

<<Java游戏编程原理与实践教程>>

图书基本信息

书名：<<Java游戏编程原理与实践教程>>

13位ISBN编号：9787115301345

10位ISBN编号：7115301344

出版时间：2013-3

出版时间：陈锐 夏敏捷 葛丽萍 人民邮电出版社 (2013-03出版)

作者：陈锐 夏敏捷 葛丽萍 编

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>

<<Java游戏编程原理与实践教程>>

内容概要

《21世纪高等教育计算机规划教材:Java游戏编程原理与实践教程》从最基本的Java图形开发开始,对游戏的原理及其Java程序实现进行了详细介绍,包括动画的实现、音效的处理、鼠标和键盘事件的处理等。

《21世纪高等教育计算机规划教材:Java游戏编程原理与实践教程》最大的特色在于以游戏开发案例为主要内容,书中涉及的游戏都是大家耳熟能详的。比如推箱子、连连看、网络中国象棋、开心农场等。

书籍目录

第1章 电脑游戏开发概述 1.1 电脑游戏的发展历史 1.2 电脑游戏的类型 1.3 电脑游戏的策划 1.3.1 游戏策划的基本概念 1.3.2 游戏设计的基本内容 1.4 电脑游戏的程序开发工具 第2章 游戏图形界面开发基础 2.1 AWT简介 2.2 Swing基础 2.3 Swing组件 2.3.1 按钮 (JButton) 2.3.2 单选按钮 (JRadioButton) 2.3.3 复选框 (JCheckBox) 2.3.4 组合框 (JComboBox) 2.3.5 列表 (JList) 2.3.6 文本框 (JTextField和JPasswordField) 2.3.7 面板 (JPanel) 2.3.8 表格 (JTable) 2.3.9 框架 (JFrame) 2.4 布局管理器 2.4.1 布局管理器概述 2.4.2 流布局管理器FlowLayout 2.4.3 边界布局BorderLayout 2.4.4 卡片布局管理器CardLayout 2.4.5 网格布局管理器GridLayout 2.4.6 null布局管理器 2.5 常用事件处理 2.5.1 动作事件处理 2.5.2 鼠标事件处理 2.5.3 键盘事件处理 第3章 Java图形处理和JavaD 3.1 Java图形坐标系统和图形上下文 3.2 Color类 3.3 Font类和FontMetrics类 3.3.1 Font类 3.3.2 FontMetrics类 3.4 常用的绘图方法 3.4.1 绘制直线 3.4.2 绘制矩形 3.4.3 绘制椭圆 3.4.4 绘制弧形 3.4.5 绘制多边形和折线段 3.4.6 清除绘制的图形 3.5 JavaD简介 3.5.1 JavaDAPI 3.5.2 Graphics2D简介 3.5.3 Graphics2D绘制 3.5.4 Graphics2D的属性设置 3.5.5 路径类 3.5.6 平移、缩放或旋转图形 第4章 Java游戏程序的基本框架 4.1 动画的类型及帧频 4.1.1 动画类型 4.1.2 设置合理的帧频 4.2 游戏动画的制作 4.2.1 绘制动画以及动画循环 4.2.2 消除动画闪烁现象——双缓冲技术 4.3 使用定时器 4.4 设置游戏难度 4.5 游戏与玩家的交互 4.6 游戏中的碰撞检测 4.6.1 矩形碰撞 4.6.2 圆形碰撞 4.6.3 像素碰撞 4.7 游戏中图像的绘制 4.7.1 图像文件的装载 4.7.2 图像文件的显示 4.7.3 绘制卷轴型图像 4.7.4 绘制砖块型图像 4.8 游戏角色开发 4.9 游戏声音效果的设定 第5章 推箱子游戏 5.1 推箱子游戏介绍 5.2 程序设计的思路 5.3 程序设计的步骤 5.3.1 设计地图数据类 (MapFactory.java) 5.3.2 设计地图类 (Map.java) 5.3.3 设计游戏面板类 (GameFrame.java) 5.3.4 播放背景音乐类 (Sound.java) 第6章 雷电飞机射击游戏 6.1 雷电游戏介绍 6.2 程序设计的思路 6.2.1 游戏素材 6.2.2 地图滚动的原理实现 6.2.3 飞机和子弹的实现 6.2.4 主角飞机子弹与敌机的碰撞检测 6.3 关键技术 6.3.1 多线程 6.3.2 Java的Thread类和Runnable接口 6.4 雷电飞机游戏设计的步骤 6.4.1 设计子弹类 (Bullet.java) 6.4.2 设计敌机类 (Enemy.java) 6.4.3 设计游戏界面类 (GamePanel.java) 6.4.4 设计游戏窗口类 (planeFrame.java) 第7章 1点扑克牌游戏 7.1 1点扑克牌游戏介绍 7.2 关键技术 7.2.1 扑克牌面绘制 7.2.2 识别牌的点数 7.2.3 Dealer (庄家) 要牌的智能实现 7.2.4 游戏规则的算法实现 7.3 程序设计的步骤 7.3.1 设计扑克牌类 (Card.java) 7.3.2 设计一副扑克类 (Poker.java) 7.3.3 设计游戏面板类 (PokerPanel.java) 7.3.4 设计游戏主窗口类 (Pai.java) 第8章 连连看游戏 8.1 连连看游戏介绍 8.2 程序设计的思路 8.2.1 连连看游戏数据模型 8.2.2 动物方块布局 8.2.3 连通算法 8.2.4 智能查找功能的实现 8.3 关键技术 8.3.1 动物方块图案的显示 8.3.2 鼠标相关的事件 8.3.3 延时功能 8.4 程序设计的步骤 8.4.1 设计游戏界面窗体 (LLKFrame.java) 8.4.2 设计游戏面板类 (LLKPanel.java) 第9章 人物拼图游戏 9.1 人物拼图游戏介绍 9.2 程序设计的思路 9.3 关键技术 9.3.1 按钮显示图片的实现 9.3.2 图片按钮移动的实现 9.3.3 从BufferedImage转换成ImageIcon 9.4 程序设计的步骤 9.4.1 设计单元图片类 (Cell.java) 9.4.2 枚举类型Direction.java 9.4.3 游戏面板类 (GamePanel.java) 9.4.4 主窗口类 (MainFrame.java) 第10章 对对碰游戏 (按钮版) 10.1 对对碰游戏介绍 10.2 程序设计的思路 10.2.1 游戏素材 10.2.2 设计思路 10.3 关键技术 10.3.1 动态生成8×8的按钮 10.3.2 进度条组件 (JProgressBar) 10.3.3 定时器功能 10.4 程序设计的步骤 10.4.1 设计游戏窗口类 (MyJframes.java) 10.4.2 设计内部定时器类 第11章 对对碰游戏 (图形版) 11.1 对对碰游戏介绍 11.2 对对碰游戏设计思路 11.2.1 游戏素材 11.2.2 设计思路 11.3 程序设计的步骤 11.3.1 设计游戏窗口类 (GameRoom.java) 11.3.2 设计内部游戏面板类 11.3.3 设计内部定时器类 第12章 俄罗斯方块游戏 12.1 俄罗斯方块游戏介绍 12.2 程序设计的思路 12.2.1 俄罗斯方块形状的设计 12.2.2 俄罗斯方块游戏的面板屏幕 12.2.3 俄罗斯方块游戏的运行流程 12.3 俄罗斯方块设计的步骤 12.3.1 设计游戏界面类 (Tetrisblok.java) 12.3.2 设计游戏窗口类 (TetrisFrame.java) 第13章 开心农场 13.1 开心农场游戏介绍 13.2 程序设计的思路 13.2.1 游戏素材 13.2.2 设计思路 13.3 关键技术 13.3.1 实现图形按钮 13.4 开心农场设计的步骤 13.4.1 设计农作物类 (Crop.java) 13.4.2 设计背景的面板 (BackgroundPanel.java) 13.4.3 设计农场类 (Farml.java) 13.4.4 设计窗体类 (MainFrame.java) 第14章 单机版五子棋游戏 14.1 单机版五子棋游戏简介 14.2 五子棋设计思想 14.3 关键技术 14.3.1 Vector向量容器 14.3.2 判断输赢的算法 14.4 程序设计的步骤 14.4.1 设计窗口类 (wuziqi2.java) 第15章 网络五子棋游戏 15.1 网络五子棋游戏简介 15.2 五子棋设计思想 15.2.1 界面设计 15.2.2 通信协议 15.3 关键技术 15.3.1 Socket技术 15.3.2 InetAddress类简介 15.3.3 ServerSocket类 15.3.4 Socket类

<<Java游戏编程原理与实践教程>>

15.4程序设计的步骤 15.4.1设计服务器端类 (Server.java) 15.4.2设计客户端类 (Client.java) 第16章网络中国象棋 16.1中国象棋介绍 16.2关键技术 16.2.1UDP简介 16.2.2DatagramPacket类 16.2.3DatagramSocket类 16.2.4P2P知识 16.3网络中国象棋设计思路 16.3.1棋盘表示 16.3.2棋子表示 16.3.3走棋规则 16.3.4坐标转换 16.3.5通信协议设计 16.3.6网络通信传递棋子信息 16.4网络中国象棋实现的步骤 16.4.1设计棋子类 (chess.java) 16.4.2设计棋盘类 (ChessBoard.java) 16.4.3设计游戏窗体 (Frmchess.java) 第17章RGP走迷宫游戏 17.1RGP走迷宫游戏介绍 17.2程序设计的思路 17.2.1游戏素材 17.2.2设计思路 17.2.3RGP人物的动画 17.3走迷宫游戏设计的步骤 17.3.1设计主窗体类 (miGong.java) 17.3.2设计游戏面板类 (MyPanel.java) 第18章青蛙过河游戏 18.1青蛙过河游戏介绍 18.2程序设计的思路 18.2.1游戏素材 18.2.2设计思路 18.3青蛙过河游戏设计的步骤 18.3.1设计青蛙方块类 (frogCell.java) 18.3.2设计游戏面板类 (frogPanel.java) 18.3.3设计主窗体类 (frogFrame.java) 第19章打猎游戏 19.1打猎游戏介绍 19.2程序设计的思路 19.2.1游戏素材 19.2.2设计思路 19.3关键技术 19.3.1控制动物组件的移动速度 19.3.2随机间歇产生动物组件 19.3.3玻璃面板显示 19.4打猎游戏设计的步骤 19.4.1设计小鸟类 (BirdLabel.java) 19.4.2设计野猪类 (PigLabel.java) 19.4.3设计背景面板类 (BackgroundPanel.java) 19.4.4设计主窗体类 (MainFrame.java) 第20章.5D游戏 20.1.5D游戏介绍 20.2.5D游戏设计思路 20.3程序设计的步骤 20.3.1创建游戏界面类 (PushBox.java) 20.3.2设计游戏窗口类 (BoxFrame2.java)

章节摘录

版权页： 插图：

<<Java游戏编程原理与实践教程>>

编辑推荐

《21世纪高等教育计算机规划教材:Java游戏编程原理与实践教程》使你对枯燥的语言学习充满乐趣,对于初中级的Java学习者是一份很好的参考资料。

书中不仅列出了完整的游戏代码,同时对所有的源代码进行了非常详细的解释,做到了通俗易懂且图文并茂。

《21世纪高等教育计算机规划教材:Java游戏编程原理与实践教程》不仅可作为计算机、软件相关专业游戏开发课程的教材,同时也可供游戏编程爱好者、软件开发人员和Java语言学习者参考使用。

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>