

<<iPhone游戏编程实例>>

图书基本信息

书名：<<iPhone游戏编程实例>>

13位ISBN编号：9787115232793

10位ISBN编号：7115232792

出版时间：2010-8

出版单位：人民邮电出版社

作者：[美] Dave Mark,PJ Cabrera 等

页数：214

译者：王小振,王恒 等

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>

<<iPhone游戏编程实例>>

前言

iPhone游戏现在实在是炙手可热！

写这本书时，App Store上已经有超过40000个应用程序，其中近9000个都属于游戏类，这也是目前为止最庞大的一类应用。

第二大类是娱乐类，只有约5000个应用。

在App Store上，游戏比其他类型的应用多出近409%。

游戏不仅是App Store上规模最大的一类应用，同时也是最畅销的一类。

在争取下载量达十亿的促销期间，Apple提供了最流行应用的一个名单。

在销售情况最好的前20个应用中，14个以上都是游戏。

其中很多应用在App Store推出后的9个月内，都曾跻身最畅销应用前10名之列，还有很多目前仍在前100名以内。

这些游戏在其鼎盛时期曾经日销售成千上万份，每天的收入达到几千到数万美元。

看到这些惊人的数字，不难理解为什么人们对开发iPhone游戏的兴趣如此高涨；这可能也是你在读这个序言的原因。

现在正是选择这本书的最佳时机。

如果你想享受开发iPhone游戏的乐趣，希望从中赢利，那么就从此时此刻开始吧，本书正是你通往iPhone游戏开发世界的门票！

<<iPhone游戏编程实例>>

内容概要

本书通过实战中的真实示例阐释了独立进行iPhone游戏开发时必须掌握的知识，介绍了高效开发创意游戏和优化游戏的实用技巧。

书中结合示例对iPhone游戏开发进行了详细而通俗的讲解，包括如何使用iPhone SDK工具(如Instruments和Shark)优化游戏，如何加强游戏设计的美术工艺，如何利用REST式网页服务在自己的游戏中实现社会化网络，如何在iPhone平台上快速进行游戏开发，如何通过开发在iPhone、Mac OS X、Linux和Windows上运行的游戏来提高市场份额，如何开发iPhone多人游戏。

本书适合所有iPhone游戏开发人员学习参考。

<<iPhone游戏编程实例>>

作者简介

作者：（美国）马克（Dave Mark）（美国）PJ Cabrera 等 译者：王小振 王恒 等

<<iPhone游戏编程实例>>

书籍目录

第1章 简化复杂游戏的用户界面：国际象棋游戏Deep Green 成功之路

- 1.1 复杂的用户界面
- 1.2 为什么要考虑简单性
- 1.3 如何获得简单性
 - 1.3.1 提取核心要素
 - 1.3.2 改善图像
 - 1.3.3 让用户集中注意
 - 1.3.4 深入挖掘
 - 1.3.5 简单就是美
 - 1.3.6 为用户赋予能力
 - 1.3.7 让用户微笑

1.4 小结

第2章 基于REST 式网页服务的响应式社交游戏

- 2.1 社交网络游戏和iPhone
- 2.2 创建原型高分网页服务
 - 2.2.1 创建高分Rails 应用程序
 - 2.2.2 使用REST 式XML 网页服务
- 2.3 在iPhone 上显示高分
 - 2.3.1 创建UI
 - 2.3.2 连接网页服务
 - 2.3.3 解析XML
 - 2.3.4 在表视图中显示高分
- 2.4 向网页服务提交高分
- 2.5 提交用户成就
- 2.6 引入ObjectiveResource
 - 2.6.1 使用ObjectiveResource
 - 2.6.2 用ObjectiveResource 提交高分

2.7 小结

第3章 使用标准C 的快速游戏开发

- 3.1 起步
- 3.2 创建工程
- 3.3 解决保存游戏问题
 - 3.3.1 如何保存
 - 3.3.2 如何轻松保存
- 3.4 Space Hike : 具体应用
 - 3.4.1 渲染循环和基本组织
 - 3.4.2 游戏逻辑总览
 - 3.4.3 绘制和处理游戏
 - 3.4.4 改进游戏

3.5 小结

第4章 Brian Greenstone 实现游戏优化的必要工作

- 4.1 内存问题
- 4.2 你懂C 吗
 - 4.2.1 标准C 是最好的
 - 4.2.2 Cocoa 与Core Foundation

<<iPhone游戏编程实例>>

- 4.3 编译器优化
 - 4.3.1 Thumb 指令集
 - 4.3.2 编译器优化级别
 - 4.3.3 优化函数调用
 - 4.4 音频优化
 - 4.4.1 流式音乐回放
 - 4.4.2 OpenAL 的声音效果
 - 4.5 OpenGL 优化
 - 4.5.1 构造一个高效的OpenGL 绘制上下文
 - 4.5.2 避免状态改变
 - 4.5.3 缩减纹理大小
 - 4.5.4 使用压缩纹理
 - 4.5.5 几何形状数据缩减
 - 4.5.6 限制绘制调用数量
 - 4.6 性能工具
 - 4.6.1 使用Instruments
 - 4.6.2 使用Shark
 - 4.7 小结
- 第5章 成功之道始于游戏设计文档
- 5.1 游戏远景
 - 5.2 游戏设计文档
 - 5.2.1 标题
 - 5.2.2 游戏摘要
 - 5.2.3 游戏细节
 - 5.2.4 游戏设置
 - 5.2.5 游戏系统/ 引擎
 - 5.2.6 游戏玩法：控件和UI
 - 5.2.7 过关地图
 - 5.2.8 美学设计
 - 5.2.9 标题和信息屏幕
 - 5.2.10 声音效果
 - 5.3 从远景到现实
 - 5.3.1 创建真实人工智能的技巧
 - 5.3.2 iPhone 设计的挑战
 - 5.4 游戏开发技巧
 - 5.4.1 Solitaire Top 3
 - 5.4.2 Backgammon
 - 5.4.3 Pool
 - 5.4.4 Kaleidoscope
 - 5.4.5 Shake N ' Break
 - 5.4.6 Bikini Hunt
 - 5.4.7 YoYo
 - 5.4.8 Apache Lander
 - 5.5 小结
- 第6章 多平台游戏开发：面向Linux 和Windows 的 iPhone 游戏
- 6.1 Smiles 的开发：一组智力游戏
 - 6.2 跨平台和可移植性

<<iPhone游戏编程实例>>

- 6.2.1 编写可移植代码的原因
 - 6.2.2 为什么不编写可移植代码
 - 6.3 彻底的可移植性
 - 6.3.1 经典游戏循环
 - 6.3.2 实际游戏循环
 - 6.3.3 帧与刷新速率
 - 6.3.4 Work 与Draw 帧代码
 - 6.4 与事件驱动操作系统合作
 - 6.4.1 准备跟踪触控
 - 6.4.2 跟踪触控
 - 6.4.3 游戏循环中模拟触控和释放事件
 - 6.5 跳帧
 - 6.5.1 创建一个Unix 系统时间库
 - 6.5.2 使用UnixTime 库实现跳帧
 - 6.6 倾斜和触摸物理示例
 - 6.6.1 物理模拟示例的游戏代码
 - 6.6.2 可移植性的更多考虑
 - 6.7 小结
- 第7章 代码优化——来自Mike Lee(“世界上最顽强的程序员”)
- 7.1 第一代：粒子效果
 - 7.2 全局
 - 7.3 第2 代：烟与镜子
 - 7.4 过早优化
 - 7.4.1 构建效率
 - 7.4.2 代码效率
 - 7.4.3 算法效率
 - 7.5 第3 代：鲨鱼出动
 - 7.6 保持冷静
 - 7.7 第4 代：更巧妙的优化
 - 7.8 特定于应用程序的优化
 - 7.9 小结
- 第8章 网络化游戏：正确地选择
- 8.1 多人游戏网络化选择
 - 8.1.1 通信是关键
 - 8.1.2 局域网游戏中引入“Bonjour”
 - 8.1.3 绘制到屏幕
 - 8.2 井字游戏示例
 - 8.3 小结

<<iPhone游戏编程实例>>

章节摘录

插图：也就是说，高度简单性要求高度的美观和优雅。

你有可能开发一个美观但不优雅的应用程序，也可能优雅但不美观，不过要创建一个真正“简单化”的应用程序，需要尽可能提高美观性和优雅性，并充分加以结合。

那么，简单性为什么很重要？

为什么作为开发人员的我们需要关心简单性？

还有，为什么我们的用户关心简单性？

实际上，我们之所以要考虑简单性正是出于这个原因：因为我们的用户很在乎。

不过，用户可能并不知道自己关心简单性。

事实上，我相信大多数用户都认为自己想要的是功能特性。

功能特性可以量化，可以度量，而且可以比较；用户正是借此来表述他们的需求。

不过，尽管表面上是对功能特性的需求，实际上在其之下还隐藏着更为重要的需求。

这就是控制。

我相信，作为软件的用户，我们都希望有一种“一切在我掌控之中”的感觉。

如果我们的确能够完全控制，就能更多地关注真正重要的东西，并有更多的时间真正享受快乐。

简单性正是产生控制感的一种手段。

在我看来，对此一个很好的反例就是Microsoft Word。

它提供的功能特性数不胜数，但我猜想一般用户可能只会用到其中的10%。

你会发现自己一而再、再而三地迷失方向，因为无法找到你真正想要的那个特性——它被深埋在你不用的另外90%的特性中。

Microsoft Word提供了不计其数的工具条，而特定时刻哪些按钮才真正有用？

这很难讲。

你会发现自己经常需要到处查找所需要的功能。

这就表示你已经失控，你得到的是一种不好的用户体验。

<<iPhone游戏编程实例>>

编辑推荐

《iPhone游戏编程实例:分享成功游戏开发人员的锦囊妙计》：丛书编辑Dave Mark权威保证，首
例iPhone游戏开发中文图书，示例与技巧并重，汇集大师经验之谈。

iPhone游戏炙手可热！

只需看看App Store中的各种应用就会发现。

游戏占据了25%以上的份额，更为重要的是，游戏在最流行的应用中所占比例高达70%！

事实上，人们使用的每个iPhone都安装了游戏。

许多开发者还在试图开发出最畅销、最热门的游戏！

《iPhone游戏编程实例:分享成功游戏开发人员的锦囊妙计》汇集了独立iPhone游戏开发人员必知必会的
知识，介绍了高效开发游戏的大量实用技巧。

你可以利用这些技巧创建引人入胜的游戏体验！

此外。

《iPhone游戏编程实例:分享成功游戏开发人员的锦囊妙计》立足于实例，而不是空谈理论。

提供了丰富的代码支持，读者可以从Apress网站下载并用以实现自己的奇思妙想！

此书指导你——使用iPhone SDK工具优化游戏深入了解游戏设计中的艺术创作使用REST式网页服务实
现社交游戏利用C实现快速游戏开发能够在iPhone、Mac OS X、Linux和Windows上运行的游戏创
建多人iPhone游戏

<<iPhone游戏编程实例>>

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>