

<<手机游戏开发案例全程实录>>

图书基本信息

书名：<<手机游戏开发案例全程实录>>

13位ISBN编号：9787302240372

10位ISBN编号：730224037X

出版时间：2011-3

出版时间：清华大学出版社

作者：田家顺，张传铭 编著

页数：453

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>

<<手机游戏开发案例全程实录>>

内容概要

手机游戏已成为现代人的一大爱好，随时随地都能看到很多人在玩手机游戏，而手机游戏开发也被许多公司和个人所热衷。

如何让读者通过阅读书籍独自制作出手机游戏?本书就从RPG类型游戏策划案出发，通过对AVG和RPG类型游戏的详细讲解，介绍手机游戏开发的全过程，带领读者进入手机游戏开发的世界。

本书的第1章主要讲解手机游戏的简介和基础开发技术知识，其中列举了许多手机游戏的知识，帮助读者认识手机游戏，并简单介绍开发手机游戏必备的知识。

第2~8章讲解开发手机游戏常用的技术以及如何编写策划文档，其中第2~3章讲解手机游戏开发的基础知识，通过学习，读者可以掌握开发简单的手机游戏的技术，如果想更加美化和强大手机游戏，可以阅读第4~6章，其中包括开发中经常用到的技术知识，第7章包括在实际项目开发中总结的一些其他技术，第8章主要通过简单的手机游戏策划文档来讲解如何编写手机游戏开发策划案。

第9~12章通过4个游戏案例讲解如何开发一款手机游戏，进而了解真实的游戏项目开发过程。

第13章详细讲解手机游戏移植，通过本章可以学习到很多机型的参数。

本书适合正在学习和使用手机开发技术的读者，也可作为开发人员的参考手册。

<<手机游戏开发案例全程实录>>

书籍目录

第1篇 手机游戏介绍和Java基础

第1章 手机游戏介绍

1.1 手机游戏简介

1.2 游戏类型分析

1.3 开发手机游戏的Java技术

1.4 Java语言的类和对象

1.5 Java数组应用

1.6 Vector容器

1.7 文件操作

1.8 Java编程规范

1.9 本章小结

第2篇 手机游戏开发工具和技术

第2章 开发手机游戏的环境

2.1 配置手机游戏开发环境

2.2 MIDP介绍

2.3 本章小结

第3章 手机游戏画面绘制

3.1 高级界面工具

3.2 实例——演示综合高级界面

3.3 低级界面工具

3.4 演示综合低级界面

3.5 实例——绘制通讯录

3.6 本章小结

第4章 播放声音和记录仓储

4.1 播放美妙的声音

4.2 实例——播放喜欢的音乐

4.3 RMS管家系统

4.4 实例——管家的日志

4.5 本章小结

第5章 手机蓝牙技术

5.1 蓝牙通信技术——Bluetooth

5.2 实例——搜索蓝牙测试

5.3 本章小结

第6章 Game包

6.1 开发手机游戏——Game包

6.2 实例——开发简单的小游戏

6.3 本章小结

第7章 常用开发技术

第8章 游戏策划

第3篇 手机游戏实例

第9章 AVG类型游戏——贪吃蛇

第10章 蓝牙聊天室——手机版2012年末日对话

第11章 AVG类型游戏——寻找归路的兔子

第12章 RPG类型游戏——叶问问世

第4篇 手机游戏移植和优化

第13章 手机游戏移植

<<手机游戏开发案例全程实录>>

章节摘录

版权页：插图：

<<手机游戏开发案例全程实录>>

编辑推荐

《手机游戏开发案例全程实录》：超值DVD光盘：内含7小时视频讲解+《手机游戏开发案例全程实录》实例源代码+赠送15个手机游戏案例源代码展现手机游戏开发全过程，轻松易学详述《手机游戏开发案例全程实录》独有的手机游戏移植技术，很有价值书中代码注释非常详细，一看就懂赠送《手机游戏开发案例全程实录》实例视频文件，方便学习赠送15个手机游戏案例源代码，剪表性强《手机游戏开发案例全程实录》从手机游戏基础知识讲起，逐步介绍手机游戏的常用技术，通过对AVG和RPG类型游戏的详细讲解，介绍手机游戏开发的全过程，带领您进入手机游戏开发的世界!阅读《手机游戏开发案例全程实录》后，您可以掌握：手机游戏开发环境播放声音和记录仓储Game包AVG类型游戏——贪吃蛇AVG类型游戏——寻找归路的兔子手机游戏策划手机游戏画面绘制手机蓝牙技术手机游戏常用开发技术蓝牙聊天室——手机版2012年末日对话RPG类型游戏——叶问问世手机游戏移植

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>