

<<Java手机游戏设计基础>>

图书基本信息

书名：<<Java手机游戏设计基础>>

13位ISBN编号：9787302231981

10位ISBN编号：7302231982

出版时间：2011-1

出版时间：清华大学出版社

作者：李涛，杨巨峰，李琳 编著

页数：290

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>

## 前言

“教育部财政部关于实施高等学校本科教学质量与教学改革工程的意见”（教高[2007]1号）指出：“提高高等教育质量，既是高等教育自身发展规律的需要，也是办好让人民满意的高等教育、提高学生就业能力和创业能力的需要”，特别强调“学生的实践能力和创新精神亟待加强”。

同时要求将教材建设作为质量工程的重要建设内容之一，加强新教材和立体化教材的建设；鼓励教师编写新教材，为广大教师和学生提供优质教育资源。

“21世纪高等学校计算机应用型本科规划教材精选”就是在实施教育部质量工程的背景下，在清华大学出版社的大力支持下，面向应用型本科的教学需要，旨在建设一套突出应用能力培养的系列化、立体化教材。

该系列教材包括各专业计算机公共基础课教材；包括计算机类专业，如计算机应用、软件工程、网络工程、数字媒体、数字影视动画、电子商务、信息管理等专业方向的计算机基础课、专业核心课、专业方向课和实践教学的教材。

应用型本科人才教育重点是面向应用、兼顾继续深造，力求将学生培养成为既具有较全面的理论基础和专业基础，同时也熟练掌握专业技能的人才。

因此，本系列教材吸纳了多所院校应用型本科的丰富办学实践经验，依托母体校的强大教师资源，根据毕业生的社会需求、职业岗位需求，适当精选理论内容，强化专业基础、技术和技能训练，力求满足师生对教材的需求。

本丛书在遴选和组织教材内容时，围绕专业培养目标，从需求逆推内容，体现分阶段、按梯度进行基本能力-核心能力-职业技能的培养；力求突出实践性，实现教材和课程系列化、立体化的特色。

突出实践性。

丛书编写以能力培养为导向，突出专业实践教学内容，为有关专业实习、课程设计、专业实践、毕业实践和毕业设计教学提供具体、翔实的实验设计，提供可操作性强的实验指导，完全适合“从实践到理论再到应用”、“任务驱动”的教学模式。

## <<Java手机游戏设计基础>>

### 内容概要

本书详细介绍了手机游戏开发的理论方法与应用技巧。

主要内容包括j2me语言基础、游戏图形绘制、动画、用户事件响应、声效、数据存储、网络编程、3d设计与动画、人工智能技术、手机游戏策划以及rpg游戏设计等内容，并充分运用实例进行讲解，对于手机游戏设计者来说，本书具有很好的参考价值。

本书结构清晰，注重实用，深入浅出，实例详尽，涉及知识面广，可作为大专院校计算机科学与技术等相关专业开设“java手机游戏设计”课程的教材，也可以供从事该领域工作的有关人员自学参考。

## <<Java手机游戏设计基础>>

### 书籍目录

第1章 手机游戏概述 1.1 传统电子游戏 1.2 认识手机游戏 1.3 本章小结 习题1 第2章 java编程基础 2.1 java语言概述 2.2 java程序设计 2.3 java的优势 2.4 本章小结 习题2 第3章 j2me及移动开发工具 3.1 j2me简介 3.2 j2me wireless toolkit 3.3 开发环境 3.4 开发第一个j2me程序 3.5 本章小结 习题3 第4章 绘制游戏图形 4.1 手机游戏图形基础 4.2 图像的绘制 4.3 图层 4.4 本章实例 4.5 本章小结 习题4 第5章 在游戏中使用动画 5.1 动画的概念 5.2 sprite类 5.3 手机游戏中的动画实现 5.4 碰撞处理 5.5 为草原添加生物 5.6 本章小结 习题5 第6章 响应用户事件 6.1 事件响应 6.2 类结构 6.3 手机中的事件 6.4 屏幕响应方式 6.5 赋予玩家操纵生物的能力 6.6 本章小结 习题6 第7章 为游戏添加声音 7.1 j2me声音的播放 7.2 播放乐音 7.3 播放wav文件声音 7.4 在游戏中使用声音 7.5 本章小结 习题7 第8章 游戏数据存储 第9章 手机网络游戏编程 第10章 3d手机游戏开发 第11章 人工智能游戏 第12章 手机游戏策划 第13章 rpg手机游戏设计初步 参考文献

## 章节摘录

插图：BREW主要应用在移动通信领域，它类似一个开放、免费的Pc操作系统，其他厂商可以在这个平台上设计各项应用。

作为一个手机应用平台，BREW能支持高速上网、下载游戏、无线购物等几十种数据业务。

厂商使用BREW设计一款应用软件，所有装载高通芯片的手机都可以使用，不会出现Java平台上不同手机型号需要分别设计的麻烦。

BREW的几个优势包括：对于运营商而言，BREW技术与网络完全无关，这意味着它可以完全平等地应用于所有领先的无线技术之中；对于设备制造商而言，BREW应用运行环境可以同移动设备闪存和RAM中的处理芯片紧密集成，从而实现广泛适用性；对于应用开发者而言，向市场快速推出新式应用是软件开发商赖以成功的关键所在。

BREW平台基于普及型编程语言C / C++，这种语言拥有庞大的用户群。

他们只需掌握很少的移动电话知识即可实现BREW支持。

最后，对于手机用户来说，可以通过无线下载在BREW平台开发的各种有趣而实用的应用，充分享受个性化手机带来的无限乐趣。

3 Symbian Symbian由诺基亚、索尼爱立信、摩托罗拉、西门子等几家大型移动通信设备商共同出资研制。

Symbian操作系统的前身是EPOC（Electrome Piece of cheese），其原意为“使用电子产品时可以像吃奶酪一样简单”，这就是它在设计时所坚持的理念。

Symbian操作系统在智能移动终端上拥有强大的应用程序以及通信能力，这都要归功于它有一个非常健全的核心 强大的对象导向系统和企业用标准通信传输协议。

Symbian认为无线通信装置除了要提供声音沟通的功能外，同时也应具有其他种沟通方式，如触笔、键盘等。

在硬件设计上，它可以提供许多不同风格的外形，像使用真实或虚拟的键盘，在软件功能上可以容纳许多功能，包括和他人互相分享信息、浏览网页、传输、接收电子信件、传真以及个人生活行程管理等。

此外，Symbian操作系统在扩展性方面为制造商预留了多种接口。

## <<Java手机游戏设计基础>>

### 编辑推荐

《Java手机游戏设计基础》特色:突出实践性。

丛书编写以能力培养为导向。

突出专业实践教学内容,为有关专业实习、课程设计、专业实践、毕业实践和毕业设计教学提供具体、翔实的实验设计,提供可操作性强的实验指导。

完全适合“从实践到理论再到应用”、“任务驱动”的教学模式。

教材立体化。

丛书提供配套的纸质教材、电子教案、习题、实验指导和案例,并且在清华大学出版社网站提供及时更新的数字化教学资源。

供师生学习与参考。

课程系列化。

实验类课程均由“教程+实验指导+课程设计”三本教材构成一门课程的“课程包”,为教师教学、指导实验以及学生完成课程设计提供翔实、具体的指导和技术支持。

<<Java手机游戏设计基础>>

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>