第一图书网, tushu007.com

<<电脑游戏自己编>>

图书基本信息

书名：<<电脑游戏自己编>>

13位ISBN编号：9787562320715

10位ISBN编号：7562320713

出版时间：2004-7

出版时间：华南理工大学出版社

作者：彭博

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

本书在吸收国内外游戏编程新技术的基础上，结合作者多年编程的经验和体会，由浅入深地介绍了游戏制作所必需的C++语言、Windows编程、DirectDraw编程、内嵌汇编、DirectXAu—dio、DirectX Graphics、DirectInput、Winsock等基础知识。
阐述了各种高级游戏编程技巧和常用数据结构与算法等知识。
另外，为方便读者更好地理解本书的内容和节省编程时间，本书还提供了供读者参考的游戏实例。
最后一章提供了一个具有类似DOOM3画质游戏DEMO的源码及分析（见配书光盘）。
本书语言简明扼要，通俗易懂，内容新颖、充实、叙述深入浅出，例子生动、应用性强，读者阅后必能编出自己所喜爱的游戏。
　本书适合有一定编程基础的大中学生、游戏爱好者、游戏编程人员及其他读者阅读。

书籍目录

第1章 表述游戏的语言 1.1 VC++.net概述 1.2 入门知识 1.3 预编译指令 1.4 结构、联合和枚举 1.5 控制语句 1.6 函数 1.7 指针、数组与字符串 1.8 多文件程序的结构 1.9 常用函数第2章 如何写得更地道 2.1 定义和使用类 2.2 类的构造函数 2.3 类的静态成员 2.4 运算符重载 2.5 类的继承 2.6 虚函数和抽象类 2.7 模板 2.8 优化和调试程序 2.9 设计模式简介第3章 容纳游戏的空间 3.1 基本Windows程序 3.2 WinMain函数 3.3 消息处理函数 3.4 常用Windows函数 3.5 多线程编程第4章 描绘游戏的画笔 4.1 初始化DirectDraw 4.2 后台缓存和换页 4.3 调入图像 4.4 页面的丢失与恢复 4.5 透明色 4.6 图像传送 4.7 程序实例 4.8 图像缩放 4.9 释放DirectDraw对象第5章丰富画面的技巧 5.1 填涂颜色 5.2 输出文字 5.3 GDI作图 5.4 程序实例 5.5 锁定页面 5.6 程序提速 5.7 特殊效果第6章 加速游戏的魔法 6.1 内嵌汇编简介 6.2 基本指令 6.3 算术指令 6.4 逻辑与移位指令 6.5 比较、测试、转移与循环指令 6.6 MMX指令集 6.7 SSE指令集第7章 键盘、鼠标和音乐 7.1 读取键盘数据 7.2 读取鼠标数据 7.3 恢复和关闭DirectInput 7.4 初始化和关闭DirectXAudio 7.5 播放MIDI和WAV音乐 7.6 在三维空间中播放音乐 7.7 播放MP3音乐第8章 支撑游戏的基石 8.1 链表 ……第9章 向三维世界迈进第10章 让画面更加华丽第11章 赶上网络的大潮第12章 创造我们的世界附录

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