第6章存储系统 6.1 记录存储系统概述 6.2 记录存储的管理 6.3 面对记录的高级操作 6.4 存储记录的格式问题 6.5 游戏中的数据存储 …… 第7章 MIDP网络编程 第8章 声音的播放和处理第3篇 进阶篇 第9章 MIDP 2.0游戏开发 第10章 游戏主要编程技术 第11章 3D游戏开发入门 第12章 J2ME游戏开发技巧 第13章 手机游戏开发的总体理念第4篇 实战篇 第14章 单屏游戏的设计与实现 第15章 滚屏游戏设计——经典超级玛丽 第16章 网络游戏设计——网络对战扑克 第17章 3D迷宫游戏设计与实现

编辑推荐

《J2ME手机游戏开发技术详解》(Java开发利器)内容全面，实例丰富、易于理解，为读者更地使用这些技术和标准进行工作而提供了很好的指导。
《J2ME手机游戏开发技术详解》(Java开发利器)既有简单易懂的代码片断，也有大量实际可用的应用系统实例，为读者迅速掌握J2ME的核心API类库及无线应用系统的开发过程提供了很好的参考，是从事无线应用系统开发人员的优秀教材和参考书籍。
《J2ME手机游戏开发技术详解》(Java开发利器)是J2ME方面的百科全书式著作，可参考性极强。该书深入J2ME的每个技术细节，多种技术对比实现，完全商业运营的游戏再现，极大提高读者的设计水平，同时还全面介绍手机游戏开发的优化技术。
《J2ME手机游戏开发技术详解》(Java开发利器)内容全面，实例丰富，易于理解，是从事无线应用系统开发人员的优秀教材和参考书籍。
该书配多媒体视频讲解光盘，加速读者学习。

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