第一图书网, tushu007.com

<<J2ME MIDP手机游戏开发实用>>

图书基本信息

书名：<<J2ME MIDP手机游戏开发实用教程>>

13位ISBN编号：9787302251781

10位ISBN编号：7302251789

出版时间：2011-5

出版时间：清华大学出版社

作者：徐红勤，杨洪雪，杜辉　编著

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

本书以手机游戏设计为目标，将学习领域划分为8个学习情境，每个学习情境以任务为驱动，完成与手机游戏设计工作环节相对应的若干个学习任务。
在任务的实现过程中学习J2ME程序设计的基本知识，包括J2ME体系结构、高级用户界面设计、低级用户界面设计、交互处理、图形图像处理、颜色处理、字体处理、动画制作、层管理、音频和视频处理以及状态存储。

本书充分考虑高职高专学生及J2ME程序设计初学者的特点，以“先行后知”为指导思想，以实用、适用、够用为原则，重构了J2ME知识体系结构，使读者能以J2MEMIDP为开发工具，快速掌握手机游戏开发的声、色、图、动画的全面处理技能。

本书配有电子教案、程序源代码、常用模拟器、地图编辑器以及各种类型的游戏素材等教学资源，读者可从http://www.tup.tsinghua.edu.cn下载。

本书可作为应用型、技能型人才培养的计算机应用类教育“J2MEMIDP程序开发——手机游戏设计”课程的教学用书，也可供各类培训、计算机从业人员和爱好者参考使用。

书籍目录

第1章 熟悉J2ME技术在Eclipse工作环境中的应用
1.1学习情境描述
1.2使用Eclipse搭建手机游戏的开发环境
1.2.1单元任务总述
1.2.2知识准备：了解Eclipse
1.2.3任务一：搭建Eclipse集成开发环境
1.2.4知识拓展：模拟器和开发包
1.2.5 任务二：下载wTK 2.5.2并将其嵌入到Eclipse
工作环境中
1.3开发第一个MIDlet应用程序
1.3.1单元任务总述
1.3.2知识准备：了解J2ME
1.3.3任务三：新建MIDlet应用程序
1.3.4任务四：运行MIDlet应用程序
1.3.5延伸任务：关闭、删除、打开MIDlet工程
1.4打包发布手机游戏应用程序
1.4.1单元任务总述
1.4.2任务五：打包和混淆手机游戏应用程序
1.4.3知识拓展：应用程序描述文件和清单文件
1.5将游戏下载到手机
1.5.1单元任务总述
1.5.2 任务六：通过数据线或蓝牙适配器下载游戏到手机
1.5.3知识拓展：OTA方式下载游戏
本章小结
课后实训
第2章　制作闪屏和菜单
2.1学习情境描述
2.2制作简单的闪屏和菜单
2.2.1单元任务总述
2.2.2知识准备：了解用户界面体系结构
2.2.3任务一：利用Alert界面组件制作闪屏
2.2.4任务二：利用list界面组件制作菜单
2.2.5延伸任务：给游戏界面加入水平滚动字幕
2.2.6 知识拓展：了解TextBox界面组件和Form界面组件
2.3制作文字菜单
2.3.1单元任务总述
2.3.2知识准备：认识Graphics绘图对象和Canvas画布
2.3.3任务三：绘制背景图片
2.3.4任务四：绘制菜单文字
2.3.5任务五：突出显示当前菜单项并通过上、下方向键实现
菜单项的选择
2.4制作图片菜单
2.4.1单元任务总述
2.4.2任务六：绘制菜单图片
2.4.3任务七：绘制矩形框，突出显示当前菜单项

2.4.4延伸任务：设计制作个性化菜单
2.4.5知识拓展：绘制基本图形
本章小结
课后实训
第3章　手机游戏的控制
3.1学习情境描述
3.2响应菜单命令
3.2.1单元任务总述
3.2.2知识准备：事件处理
3.2.3任务一：使用Command按钮响应菜单命令
3.2.4延伸任务：返回主菜单
3.2.5任务二：使用图片或文字按钮响应菜单命令
3.3使用线程控制游戏进程
3.3.1单元任务总述
3.3.2知识准备：了解线程
3.3.3任务三：实现多闪屏
3.3.4任务四：实现游戏时间的倒计时
3.3.5任务五：控制游戏的开始、暂停、继续和重玩
3.3.6知识拓展：了解MIDlet的生命周期
3.4制作游戏加载进度条
3.4.1单元任务总述
3.4.2 任务六：使用Gauge界面组件制作进度条
3.4.3知识准备：了解对象池的概念
……
第4章　MIDP 2.0游戏开发
第5章　音频与视频处理
第6章　游戏进度的保存
第7章　手机游戏制作技巧的提升
第8章　游戏实战——决战之巅
附录　Java语言编程规范
参考文献

章节摘录

版权页：插图：

编辑推荐

《J2ME MIDP手机游戏开发实用教程》是高职高专“工作过程导向”新理念教材和计算机系列之一。丛书特色：以“工作过程导向”为基础，以“项目或任务驱动”为实施方案，通过“做中学”、归纳、拓展以及思考与实训等环节，培养高技能和应用型专门人才。

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