

<<游戏之旅>>

图书基本信息

书名：<<游戏之旅>>

13位ISBN编号：9787121016097

10位ISBN编号：7121016095

出版时间：2005-12-01

出版时间：电子工业出版社

作者：云风

页数：389

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>

<<游戏之旅>>

内容概要

《游戏之旅：我的编程感悟》是一本非常有特色的计算机编程学习书籍。其特色就在于它将作者十余年来对游戏编程的所思、所感、所悟与编程理论知识相结合，褪去了纯理论的教学理念，使读者在前人的学习过程中吸取学习经验和教训，将计算机基础知识和高级编程技术不知不觉地融入自己的头脑中。

<<游戏之旅>>

作者简介

云风，时年二十七岁。
自幼学习编程，十数年从未间断，对程序设计有所领悟。
大学时代开发的游戏图像引擎“风魂”曾用千多家游戏公司的游戏项目。
参与过《大话西游》系列、《梦幻西游》、《网易泡泡游戏》的开发。
现从事新一代网络游戏引擎的研究与开发，并在游戏模式上做一些新的尝试。
性格开朗，兴趣广泛，好交友，绝非沉浸在计算机世界中的书呆子。
国学、历史书籍常备案头，以先贤之教诲修其心；休息时常作户外运动，尤其喜爱攀岩。

<<游戏之旅>>

书籍目录

第一章 计算机, 游戏, 我 第二章 算法, 程序的灵魂 第三章 编程语言 第四章 前Windows时代
第五章 Windows编程 第六章 汇编优化 第七章 SIMD指令 第八章 引擎中的优化 第九章 C和C++
第十章 调试 第十一章 脚本 第十二章 版本控制 第十三章 开发方法 第十四章 编程和游戏 后记 致谢

<<游戏之旅>>

媒体关注与评论

《仙剑奇侠传》之父姚壮宪热情推荐，技术作家孟岩高度评价！

云风也是我在中国最佩服的游戏开发者。

看了云风的研发历程，我觉得就是一部中国的游戏程序史，从最早的 Z80 ， 6502 ， PC8088 ， 286 ， 386...DOS ， 保护模式 ， Assembler 到 C++ 的整个发展轨迹。

这本书可以说横跨了游戏程序的过去、现在和未来。

书中传达的不仅是一些实用的技术经验，更是传达一种理念——虽然研发的环境随着时代而变，但研

<<游戏之旅>>

编辑推荐

《游戏之旅：我的编程感悟》忠实地记录了作者十余年来对游戏编程的所思、所感、所悟。全书按照作者本人学习和实践的过程，带着读者从基础的计算机知识到高级的编程技术，从非常专业的汇编优化到非常实际的项目管理进行了一次游戏开发的全景探索。

《游戏之旅：我的编程感悟》不仅适合游戏开发者阅读，也会给所有的开发者和程序爱好者带来启示。

<<游戏之旅>>

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>