

## <<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>

## <<Android游戏编程之从零开始>>

### 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。

# <<Android游戏编程之从零开始>>

## 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Broadcast 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

## <<Android游戏编程之从零开始>>

- 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

## <<Android游戏编程之从零开始>>

- 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 SharedPreferences
  - 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

## <<Android游戏编程之从零开始>>

- 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

## &lt;&lt;Android游戏编程之从零开始&gt;&gt;

## 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：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。

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。

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。

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，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=1f / 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。

## <<Android游戏编程之从零开始>>

### 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



## <<Android游戏编程之从零开始>>

### 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。

## <<Android游戏编程之从零开始>>

### 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>