

<<Visual Basic 4.0网络游戏>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic 4.0网络游戏程序设计>>

13位ISBN编号：9787030059109

10位ISBN编号：7030059107

出版时间：1997-05

出版时间：科学出版社/龙门书局

作者：David Allen

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>

<<Visual Basic 4.0网络游戏>>

内容概要

内容简介

本书简洁而深入地讲述了如何运用VisualBasic4.0在Windows上开发网络和非网络的游戏。

全书共十七章，分为三篇：第一篇介绍了运用VisualBasic进行游戏开发的基础知识；第二篇讲述了DOE和OLE技术及其应用；第三篇以两个实例详尽地描绘了采用VisualBasic4.0开发Windows游戏的过程。

本书内容全面，为PC机的广大用户和程序人员提供了一部有用的工具书，可作为计算机人员和有关大专院校师生及PC机软件开发人员的参考书。

<<Visual Basic 4.0网络游戏>>

书籍目录

目录

导言

0.1本书的读者对象

0.2我们要做什么

0.3你需要什么

0.4如果你没有编程所需要的网络，没关系！

0.5你将得到什么

0.6试用部分多游戏者游戏

0.7我们会涉及什么内容

0.8联系方式

第一篇 网络游戏学习入门

第一章 VisualBasic4用于网络游戏开发

1.1完美的结合 VB和游戏开发

1.2众多的特征

1.3命名代码

1.4形成自己的惯例

1.5小结

第二章 介绍LAN、WAN、工作站与服务器

2.1网络究竟是什么？

2.2介绍RAS

2.3服务器与工作站

第三章 消息

3.1AppLink用户化控件

3.2数据交换的三个层次

3.3AppLink 怎样使用

3.4AppLink怎样工作

3.5传送消息一点不困难

3.6接收消息

3.7执行SEND与RECV

第四章 多游戏者游戏基础

4.1网络游戏的类型

4.2消息管理系统

4.3同步与异步通讯

4.4消息队列

4.5服务器管理

4.6踏上你的旅程

第二篇 网络联系

第五章 掌握网络DDE

5.1介绍DDE

5.2DDE连接类型

5.3DDEML（动态数据交换管理库）

5.4网络DDE（NetDDE）怎样工作

5.5用NetDDE进行通讯

<<Visual Basic 4.0网络游戏>>

5.6小试NetDDE

5.7创建客户与服务器连接

5.8三.....二.....一.....连接！

5.9游戏中使用NetDDE的几点忠告

5.10下面做什么！

第六章 用网络连接移动对象

6.1介绍《对象移动者》应用

6.2使用NETMAIN.BAS文件

6.3建立《对象移动者》

6.4建立联系

6.5处理消息

6.6增加鼠标处理过程

6.7是时候了！

第七章 运用OLE建立网络游戏

7.1游戏开发的对象连接与嵌入

7.2掌握OLE开发的捷径

7.3建立与理解OLE游戏服务器

7.4OLENServer检测程序

7.5检测应用

第八章 创建OLE网络游戏系统的客户机程序

8.1OLENClient 概述

8.2创建OLENClient检测程序

8.3开始检测

8.4为什么停在这儿？

第九章 使用远程自动特征

9.1远程自动的工作过程

9.2使用远程自动

9.3远程自动样板程序（32位）

9.4同时运行客户机和服务器

9.5为客户机与服务器创建安装程序

9.6调试远程问题

9.7你已准备好了远程自动！

第三篇 网络的连接

第十章 利用DirectPlay的功能

10.1介绍DirectPlay

10.2如何使用DirectPlay

10.3DirectPlay的函数内幕

10.4一般联系

10.5结论

第十一章 为《国王》创建一个游戏系统

11.1策略型游戏

11.2《国王》游戏介绍

<<Visual Basic 4.0网络游戏>>

11.3什么是Nexus ?

11.4Nexus的结构

11.5介绍Commune

11.6转移到新的工作上

第十二章 创建游戏《国王》

12.1《国王》的设计

12.2完成《国王》

12.3扩充《国王》

12.4一路平安,《国王》!

第四篇 建立“客户机/服务器”游戏系统

第十三章 开发音乐和声音FX

13.1对MIDI和WAV文件的介绍

13.2使用媒体控件接口(MCI)控件

13.3在播放MIDI文件时通常遇到的问题

13.4MIDI故障查找

13.5编辑WindowsMIDIMapper(只适用于Windows3.x)

13.6WaveMix介绍

13.7MCI和WaveMix声音示例程序

13.8应用前景

13.9SoundForge样板程序

第十四章 使用热图片丰富你的游戏

14.1良好的视觉效果

14.2使用FractalDesigner创建图片

14.3使用Kai'sPowerTools

14.4有调色板问题吗?

不再会有!

14.5PaintShopPro

14.6把图片放到程序中

14.7介绍图片标题和拼贴程序

14.8介绍GraphicSizer程序

14.9介绍MediaArchitects

14.10最后一点说明

第十五章 在游戏中增加帮助功能

15.1帮助系统基础(RTF)

15.2为游戏编写帮助

15.3在线帮助演示程序

15.4小结

第十六章 运用资源文件集成游戏

16.1使用资源编辑器

16.2结束资源文件的使用

16.3使用资源范例程序

16.4创建并编译资源描述文件

16.5编译资源描述文件

16.6创建主格式并编写代码

<<Visual Basic 4.0网络游戏>>

16.7编写主格式的代码

16.8小结

第五篇 集成

第十七章 创建“直接矛盾”游戏

17.1运行“直接矛盾”

17.2实现同步

17.3创建“直接矛盾”

17.4编写MAIN.BAS的代码

17.5编写OBJECTS.BAS模块的代码

17.6完成了！

附录A 使用配套的CD - ROM

A.1运行主要的安装程序

A.2好玩的游戏

A.3样例应用和源代码

A.4额外的工具和实用程序

A.5最后但不是最少的

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>