

<<PC游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<PC游戏编程>>

13位ISBN编号：9787562427667

10位ISBN编号：7562427666

出版时间：2003-8-1

出版时间：清华大学出版社，重庆大学出版社

作者：罗金海,王鑫,赵千里

页数：256

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>

<<PC游戏编程>>

内容概要

本书的作者都是第一线的网络游戏开发人员，书中的所有内容都整理自完整的网络游戏项目，是实践经验的总结。

第二章到第十四章的内容，基本是从一个多人在线冒险型网络游戏项目中整理而来，第十五章则整理于一个即时战略游戏项目。

在内容的讲述中

尽量避免了和具体游戏内容的关联，以便更具有通用性。

本书的目标是帮助读者掌握常见类型的网络游戏的开发环境、流程、关键制作技术。

方法和技巧，读者通过学习和实践甚至可以成为专业的网络游戏程序设计师。

本书面向

的读者对象主要是有一定编程经验，并对制作网络游戏很有兴趣的爱好者或者是有单机游戏设计经验，正在向网络游戏转型的程序设计师。

同时对于非程序开发，但对网络游戏

项目很有兴趣的朋友也是很好的参考书。

<<PC游戏编程>>

书籍目录

- 第1章 网络游戏开发概述
- 第2章 网络通讯底层设计与实现
- 第3章 客户端中文输入法的处理
- 第4章 客户端界面系统之格式化文字显示
- 第5章 客户端数据资源的管理
- 第6章 客户端基于3D多边形的寻路系统
- 第7章 简繁体文字转换的处理
- 第8章 游戏服务器的架构和设计要点
- 第9章 嵌入式表达式系统的设计与实现
- 第10章 回合制战斗系统的设计与实现
- 第11章 MySQL数据库的应用
- 第12章 数据库服务器与设计与实现
- 第13章 自动更新系统的设计与实现
- 第14章 巫师管理工具的设计与实现
- 第15章 即时战略网络对战功能的设计与实现
- 附录 Internet上的开发资源

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>