

<<iOS 5游戏开发>>

图书基本信息

书名：<<iOS 5游戏开发>>

13位ISBN编号：9787115285294

10位ISBN编号：7115285292

出版时间：2012-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：萨格鲁

页数：191

字数：146000

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>

<<iOS 5游戏开发>>

内容概要

《iOS 5游戏开发》是一本iOS 5游戏开发的基础入门书。

全书使用通俗易懂的简单实例，带领读者经历构建经典动作游戏的整个周期。

读者在本书的阅读过程中，将经历从开发概念、规划设计一直到编写实际代码的全过过程。

本书的每一章，都将演示游戏创建过程中的一个逻辑步骤，读者将在其中学习如何创建Sprite，用触摸屏、重力感应器和屏幕游戏棒控制玩家角色等内容，以及碰撞检测的编程、游戏AI

开发的知识，并使用苹果的Game Center 为游戏添加社交元素。

读者在完成本书的学习之后，将能创建自己的简单项目。

作者简介

作者:(新西兰)Sugrue

书籍目录

第1部分 在iOS 5中使用GLKit

第1章 游戏编程基础

1.1 了解背景知识

1.1.1 游戏循环

1.1.2 Sprite组件

1.1.3 Sprite Sheet

1.1.4 游戏引擎

1.1.5 OpenGL ES

1.1.6 人工智能

1.1.7 游戏控制

1.2 小结

第2章 关于设计

2.1 什么是游戏设计

2.2 确定外观

2.3 保持控制

2.4 按照规则进行游戏

2.5 寻找图形和声音

2.5.1 可是我不是艺术家

2.5.2 让我们来制造一些噪声

2.6 小结

第3章 使用OpenGL

3.1 创建一个新项目

3.2 理解基本文件

3.2.1 研究具体文件

3.2.2 研究模板应用

3.2.3 做出修改

3.3 小结

第4章 控制器和Sprite

4.1 理解控制器

4.2 测试本章项目

4.2.1 AbstractSceneController

4.2.2 GameController

4.2.3 ViewController

4.3 绘制Sprite

4.3.1 顶点

4.3.2 纹理

4.4 将Sprite投入使用

4.4.1 交叉顶点数据

4.4.2 Sprite类

4.4.3 MenuSceneController

4.5 小结

第5章 关于控制

5.1 改变场景

5.2 创建玩家Sprite

5.2.1 基于触摸的控制

<<iOS 5游戏开发>>

5.2.2 基于倾斜的控制

5.2.3 虚拟的游戏棒控制

5.3 检查边界

5.4 小结

第6章 射杀

6.1 敌方Sprite类

6.1.1 扫射行进

6.1.2 导弹

6.2 敌人的移动和智能

6.2.1 用AI造成动态难度

6.2.2 DumbSprite

6.2.3 对角线Sprite

6.2.4 对角线Sprite AI

6.2.5 神风队Sprite AI

6.3 小结

第7章 炸掉那些东西

7.1 碰撞检测方法

7.1.1 包围盒检测

7.1.2 包围圆检测

7.1.3 每像素检测

7.2 Raiders中的碰撞检测

7.2.1 添加检测代码

7.2.2 碰撞检查和特效

7.2.3 碰撞逻辑

7.3 起爆

7.4 小结

第8章 最后一笔

8.1 构建一个计分牌

8.2 保存得分

8.2.1 玩家生命

8.2.2 取得本关卡的胜利

8.3 重新开始

8.4 我们到达彼岸了吗？

8.5 小结

第9章 社会化

9.1 Game Center集成

9.2 使用排行榜、成就和计分

9.2.1 构建排行榜

9.2.2 发送得分

9.2.3 创建成就

9.2.4 完成Game Center集成

9.3 发送一条Twitter消息

9.3.1 使用TWTweetComposeViewController

9.3.2 在没有ViewController的情况下发送Tweet

9.4 小结

第10章 iAd, Airplay和应用中购买

<<iOS 5游戏开发>>

- 10.1 使用iAd
- 10.2 获得Airplay
- 10.3 支持应用中购买
- 10.4 小结
- 第2部分 使用Open GL ES 2.
- 第11章 为OpenGL作准备
 - 11.1 创建一个新项目
 - 11.2 为OpenGL ES转换准备好应用
 - 11.2.1 创建缓存
 - 11.2.2 准备渲染代码
 - 11.2.3 修改ViewController
 - 11.2.4 创建程序对象和链接着色器
 - 11.3 小结
- 第12章 Raiders : OpenGL ES风格
 - 12.1 重温Sprite
 - 12.1.1 修改Sprite 首标
 - 12.1.2 在OpenGL ES 2.0中加载纹理
 - 12.2 应用着色器
 - 12.2.1 使用片断着色器
 - 12.2.2 实施变换
 - 12.3 修改类
 - 12.3.1 编辑ViewController
 - 12.3.2 修改GameController
 - 12.3.3 修改BitmapFont
 - 12.4 小结
- 附录A Objective-C简介
 - A.1 语法的差异
 - A.2 头文件和实现文件
 - A.2.1 导入声明
 - A.2.2 @interface声明
 - A.2.3 实现文件
 - A.3 对象的实例化
 - A.4 内存管理
 - A.5 保留/ 释放
 - A.6 iOS 5的新功能 : ARC
 - A.7 协议和类别
 - A.8 小结
- 附录B 延伸阅读
 - B.1 Objective-C/iOS
 - B.2 OpenGL ES 2.0
 - B.3 游戏开发

章节摘录

版权页：插图：2.3 保持控制在基于控制台或者PC的游戏中，控制包括键盘、鼠标、游戏棒 / 游戏手柄的支持。

在iOS游戏中，你能够使用两种主要的控制形式：触摸屏和重力感应器。

因为在Raiders中，玩家只沿着屏幕底部移动，你可以只使用重力感应器，倾斜设备让玩家左右移动。这样做的好处是不需要绘制占据宝贵屏幕空间的屏幕控制，缺点是你必须确保倾斜动作不会太过敏感（太过敏感时，即使是最轻的动作，也会让玩家对象掉到屏幕的边缘）或者太过迟钝（太过迟钝时，玩家必须倾斜设备到极大的角度，以至于无法看到游戏屏幕）。

你也可以用左右触摸区域来控制玩家的移动。

这样，玩家可以保持设备水平和游戏屏幕可见。

另一种可以采用的触摸方法是让玩家左右滑动。

控制可以创造或者毁灭一个游戏。

我曾经玩过许多游戏，这些游戏看上去很好，也可能很优秀，但是因为太难以控制，或者在玩家不喜欢触摸屏或者重力感应器控制方案时无法提供备用的控制而失败。

这里引用一位业界前辈的话：“如果心存怀疑，就让玩家决定。”

这么多游戏的失败就是因为设计者认为自己比玩家懂得更多。

如果设备和开发时间 / 预算允许，给玩家提供合理的游戏选项，让他们按照自己所希望的方式进行游戏，这样，你就会卖出更多产品。

”为了让每个人都高兴，Raiders允许3种输入方法，可以在游戏开始前配置或者在游戏暂停时改变。

这个决策不仅使你的游戏有更大的灵活性，还为你提供了编写3种控制选项的机会。

2.4 按照规则进行游戏 游戏规则本质上是游戏世界的界限，设计者在玩家身上强力口了这些约束，使游戏流程更加合乎逻辑，同时保留趣味和难度。

下面的问题是你在建立Raiders的规则时可能需要考虑的。

<<iOS 5游戏开发>>

编辑推荐

《iOS 5游戏开发》来自iOS应用开发高手的经验之谈。
简单易懂的实例演示，使基本原理更易于实际应用。
帮助读者快速上手，编写自己的第一个iOS游戏。
iOS 5新技术-GLKit和ARC全接触。

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>