

<<Visual C++网络游戏建模与实现>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++网络游戏建模与实现>>

13位ISBN编号：9787030178756

10位ISBN编号：7030178750

出版时间：2006-10

出版时间：科学出版社

作者：苏羽

页数：348

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 C++网络游戏建模与实现>>

内容概要

《Visual C++网络游戏建模与实现（第2版）》讲述如何使用UML进行棋牌类网络游戏建模、并用Visual C++编程实现该游戏。

书中并不一味介绍如何编码，而是引领读者从整体项目设计和建模的层面开始，了解网络游戏的需求、分析网络游戏的功能、进而通过面向对象的思想构建游戏的框架。

在游戏框架设计完成后，重点解决游戏设计过程中的难点问题，从而达到“分头围歼，各个击破”的目的，最终掌握网络游戏设计实现的方法。

本书主要面对具有Visual C++网络编程功底，同时对UML语言有一定了解、对网络游戏开发具有极大兴趣的读者。

《Visual C++网络游戏建模与实现（第2版）》共分14章，第1~6章介绍网络通信编程，是网络游戏设计的基础；第7 - 12章介绍如何用UML对网络游戏进行可视化建模；第13章介绍如何用Visual C++编写有一定难度的客户端程序；第14章介绍如何使用数据库管理游戏数据。

由于本书重点在于介绍网络游戏整体框架的建模和编程，所以在讲解时只给出了编程思想和实现的过程，并没有提供全部实现过程的源程序，但提供了关键的实现代码和设计类框图，可使读者对网络游戏编程有较深入的理解。

《Visual C++网络游戏建模与实现（第2版）》适用于软件工程师、网络程序员、大学计算机软件专业和网络专业的学生，以及从事网络游戏开发的程序设计人员。

作者简介

苏羽，江苏宿迁人，东北大学计算机软件与理论专业博士，一直从事计算机网络的理论和应用研究，目前就职于中兴通讯，从事通信网络协议研究。

主要研究方向为信息融合、通信网络和虚拟现实等。

近年来发表在国家核心期刊以及国际期刊的论文共30余篇，其中包括国内一级期刊和IEEE ICNSC2004、GCC2003等高水平国际学术会议论文。

同时还参与多项国家自然科学基金资助项目、国家级火炬计划项目、国家重点新产品研究。

书籍目录

第1章 概述1.1网络游戏简介1.2网络游戏的发展历史1.2.1第一代网络游戏1.2.2第二代网络游戏1.2.3第三代网络游戏1.3常见网络棋牌游戏1.3.1中国象棋简介1.3.2国际象棋简介1.3.3拱猪简介1.3.4桥牌简介1.4国内常见的网络棋牌游戏站点1.4.1联众游戏网站1.4.2中国游戏中心第2章 TCP / IP协议2.1 TCP / IP协议簇简介2.1.1 TCP / IP结构2.1.2常用协议2.1.3 RFC的介绍和获取方法2.2 TCP / IP基本概念2.2.1 IP地址2.2.2端口号2.2.3地址解析协议2.2.4域名系统(DNS)2.3 小结第3章 Windows Socket编程接口3.1 Windows Socket编程的基本概念3.1.1套接字(Socket)的概念3.1.2 Windows Socket的组成部分3.1.3 Windows Socket编程的基本模式3.1.4阻塞处理方式3.1.5非阻塞处理方式3.1.6异步处理方式3.2 Windows Socket的基本函数3.2.1 WinSock的启动与终止——WSAStartup()与WSACleanup()3.2.2创建套接字——socket()和WSASocket()3.2.3指定本地地址——bind()3.2.4建立套接字连接——connect()和WSAConnect()3.2.5监听连接——listen()3.2.6接受连接请求——accept()和WSAAccept()3.2.7数据发送——send()和sendto()3.2.8数据接收——recv()和recvfrom()3.2.9 I / O多路复用——select()3.2.10中断连接——closesocket()和shutdown()3.2.11其他API函数3.3客P / 服务器通信例程3.3.1客P / 服务器编程3.3.2服务器端程序示例3.3.3客户端程序示例3.4小结第4章 套接字I/O模型4.1 select模型4.2 WSAAsyncSelect模型4.3 WSAEventSelect模型4.4 Overlapped模型4.5 Completion_Port模型4.6封装套接字模型类4.7小结第5章 多线程编程5.1多线程概述5.1.1线程和进程的区别5.1.2线程的概念5.1.3工作者线程5.1.4 UI线程5.2线程通信5.2.1使用全局变量通信5.2.2使用用户定义的消息通信5.2.3使用事件对象通信5.3线程同步5.3.1 CSyncObject类5.3.2 CSingleLock类5.3.3 CMultiLock类5.3.4 CCriticalSection类5.3.5 CMutex类5.3.6 CSemaphore类5.3.7 CEvent类5.4小结第6章 服务器线程池模型6.1线程池模型6.1.1线程池类的概念6.1.2线程池类定义6.1.3线程函数6.2服务器线程池框架6.2.1服务器线程池构成6.2.2管理线程池6.2.3接收线程池6.2.4发送线程池6.2.5分析线程池6.3线程池类程序代码6.4小结第7章 使用可视化建模工具Rational Rose7.1 建模工具Rational Rose7.1.1 Rational Rose简介7.1.2 Rational : Rose界面7.1.3 Rose模型的4个视图7.2 Rose中的框图7.3 小结第8章 网络游戏设计的需求说明8.1游戏下载更新系统8.2游戏聊天系统8.3虚拟消费系统8.3.1虚拟银行系统8.3.2游戏币(G币)消费8.3.3充值业务8.4纸娃娃系统8.5点卡计费系统8.6会员管理系统8.7用户管理系统8.8 GM网管系统8.9游戏功能需求8.10小结第9章 网络游戏Use Case框图的建立9.1Use Case框图9.2角色和用户案例9.3建立角色和用户案例9.3.1角色的建立9.3.2用户案例的划分原则9.3.3用户案例的分类9.4小结第10章 游戏协议设计10.1游戏协议10.1.1游戏协议概念10.1.2游戏协议格式10.2操作代码10.3游戏协议详细分类10.3.1管理操作类协议10.3.2游戏大厅类协议10.3.3打牌类协议10.3.4旁观类协议10.4协议打包 / 解包程序代码10.5小结第11章 游戏客户端类图设计11.1客户端类的划分11.2游戏基本类11.3游戏框架类11.4游戏通信类11.5游戏应用程序类11.6游戏处理类11.7小结第12章 游戏服务器端类图设计12.1服务器端类的划分12.2游戏通信类12.3游戏协议类12.4游戏逻辑类12.5线程池类12.6用户管理类12.7大厅管理类12.7.1 CI , obby大厅类12.7.2 CCard牌类12.7.3 CTable桌子类12.8数据库类12.9小结第13章 客户端框架程序设计13.1启动界面13.1.1用户登录窗口13.1.2“代理服务器设置”窗口13.2游戏大厅框架13.2.1游戏目录窗口13.2.2系统信息窗口13.3游戏房间框架13.3.1游戏桌窗口13.3.2站点列表窗口13.3.3在线用户列表窗口13.3.4发送聊天信息窗口13.3.5“聊天设置”窗口13.3.6系统设置窗口13.3.7邀请参加游戏窗口13.3.8输入游戏桌密码窗口13.3.9创建游戏室窗口13.4游戏牌局框架13.4.1游戏窗口13.4.2等待掉线用户窗口13.4.3退出游戏提示窗口13.4.4“声称”对话框13.4.5声称提示窗口13.5小结第14章 游戏服务器端数据库处理14.1数据库开发方法14.1.1开放数据库连接(ODBC)14.1.2 MFCODBC类14.1.3 MFCDAO编程14.1.4 OLE DB14.1.5 ActiveX数据对象(ADO)14.2数据库结构的访问与设计14.2.1数据库访问步骤14.2.2数据库结构设计14.3 ODBC数据库访问的实现14.3.1采用的数据库开发方法14.3.2访问数据库程序代码14.4 ODBC数据库访问的使用例程14.5 ASP访问数据库14.6小结

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>