第一图书网, tushu007.com

<<Android游戏编程之从零开始>>

图书基本信息

书名：<<Android游戏编程之从零开始>>

13位ISBN编号：9787302265351

10位ISBN编号：7302265356

出版时间：2011-10

出版时间：清华大学

作者：李华明

页数：392

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

李华明编著的《Android游戏编程之从零开始》主要系统地讲解了Android游戏开发，从最基础部分开始，让零基础的Android初学者也能快速学习和掌握Android游戏开发。

《Android游戏编程之从零开始》一共8章，内容包括Android平台介绍与环境搭建、Hello，Android！项目剖析、游戏开发中常用的系统组件、游戏开发基础、游戏开发实战、游戏开发提高篇、Box2d物理引擎、物理游戏实战。
随书光盘包括全书65个项目源代码。

本书适合Android游戏开发的初学者使用，也适合作为Android游戏培训的教材和高校游戏专业师生的参考书。

书籍目录

第1章　Android 平台介绍与环境搭建
1.1　Android平台简介
1.1.1 Android操作系统平台的优势和趋势
1.1.2 Android SDK与Android NDK
1.2　Android开发环境的搭建
1.2.1 搭配环境前的准备工作
1.2.2 安装和配置环境
1.2.3 SDK版本更新
1.3　本章小节
第2章　Hello，Android！

2.1　创建第一个Android项目
2.2　剖析Android Project 结构
2.3　AndroidManifest.xml与应用程序功能组件
2.3.1 AndroidManifest的xml语法层次
2.3.2 — Activity（活动）
2.3.3 —Intent（意图）与Broacast
Receiver（广播接收）
2.3.4 —服务
2.3.5 —Content Provider（内容提供者）
2.4　运行Android项目（启动Android模拟器）
2.5　详解第一个Android项目源码
2.6　Activity生命周期
2.6.1 单个Activity的生命周期
2.6.2 多个Activity的生命周期
2.6.3 Android OS管理Activity的方式
2.7　Android开发常见问题
2.7.1 Android SDK与 Google APIs创建Emulator
的区别
2.7.2 将Android项目导入Eclipse
2.7.3
在Eclipse中显示Android开发环境下常用的View窗口
2.7.4
在Eclipse中利用打印语句（Log）调试Android程序
2.7.5 在Eclipse中真机运行Android项目
2.7.6 设置Android Emulator模拟器系统语言为中文
2.7.7 切换模拟器的输入法
2.7.8 模拟器中创建SD Card
2.7.9 模拟器横竖屏切换
2.7.10 打包Android 项目
2.8　本章小结
第3章　Android游戏开发常用的系统控件
3.1　Button
3.2　Layout
3.2.1 线性布局

3.2.2 相对布局
3.2.3 表格布局
3.2.4 绝对布局
3.2.5 单帧布局
3.2.6 可视化编写布局
3.3 ImageButton
3.4 EditText
3.5 CheckBox
3.6 RadioButton
3.7 ProgressBar
3.8 SeekBar
3.9 TabSpec与TabHost
3.10 ListView
3.10.1 ListView使用ArrayAdapter适配器
3.10.2
ListView使用SimpleAdapter适配器的扩展列表
3.10.3 为ListView自定义适配器
3.11 Dialog
3.12 系统控件常见问题
3.12.1 Android中常用的计量单位
3.12.2 Context
3.12.3 Resources与getResources
3.12.4 findViewById与 LayoutInflater
3.12.5 多个Activity之间跳转退出传递数据操作
3.12.6 横竖屏切换处理的三种方式
3.13 本章小结
第4章 游戏开发基础
4.1 如何快速的进入Android游戏开发
4.2 游戏的简单概括
4.3 Android游戏开发中常用的三种视图
4.4 View游戏框架
4.4.1 绘图函数onDraw
4.4.2 按键监听
4.4.3 触屏监听
4.5 SurfaceView游戏框架
4.5.1 SurfaceView游戏框架实例
4.5.2 刷屏的方式
4.5.3 SurfaceView视图添加线程
4.6 View 与 SurfaceView的区别
4.7 Canvas 画布
4.8 Paint 画笔
4.9 Bitmap位图的渲染与操作
4.10 剪切区域
4.11 动画
4.11.1 Animation动画
4.11.2 自定义动画
4.12 游戏适屏的简述与作用

4.13　让游戏主角动起来
4.14　碰撞检测
4.14.1 矩形碰撞
4.14.2 圆形碰撞
4.14.3 像素碰撞
4.14.4 多矩形碰撞
4.14.5 Region碰撞检测
4.15　游戏音乐与音效
4.15.1 MediaPlayer
4.15.2 SoundPool
4.15.3 MediaPlayer与SoundPool优劣分析
4.16　游戏数据存储
4.16.1 SharedPreference
4.16.2 流文件存储
4.16.3 SQLite
4.17　本章小结
第5章　游戏开发实战演练
5.1　项目前的准备工作
5.2　划分游戏状态
5.3　游戏初始化（菜单界面）
5.4　游戏界面
5.4.1 实现滚动的背景图
5.4.2 实现主角以及与主角相关的元素
5.4.3 怪物（敌机）类的实现
5.5　游戏胜利与结束界面
5.6　游戏细节处理
5.6.1 游戏Back返回键处理
5.6.2 为游戏设置背景常亮
5.7　本章小结
第6章　游戏开发提高篇
6.1　360°平滑游戏导航摇杆
6.2　多触点实现图片缩放
6.3　触屏手势识别
6.4　加速度传感器
6.5　9patch工具的使用
6.6　代码实现截屏功能
6.7　效率检视工具
6.8　游戏视图与系统组件共同显示
6.9　蓝牙对战游戏
6.10　网络游戏开发基础
6.10.1 Socket
6.10.2 Http
6.11　本地化与国际化
6.12　本章小结
第7章　Box2D 物理引擎
7.1　Box2D概述
7.2　将Box2D类库导入Android项目中

7.3　物理世界与手机屏幕坐标系之间的关系
7.4　创建Box2D物理世界
7.5　创建矩形物体
7.6　让物体在屏幕中展现
7.7　创建自定义多边形物体
7.8　物理世界中的物体角度
7.9　创建圆形物体
7.10　多个Body的数据赋值
7.10.1 遍历Body
7.10.2 自定义类关联Body
7.11　设置Body坐标与给Body施加力
7.11.1 手动设置Body的坐标
7.11.2 给Body施加力
7.12　Body碰撞监听、筛选与Body传感器
7.12.1 Body碰撞接触点监听
7.12.2 Body碰撞筛选
7.13　关节
7.13.1 距离关节
7.13.2 旋转关节
7.13.3 齿轮关节
7.13.4 滑轮关节
7.13.5 移动关节
7.13.6 鼠标关节
7.14　通过AABB获取Body
7.15　物体与关节的销毁
7.16　本章小结
第8章　Box2D物理游戏实战
8.1　迷宫小球游戏实战
8.2　堆房子游戏实战
8.3　本章小结

章节摘录

版权页： 插图： （2）设置物理世界的重力向量（gravity），其两个参数在这里分别表示物理世界中的X轴与Y轴方向上的重力数值，其值的“＋”“—”号在这里表示X与Y轴的重力方向，X轴正值表示向右，Y轴正值表示向下；因为是模拟真实世界，所以这里的X重力向量设置为零，Y轴方向设置为现实生活中的重力值：10（可以理解为10N）。
刚才的一段代码就已经创建了一个物理世界，但只是定义了物理世界，并没有开始进行物理模拟，所以还需要world设置物理模拟：world，step（float timeStep，int iterations）；此函数表示让物理世界开始进行物理模拟，其两个参数含义如下：第一个参数：表示（时间步）物理世界模拟的频率；第二个参数：表示（迭代值）迭代值越大模拟越精确，但性能越低。
这里要注意以下几点：①因为物理世界模拟具有持续性，所以应该将设置放在线程中，不断的让物理世界进行模拟。
②时间步：应该与游戏的刷新率相同，否则物理世界模拟将不同步。
③迭代值：可以理解为在单次时间步中进行遍历模拟运算数据的次数。
④在Box2D中最常使用的单位是float浮点数类型，作者刚接触Box2D时，在定义物理世界模拟频率时，写成了以下错误的形式：float timeStep=1／60；这样写导致物理世界的物体永远不运动，其原因就是“1／60”的值永远是零！
所以正确书写形式应该是：float timeStep=If／60f；到此一个物理世界真正的创建出来并且进行模拟了，但是因为物理世界中并没有放置任何的物体，所以运行项目在视觉中将看不到任何的效果，下面的章节中将开始在物理世界中创建物体。
作者推荐物理模拟的频率一般设为每秒60帧，迭代设为10，具体设置根据应用和设备性能情况而定。
在后续创建物体和关节的章节中，很多代码需要传入以“米”作为单位的数值，所以为了便于转换，可以定义一个成员变量。

媒体关注与评论

李华明是Android游戏开发的行家里手，他将他多年的游戏开发经验毫无保留地奉献出来。
本书内容丰富，浅显易懂，作者手把手地教你写程序代码，由浅入深地带你从入门到精通。
本书值得拥有。
--八月印象（北京）科技有限公司总经理 王雨朦　　这本书无论从基础知识还是实际案例，都较为详细地介绍了Android框架和相关的游戏架构，使人们从一无所知到能够开发实际的游戏程序。
可以说是一本内容完善，详细到位的好书，在此推荐给大家。
同时也祝愿在游戏设计领域追逐梦想的程序员们，都能通过本书实现自己的游戏开发梦想！
--游戏源游戏开发培训学院项目总监、资深3D图形开发专家 黄睿　　这本书非常出色，简明易懂，内容也妙趣横生。
书中既恰到好处地讲解了Android独有的特性，又突出了高质量游戏编程的原则。
它不仅重点讲解了游戏编程技术，还融入了作者多年游戏开发的经验，同时涉及了应用软件开发技术。
不管你是应用软件开发人员还是游戏开发人员，无论你是初学者还是经验丰富的程序员，本书值得所有Android开发人员拥有。
--广东漫龙动漫培训学校院长 裴钧科　　本书是我见到的为数不多的、从Java基础到游戏高级编程步步进阶的游戏开发好书。
在书中，您不仅能学习到游戏开发的基础知识，还将学习到如何编写高质量、高效率的程序代码。
--广州奥兹软件科技有限公司Android项目经理 方莫吉　　作为一个游戏开发平台（任天堂，Playstation3，XBOX360，Pc，iphone）的开发者，我很开心获知此书将作为游戏源唯一指定Android游戏开发专业教材并即将出版。
对于每一位即将进入游戏行业的年轻人来说，这里是你们的起点，你们将要面临今后重大的考验。
对于现在迷茫的你来说，这本书是最好的入门书籍。
有了这份基础，你才拥有轻松驾驭游戏程序开发的本钱。
唯有这份基础，令你胸中自有丘壑。
一本好书会使你享受一生！
--加拿大加寰国际网络科技（北京）有限公司项目经理、资深游戏开发工程师张浩然

编辑推荐

《Android游戏编程之从零开始》非常出色，简明易懂，内容也妙趣横生。
书中既恰到好处地讲解了Android独有的特性，又突出了高质量游戏编程的原则。
它不仅重点讲解了游戏编程技术，还融入了作者李华明多年游戏开发的经验，同时涉及了应用软件开发技术。
不管你是应用软件开发人员还是游戏开发人员，无论你是初学者还是经验丰富的程序员，《Android游戏编程之从零开始》值得所有Android开发人员拥有。

名人推荐

李华明是Android游戏开发的行家里手，他将他多年的游戏开发经验毫无保留地奉献出来。
本书内容丰富，浅显易懂，作者手把手地教你写程序代码；由浅入深地带你从入门到精通。
本书值得拥有。
——八月印象（北京）科技有限公司总经理 王雨朦 这本书无论从基础知识还是实际案例，都较为详细地介绍了Android框架和相关的游戏架构，使人们从一无所知到能够开发实际的游戏程序。
可以说是一本内容完善，详细到位的好书，在此推荐给大家。
同时也祝愿在游戏设计领域追逐梦想的程序员们，都能通过本书实现自己的游戏开发梦想！
——游戏源游戏开发培训学院项目总监、资深3D图形开发专家 黄睿 这本书非常出色，简明易懂，内容也妙趣横生。
书中既恰到好处地讲解了Android独有的特性，又突出了高质量游戏编程的原则。
它不仅重点讲解了游戏编程技术，还融入了作者多年游戏开发的经验，同时涉及了应用软件开发技术。
不管你是应用软件开发人员还是游戏开发人员，无论你是初学者还是经验丰富的程序员。
本书值得所有Android开发人员拥有。
——广东漫龙动漫培训学校院长 裴钧科 本书是我见到的为数不多的、从Java基础到游戏高级编程步步进阶的游戏开发好书。
在书中，您不仅能学习到游戏开发的基础知识，还将学习到如何编写高质量、高效率的程序代码。
——广州奥兹软件科技有限公司Android项目经理 方莫吉 作为一个游戏开发平台（任天堂，Playstation 3.XBOX 360.PC.iphone）的开发者，我很开心获知此书将作为游戏源唯一指定Android游戏开发专业教材并即将出版。
对于每一位即将进入游戏行业的年轻人来说，这里是你们的起点，你们将要面临今后重大的考验。
对于现在迷茫的你来说，这本书是最好的入门书籍。
有了这份基础，你才拥有轻松驾驭游戏程序开发的本钱。
唯有这份基础，令你胸中自有丘壑。
一本好书会使你享受一生！
——加拿大加寰国际网络科技（北京）有限公司项目经理、资深游戏开发工程师 张浩然

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