

<<Windows Phone程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Windows Phone程序设计>>

13位ISBN编号：9787121157677

10位ISBN编号：7121157675

出版时间：2012-3

出版时间：电子工业出版社

作者：查尔斯·佩措尔德

页数：464

译者：杨帆

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>

<<Windows Phone程序设计>>

内容概要

Windows

Phone是微软经过数年历练，融合了几乎所有的微软产品及服务而推出的创新性智能手机平台。游戏是智能手机上必不可少的应用程序，Windows Phone上提供的游戏开发框架是XNA，这是微软的专业跨平台游戏开发框架。

本书的编写兼顾了实用性和创新性，书中的实例是读者很好的学习资源。

全书共分上下两篇，上篇对比Silverlight和XNA介绍Windows

Phone平台的基本概念，具体包括控制程序朝向、触控简介、处理位图材质、传感器和服务，以及在程序内传递和保存数据遇到的问题。

下篇主要介绍如何使用XNA开发高性能的二维游戏，具体包括文字和子画面（sprites）的创建，以及动画控制、处理位图（加载、从像素基本控制、使用动态的材质）、使用变换、使用触控和传感器来创建游戏。

<<Windows Phone程序设计>>

作者简介

作者：(美国)查尔斯·佩措尔德(Charles Petzold) 译者：杨帆查尔斯·佩措尔德(Charles Petzold)，书写基于windows操作系统上编程的书籍已有24年了。

他是微软客户端应用程序开发的MVP，windows先驱奖的获得者。

他笔耕不辍，那本经典的《windows程序设计》现在已经是第五版，是历史上最好的编程书籍之一，另外，其著作《编码：隐匿在计算机软硬件背后的语言》也受到了广泛的赞赏。

<<Windows Phone程序设计>>

书籍目录

上篇 基础

第1章 Windows Phone 7简介

- 1.1 针对Windows Phone 7
- 1.2 硬件规范
- 1.3 传感器和系统服务
- 1.4 File | New | Project
- 1.5 第一个Silverlight手机程序
- 1.6 标准的Silverlight文件
- 1.7 颜色主题
- 1.8 点和像素
- 1.9 XAP文件是一个ZIP压缩包
- 1.10 一个针对手机的XNA程序

第2章 支持朝向变化

- 2.1 Silverlight以及动态布局
- 2.2 朝向改变的事件
- 2.3 XNA中的朝向
- 2.4 简单的时钟

第3章 触控接口简介

- 3.1 XNA中触控的低层处理
- 3.2 XNA中的手势编程接口
- 3.3 Silverlight中低层的触控事件
- 3.4 Manipulation事件
- 3.5 路由事件
- 3.6 奇怪的现象

第4章 位图（或称材质）

- 4.1 XNA材质的绘制
- 4.2 Silverlight中的Image元素
- 4.3 来自网上的图像
- 4.4 Image和ImageSource
- 4.5 从代码中加载本地位图
- 4.6 从照相机中获取图片
- 4.7 手机的图片库

第5章 传感器和服务

- 5.1 加速度传感器
- 5.2 一个简单的气泡平衡计
- 5.3 地理位置
- 5.4 使用地图服务

第6章 程序架构中的问题

- 6.1 基本页面跳转
- 6.2 在页面之间传递数据
- 6.3 在页面之间共享数据
- 6.4 在多个实例间保存数据
- 6.5 多任务的理想
- 6.6 手机上的任务切换
- 6.7 页面状态

<<Windows Phone程序设计>>

6.8 独立存储

6.9 XNA中的墓碑和设置

6.10 测试和实验

下篇 XNA

第7章 移动的理论

7.1 朴素简单的方案

7.2 向量的简单回顾

7.3 使用向量来移动子画面

7.4 使用参数方程

7.5 玩转转移函数

7.6 缩放文本

7.7 两个旋转文本的程序

第8章 材质和子画面

8.1 Draw方法的变体

8.2 另外一个Hello程序

8.3 在屏幕内移动

8.4 沿着多线段移动

8.5 椭圆形的路线

8.6 一般化的曲线方案

第9章 动态的材质

9.1 渲染的目标

9.2 保留渲染目标的内容

9.3 绘制线段

9.4 控制像素位

9.5 画线的几何学

9.6 修改已有的图片

第10章 根据手势进行变换

10.1 手势和其属性

10.2 缩放和旋转

10.3 矩阵变换

10.4 Pinch手势

10.5 轻甩和惯性

10.6 曼德勃罗集

10.7 平移和缩放

10.8 游戏组件

10.9 仿射和非仿射变换

第11章 通过触控来玩游戏

11.1 更多的游戏组件

11.2 PhingerPaint的画布

11.3 SpinPaint程序概览

11.4 SpinPaint程序的代码

11.5 实际的绘制部分

11.6 PhreeCell和一叠纸牌

11.7 游戏用的字段

11.8 进行游戏和重玩

第12章 通过倾斜来玩游戏

12.1 三维向量

- 12.2 对于气泡更好的可视化
- 12.3 用图像来复现
- 12.4 跟随滚动的小球
- 12.5 通过一个迷宫

章节摘录

版权页：插图：基于Silverlight的程序和基于XNA游戏的差异是为了方便，但是并不局限，也是可以使用Silverlight来写游戏的，或者使用：XNA来写传统的程序，这样做有时可能会很有挑战。尤其对于Silverlight，对于只有少量图形的游戏是比较适合的，或者使用矢量化图形，而不是位图图形，或者是由用户事件来驱动，而不是时钟的时间。一个俄罗斯方块类型的程序或许是比较适合Silverlight的。用户可能发现XNA很难实现Silverlight的功能，比如，在XNA中实现一个列表框在一些程序员看来是很有趣的，而对于其他很多人会是一种折磨。本书的前几章把Silverlight和XNA放在一起介绍，并分成了不同部分来针对两个平台。作者假设一些程序员会专注于Silverlight或者是XNA，但不会讨厌学习其他的环境。当然，这不是通常的态度，幸运的是，Silverlight和XNA有很大的不同。所以，即使来回切换，也不会有混淆。微软将Silverlight定位为云计算的前端，因此，云端的服务和Windows Azure也构成了Windows Phone 7开发重要的一部分。

<<Windows Phone程序设计>>

编辑推荐

《Windows Phone程序设计(XNA框架)》编辑推荐：开始创建你自己的Windows Phone 7上的游戏程序吧，《Windows Phone程序设计(XNA框架)》由顶级的老师、获奖作者Charles Petzold来指导你。这里主要关注 XNA 2D框架和C#语言，你可以精通这个崭新手机平台的核心概念和技术，来扩展自己已有的技能。

和往常一样，Charles在其指导中将实用主义和创新以独特的方式结合在一起，其提供的动手的实例也是很好的财富。

使用XNA开发高性能的二维游戏，创建文字和子画面，并用其做动画，捕捉并嵌入位图，平衡性能的问题，支持多点触控输入，包括tap、drag、flick和pinch，从像素级别来操作位图，使用动态的材质，使用变换，使用组件组成通过触控或倾斜来玩的游戏，在Windows Phone的模拟器上测试游戏。

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>