

<<游戏脚本高级编程>>

图书基本信息

书名：<<游戏脚本高级编程>>

13位ISBN编号：9787302130796

10位ISBN编号：7302130795

出版时间：2006-10

出版时间：清华大学出版社

作者：瓦兰尼斯 (Alex Varanese)

页数：889

字数：1284000

译者：陈洪

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>

<<游戏脚本高级编程>>

内容概要

本书引领读者进入程序员们称之为“游戏脚本编程”的全新领域，本书将从概括论述什么是脚本编程以及它是如何实现的开始，阐述游戏编程的理念，根据作者多年的开发经验，使读者掌握使用脚本是把游戏代码和主引擎分离的最理想的办法，带读者进入神秘的游戏脚本语言世界，学习如何编写脚本语言，编译器理论，享受游戏编程方面的极大乐趣。

本书是游戏开发经典丛书系列之一，适合游戏开发人员、业余游戏软件开发爱好者，也可以作为大专院校相关专业的参考书。

<<游戏脚本高级编程>>

作者简介

Alex Varanese从20世纪80年代中期，也就是在他5岁时就被游戏开发给迷住了，他首先把眼光投向了一—带着迷恋和某种不可解释的亲密——8位的任天堂娱乐系统；同时他也对艺术有极大的热情，但是后来才成为一个真正的代码编写者。

现在是eGameZone(<http://www.egamezone.net>)

<<游戏脚本高级编程>>

书籍目录

第1篇 脚本编程的基本原理 第1章 脚本编程概论 1.1 什么是脚本编程 1.2 结构化的游戏内容——一种简单的游戏设计方法 1.3 通过将逻辑和具体实现相互分离来改善这种方法 1.4 硬编码的危险性 1.5 将功能函数存放到外部文件 1.6 脚本是如何运行的 1.7 脚本系统的基本类型 1.8 总结 第2章 脚本编程系统的应用 2.1 编写脚本的普遍目的 2.2 角色扮演游戏(Role Playing Games , RPGs) 2.3 第一人称射击游戏(First-Person Shooters , FPSs) 2.4 总结第2篇 基于命令的脚本 第3章 基于命令的脚本编程绪论 3.1 基于命令的脚本编程的基础知识 3.2 基于命令的脚本编程综述 3.3 实现一种基于命令的语言 3.4 为一个游戏的介绍顺序编写脚本 3.5 为RPG游戏中某个角色的行为编写脚本 3.6 并发的脚本执行 3.7 总结 3.8 CD上的内容 3.9 挑战 第4章 基于命令的高级脚本第3篇 结构化的脚本编程语言概述 第5章 结构化的脚本编程系统介绍 第6章 对现有脚本编程系统的集成和使用 第7章 设计一个面向过程的脚本编程语言第4篇 设计和实现一种底层语言 第8章 汇编语言入门 第9章 构造XASM汇编器第5篇 设计和实现虚拟机 第10章 汇编语言入门 第11章 高级虚拟机的概念和问题第6篇 编译高级代码 第12章 编译理论概论 第13章 词法分析器 第14章 构造XtremeScript编译器框架 第15章 语法分析和语义分析.第7篇 完成培训 第16章 应用这个系统开发的一个完整游戏 第17章 从今往后, 何去何从

<<游戏脚本高级编程>>

编辑推荐

《游戏脚本高级编程》是游戏开发经典丛书系列之一，适合游戏开发人员、业余游戏软件开发爱好者，也可以作为大专院校相关专业的参考书。

<<游戏脚本高级编程>>

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>