

<<魔兽世界编程宝典>>

图书基本信息

书名：<<魔兽世界编程宝典>>

13位ISBN编号：9787302222392

10位ISBN编号：7302222398

出版时间：2010-6

出版时间：清华大学出版社

作者：（美）怀特黑德 等著，杨柏林 等译

页数：870

字数：1351000

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>

<<魔兽世界编程宝典>>

前言

魔兽世界游戏（WOW）自2004年11月23日发售以来，已迅速地成为有史以来最流行的视频游戏之一。

目前它900多万的用户，它已经家喻户晓了。

魔兽世界是一个引人入胜的环境，您不需要多少时间上手便可以定制角色、探索新的世界，以及与朋友组团合作。

一些玩家晚上花费4~6小时在公会进行组队，试图打败最后、最强大的怪物。

另一些玩家则喜欢PVP战斗，将时间花在竞技场（Arena）或是战场（Battleground）上，试图提高他们的声望。

还有一些玩家仅仅是享受通过游戏与团队或是朋友在一起的时间。

魔兽世界满足了各种玩家的需求，这很可能是它如此成功的主要原因。

游戏实现各种娱乐风格的一种方式，便是以插件的方式定制用户界面。

对于那些具有技术灵感，或是单纯地追求完美的玩家，暴雪公司将其用户界面的定制完全开放，允许这些玩家改变其所有功能。

插件可以是简单地改变生命条的颜色、增加一个显示随机表情的新命令，也可以复杂到提供多功能的网络日历，以允许公会组织和协调事件。

除此之外，暴雪继而提供了对用户界面社区的推动和支持，这种方式是其他游戏开发人员所未尝试过的。

用户界面社区在过去的几年中迅速地增长，并且没有停止的迹象。

编写本书的目的在于为读者提供所需要的工具来为魔兽世界用户界面进行自定义修改，包括对编程语言、术语以及插件结构的介绍。

目前，急需编写的插件成千上万个，本书也为您提供了实现它们的方法。

读者定位 本书可以为以下对象提供帮助：希望学习如何修改已有插件的新手插件用户，希望向作品中添加更多令人兴奋的功能的中级插件作者，以及资深插件开发人员——他们可以将本书作为极其复杂的魔兽世界用户界面系统的参考。

本书假定，读者对魔兽世界游戏十分熟悉，并且对编程感兴趣。

了解任何一门编程语言的读者将会发现书中的很多概念十分熟悉。

具有极少、甚至没有编程经验的读者应当首先着重于本书的第1部分，该部分讲授了Lua——一门用于编写插件的编程语言。

尽管没有任何编程经验的读者会学习到足够的知识来创建和修改插件，但是他们或许仍然希望（或者需要）从其他的资料中得到更加通用的编程课程。

对于具有编程经验的读者，前面的几个章节会非常简单。

其中的示例可以使这些读者十分迅速地掌握Lua编程语言的基本语法。

若读者已经对高级脚本语言（如Python）非常熟悉，则可以简单地跳过前几章，然后直接进入第11部分，即基本的插件编程。

<<魔兽世界编程宝典>>

内容概要

阅读完本书，您将学会如何对魔兽世界界面进行自定义修改。

如果您初学编程，将从本书学习到Lua和XML的基础知识，以及如何开始编写自己的第一个插件。

如果您已经熟悉一些原始插件，那么可以直接跳到本书的第 第 部分，使用模板、函数钩、自定义图形、状态标题等。

本书有助于您发布自己的插件，使WoW更加有趣。

本书是创建WoW插件的指南和参考手册。

本书分为5部分，其主题的复杂程度逐渐由低到高。

第 部分介绍了Lua和XML，使读者快速地上手这两门语言，便于创建插件。

第 部分讨论了插件的初步构成，以及事件驱动(event-driven)的魔兽世界插件编程的基本概念。

在本部分，读者将创建自己的第一个插件，并熟悉WoW中的常用API。

第 部分通过从头到尾实现一些插件，将读者引入更加高级的主题中。

第 部分为整个API的完备参考，包括函数、工具集、事件以及安全模板。

第 部分为附录。

<<魔兽世界编程宝典>>

作者简介

James Whitehead II创建的插件包括PerfectRaid、Clique、TomTom和其他可以从www.wowinterface.com网站下载的插件。

他还是Hacking World of Warcraft一书的作者之一。

<<魔兽世界编程宝典>>

书籍目录

第 部分 学习编程 第1章 关于魔兽世界的编程 第2章 探讨Lua基础知识 第3章 基本的函数和控制结构 第4章 使用表 第5章 高级函数和控制结构 第6章 Lua标准库 第7章 学习XML第 部分 魔兽世界编程 第8章 魔兽世界编程概述 第9章 插件解析 第10章 在XML中创建窗体 第11章 向XML窗体中添加行为 第12章 创建您的 第一个插件：CombatTracker 第13章 运用魔兽世界API 第14章 使用AddOn Studio 创建基本插件第 部分 高级插件技术 第15章 利用编程模板 第16章 脱离XML编写插件 第17章 使用安全模板 第18章 创建命令 第19章 用函数钩改变已有行为 第20章 创建自定义图形界面 第21章 使窗体移动 第22章 创建滚动窗体 第23章 创建下拉菜单 第24章 工具提示 第25章 使用状态标题 第26章 驱动状态改变 第27章 利用组模板创建单位窗体第 部分 参考文献 第28章 API参考文献 第29章 API目录 第30章 事件参考 第31章 工具集参考第 部分 附录附录A 发布插件附录B 利用版本控制系统跟踪历史记录附录C 最好的代码风格附录D 避免常见的错误附录E 使用插件库附录F 作者和插件社区附录G 词汇表

<<魔兽世界编程宝典>>

编辑推荐

阅读完《魔兽世界编程宝典：World of Warcraft Addons完全参考手册》，您将学会如何对魔兽世界界面进行自定义修改。

如果您初编程，将从《魔兽世界编程宝典：World of Warcraft Addons完全参考手册》学习到Lua和XML的基础知识，以及如何开始编写自己的第一个插件。

如果您已经熟悉一些原始插件，那么可以直接跳到《魔兽世界编程宝典：World of Warcraft Addons完全参考手册》的第1 和第 部分，使用模板、函数钩自定义图形、状态标题等。

《魔兽世界编程宝典：World of Warcraft Addons完全参考手册》有助于您发布自己的插件，使WOW更加有趣。

《魔兽世界编程宝典：World of Warcraft Addons完全参考手册》内容

- 如何响应事件，创建窗体和使WOW API与游戏交互
- 通过一系列交互式的示例、值和变量，以及自定义函数和控制结构来学习Lua编程语言
- 学习基本和高级的函数和控制结构
- 编写结构良好的XML和有效地使用模式
- 实现已保存的变量、slash命令、安全模板、动态窗体、解析工具提示等
- 创建自定义图形、滚动窗体和下拉菜单
- 轻松地在综合性的API参考文献、API目录、事件和工具集中找出特定的函数

<<魔兽世界编程宝典>>

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>