

<<多玩家游戏程序设计>>

图书基本信息

书名：<<多玩家游戏程序设计>>

13位ISBN编号：9787030154408

10位ISBN编号：7030154401

出版时间：2005-6

出版时间：科学出版社

作者：Todd Barron,鲁鹏,曾祥永

页数：536

字数：796000

译者：鲁鹏,曾祥永

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>

<<多玩家游戏程序设计>>

内容概要

本书是一本技术指导书，使用DirectX8编写了完整的因特网视频游戏。

本书首先介绍了在线游戏历史、多玩家游戏结构、网络基础以及Visual C++与Windows编程，随后介绍Sockets、DirectPlay、Direct3D、DirectAudio以及DirectInput编程等多玩家游戏设计内容，还讲授了开发互动在线游戏所必需的技巧。

无论是游戏编程新手，还是已具备丰富游戏编程经验或是正准备进入玩家领域的老手，本书都会使他受益匪浅。

<<多玩家游戏程序设计>>

作者简介

Todd Barron 10岁就使用一个朋友的Timex Sinclair计算机编写游戏程序。1990年他放弃了程序员的道路，开创Vector X Studios公司，那是一家专门制作商业3D动画的公司。1996年，他抛售了所拥有的公司股份，梦想成为一名视频游戏程序员。在Philadelphia的Merit Industries公司，

<<多玩家游戏程序设计>>

书籍目录

第I部分 理解技术 第1章 在线游戏的历史 1.1 多人城堡游戏 1.2 调制解调器游戏 1.3 即时策略游戏 1.4 大规模多玩家在线角色扮演游戏 1.5 现状与未来 1.6 回顾 第2章 理解游戏的运行 2.1 游戏循环 2.2 深入在线游戏 2.3 图形 2.4 回顾 第3章 网络通信简介 3.1 网络原理 3.2 游戏通信硬件 3.3 数据包 3.4 回顾 第II部分 基于套接字的网络编程 第4章 编写第一个网络程序 4.1 SocketObject类的概述 4.2 编写ConnectionTest程序 4.3 编写一个发送数据的程序 4.4 编写一个简单的聊天程序 4.5 回顾 第5章 创建一个套接字类对象 5.1 C++类的优势 5.2 设计SocketObject类 5.3 BIND的功能 5.4 监听功能 5.5 Accept功能 5.6 连接功能 5.7 发送数据 5.8 接收数据 5.9 回顾 第6章 Windows编程 6.1 从个人经历谈谈Windows的发展历史 6.2 Windows程序体系结构 6.3 MFC 6.4 完整地创建一个窗口 6.5 多线程基本理论 6.6 回顾 第7章 Windows编程实践 7.1 创建Visual C++工程 7.2 创建Hello World程序 7.3 在窗口中添加静态文本 7.4 窗口中的按钮 7.5 列表框子窗口 7.6 用编辑框来接受文本 7.7 WinUberClient程序 7.8 回顾 第III部分 DirectX 第8章 DirectPlay 8.1 DirectPlay . 8.2 DirectPlay地址 8.3 DirectPlay消息处理器 8.4 端对端会话 8.5 回顾 第9章 用DirectPlay进行聊天 9.1 创建工程区 9.2 回顾 第10章 客户机与服务器 10.1 服务器 10.2 IDirectPlay8Client接口 10.3 回顾 第11章 DirectX图形 11.1 Direct3D 11.2 如何使用DirectGraphics 11.3 第一个Direct3D应用程序 11.4 第二个Direct3D应用程序 11.5 回顾 第12章 Direct3D渲染 12.1 多边形 12.2 图元 12.3 绘制图元 12.4 显示纹理 12.5 光源、照相机、动作 12.6 加载x-file 12.7 活动的世界 12.8 回顾 第13章 DirectInput与DirectAudio 13.1 通过DirectInput使用键盘 13.2 DirectAudio简介 13.3 如何初始化DirectAudio 13.4 用DirectAudio播放声音 13.5 回顾 第14章 SpacePirates : 第一个完整的游戏 14.1 SpacePirates : 游戏设计 14.2 游戏的时间安排 14.3 网络同步 14.4 游戏中的类 14.5 SpacePirates : 游戏结构 14.6 控制游戏 14.7 游戏循环 14.8 更新游戏 14.9 玩家管理 14.10 回顾 第IV部分 开发在线游戏世界 第15章 MMORPG设计与实现 15.1 游戏体系结构 15.2 服务器体系结构 15.3 客户机体系结构 15.4 回顾 第16章 编写RPGQuest游戏服务器程序 16.1 游戏工程区 16.2 游戏服务器代码 16.3 回顾 第17章 编写RPGQuest游戏客户机程序 17.1 工程区 17.2 图形系统 17.3 声音和输入的处理 17.4 网络处理 17.5 回顾 第V部分 附录 附录A 游戏开发资源 附录B 软件安装 附录C ASCII字符表 附录D 本书随带的资料内容

<<多玩家游戏程序设计>>

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>