

<<Windows Phone 7游戏高级>>

图书基本信息

书名：<<Windows Phone 7游戏高级编程>>

13位ISBN编号：9787302303053

10位ISBN编号：7302303053

出版时间：2013-1

出版时间：清华大学出版社

作者：(美)威廉姆斯(Williams, C. G.), (美)克林格曼(Clingerman, G. W.) 著

页数：495

字数：779000

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>

<<Windows Phone 7游戏高级>>

内容概要

《移动与嵌入式开发技术·Windows Phone 7游戏高级编程：使用XNA Game Studio 4》包含了大量真实示例，对WindowsPhone7游戏开发做了深入探索，是手边必备的全面教程。

《移动与嵌入式开发技术·Windows Phone 7游戏高级编程：使用XNA Game Studio

4》首先介绍了WindowsPhone7的特性，然后讲解，游戏开发过程会用到的工具。

书中清晰的讲解和丰富的代码示例有助于你深刻理解Windows Phone7设备，使你能够立即开始创建自己的游戏。

<<Windows Phone 7游戏高级>>

作者简介

CMs G Williams是Magenic的首席顾问，为客户定制.NET解决方案。他创立了Reality Check Games，并将它作为开发Windows、Xbox 360和Windows Phone 7下的各种XNA项目的平台。除了开发游戏，Williams还连续6年被评为Microsoft公司在XNA/DirectX领域的MVP。他是XNA Indie Games社区的积极撰稿人，并在明尼苏达州的明尼阿波利斯市创立了一个XNA Developers Group。他经常在用户群、代码营和全国的专业会议中演讲，演讲的主题包括XNA游戏开发、Windows Phone 7等。他还为CODE和Flagship杂志撰写文章。

George W. Clingerman是一个使用.NET和SQL技术开发WinForm和网络软件的商业开发人员。他还开发游戏，曾凭借Managed Direct X技术在一场小游戏开发大赛中获胜，并发布了一款为儿童设计的Xbox Live Indie Game（在全球范围内销售）。Clingerman运作了一个XNA社区网站为游戏开发初学者提供教程，另外他还为官方的Microsoft Creators Club论坛提供帮助。由于他的出色工作，Clingerman被4次授予Microsoft在XNA领域的MVP。

<<Windows Phone 7游戏高级>>

书籍目录

第1章 了解Windows Phone7设备

- 1.1 最低配置
- 1.2 手机功能
- 1.3 软件功能
- 1.4 小结

第2章 入门

- 2.1 获取所需工具
- 2.2 XNAGameStudi04.0
- 2.3 设置Windows Phone设备
- 2.4 使用Windows Phone Emulator
- 2.5 使用命令行选项
- 2.6 小结

第3章 方向

- 3.1 设备方向
- 3.2 加速计
- 3.3 小结

第4章 触控输入

- 4.1 触控事件的响应
- 4.2 SIP
- 4.3 小结

第5章 获取输入

- 5.1 创建输入管理系统
- 5.2 使用输入管理系统
- 5.3 小结

第6章 状态

- 6.1 游戏状态
- 6.2 手机硬件事件
- 6.3 游戏中断
- 6.4 保存游戏状态
- 6.5 小结

第7章 播放音乐

- 7.1 处理音频
- 7.2 XACT3.O
- 7.3 录制音频
- 7.4 小结

第8章 综合应用：Drive & Dodge游戏

- 8.1 创建游戏
- 8.2 创建一个基本的游戏模板
- 8.3 小结

第9章 3D游戏

- 9.1 3D图形
- 9.2 设置效果
- 9.3 小结

第10章 推送通知与振动功能

- 10.1 理解推送通知

<<Windows Phone 7游戏高级>>

10.2 好用的振动功能

10.3 小结

第11章 创建和使用服务

第12章 综合应用：Poker Dicewith Friends游戏

第13章 Location API

第14章 启动器和选择器

第15章 综合应用：Picture Puzzle游戏

第16章 后续工作

<<Windows Phone 7游戏高级>>

章节摘录

版权页：插图：3.Search按钮按下Search按钮将启动手机上的Bing Search屏幕，让您得到所有紧急问题的答案（包括在西雅图市中心的酒店步行距离内的最好的寿司店在哪里，因为您的朋友为了去参加一个聚会，没有告诉您就开走了您租赁的汽车）。

1.2.6 QWERTY键盘 滑出式键盘不是WindowsPhone7设备最低配置要求的一部分，但硬件制造商在设计中可以使用它们。

Dell Lightning有一个纵向的滑出式键盘，从手机的底部滑出。

LG手机的键盘向左边（或是横向模式中的底部）滑出。

如果您的手机有一个滑出式键盘，当需要输入时，除了可以使用SoftInputPanel（SIP，屏幕键盘）外还可以使用它。

另外可以使用XNA检测并响应在游戏中按下的任何键。

第4章将介绍SIP的知识。

无论是什么类型的手机或键盘，在XNA中都不需要任何特殊的配置或代码就可以直接使用。

1.3 软件功能 除了众多令人印象深刻的硬件特性和功能之外，WindowsPhone7设备还有一些非常酷的软件功能。

下面让我们来看看其中的几个。

1.3.1 Start和Lock屏幕 WindowsPhone7的Start屏幕充当了桌面，也是与设备进行交互的关键方法。

此屏幕被设计成可显示关于未接来电、短信、未读电子邮件等的一目了然的信息。

通过Start屏幕可访问hub（将在1.3.2节中讨论）。

可以从它们各自的磁贴（tile）看到内容预览和通知。

也可以将游戏固定到Start屏幕中的磁贴上。

第16章将介绍如何做到这一点。

Lock屏幕可以防止别人窥探您的手机内容，还可以使您不会在办公室节日派对中意外地拨打妈妈的电话。

Microsoft使得Lock屏幕具有类似Start屏幕上的状态更新。

编辑推荐

如果你迫不及待地想进入WindowsPhone7游戏开发世界，千万不要错过《移动与嵌入式开发技术·Windows Phone 7游戏高级编程：使用XNA Game Studio 4》！

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>