

<<白领就业指南>>

图书基本信息

书名：<<白领就业指南>>

13位ISBN编号：9787121012211

10位ISBN编号：7121012219

出版时间：2005-6

出版时间：电子工业出版社

作者：陈晋波,李雪娟,熊飞

页数：312

字数：510000

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>

## 内容概要

本书详细介绍了手机游戏开发的历史、发展趋势，并且深入分析了手机游戏开发的基本知识和整个过程。

主要内容包括手机游戏开发的历史及发展，进行手机游戏开发需要具备的各种知识，如何组建和管理开发团队，并且通过若干个实例描述了手机游戏项目开发的全过程。

随书光碟中包含了书中项目实例的源代码。

本书深入浅出、内容全面，极具实用性，适合对手机游戏开发感兴趣的读者，是不错的入门指导。

## 书籍目录

第一部分 手机游戏开发综述 第1章 手机游戏发展历程 1.1 背景介绍 1.2 手机游戏分类 1.3 该书面向的对象及该书所要阐述的重点问题 1.4 无线终端及无线终端游戏的发展历史和未来 1.5 3G技术的展望  
第2章 手机游戏开发的特点 2.1 与普通游戏开发的区别 2.2 手机设备的优势 2.3 手机设备的局限 2.4 如何扬长避短 2.5 手机游戏开发的一些错误观念 第3章 手机游戏开发平台介绍 3.1 Microsoft Smartphone  
3.2 Symbian 3.3 BREW 3.4 KJava/J2ME 3.5 MMS 3.6 SMS(手机游戏的早期:短信游戏) 3.7 WAP(Wireless Application Protocol, 无线应用协议) 3.8 Mophun 第4章 手机游戏开发环境配置 4.1 Smartphone 4.2 Symbian 4.3 BREW 4.4 KJava 4.5 Mophun 第5章 手机游戏的发布 5.1 手机游戏发布的方法和途径 5.2 手机游戏的破解和反破解简介 第6章 手机病毒的机关知识 6.1 什么是手机病毒 6.2 手机病毒的传播途径 6.3 目前的主要病毒 6.4 如何防止手机病毒 6.5 哪此手机类型存在手机漏洞 6.6 病毒的特点和发展趋势  
第二部分 手机游戏项目开发过程 第7章 手机游戏的概念 7.1 爆裂方块游戏介绍 7.2 手机游戏策划 7.3 手机游戏美工 7.4 开发团队建设和管理 7.5 手机游戏项目开发流程介绍 7.6 产品上线第三部分 产品的上市 第8章 手机游戏产品的上市 8.1 上市流程简介 8.2 中国移动Java应用上市申请 8.3 中国联通CDMA UniJa无线应用上制申请第四部分 手机游戏项目开发实例分析 第9章 华容道 9.1 第一阶段:提案 9.2 第二阶段:设计 9.3 第三阶段:实现 9.4 第四阶段:测试 9.5 项目小结 第10章 赛车 10.1 第一阶段:提案 10.2 第二阶段:设计 10.3 第三阶段:实现 10.4 第四阶段:测试 10.5 项目小结 第11章 银河机游戏 11.1 第一阶段:提案 11.2 第二阶段:设计 11.3 第三阶段:实现 11.4 第四阶段:测试 11.5 项目小结 第12章 中国象棋网络版 12.1 第一阶段:提案 12.2 第二阶段:设计 12.3 第三阶段:实现 12.4 第四阶段:测试 12.5 项目小结 第13章 梭哈网络版 13.1 第一阶段:提案 13.2 第二阶段:设计 13.3 第三阶段:实现 13.4 第四阶段:测试 13.5 项目小结 第14章 山洞历险 14.1 第一阶段:提案 14.2 第二阶段:设计 14.3 第三阶段:实现 14.4 第四阶段:测试第五部分 附录 附录1 主流手机介绍按照品牌来分类 附录2 开发常用数据结构定义 附录3 部分免费手机游戏平台开发资料的下载地址

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>