

<<C++游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<C++游戏编程>>

13位ISBN编号：9787302245919

10位ISBN编号：7302245916

出版时间：2011-1

出版时间：清华大学

作者：邹吉滔//姚雷//易巧玲|主编:陈洪

页数：472

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>

## <<C++游戏编程>>

### 内容概要

本书介绍如何用c++语言进行游戏程序开发。

全书可分为c++语言的基础语法、面向对象编程技术、标准模板库的应用三个部分，共18章，主要内容包括：概观程序设计，开发环境简介，基本数据类型，运算符与表达式，程序的结构，宏和编译预处理，数组，函数与程序结构，指针和引用，结构、联合、枚举，类与对象，静态成员与友元，继承与多态，运算符重载，模板，标准模板库，I/O流，异常处理等。

本书适合游戏开发人员及游戏相关专业师生学习使用，也可供C++编程爱好者参考。

## 书籍目录

第1章 概观程序设计 1.1 程序设计发展历程 1.1.1 什么是计算机程序 1.1.2 计算机程序语言的发展历史 1.2 程序设计思想 1.2.1 结构化程序设计思想 1.2.2 面向对象程序设计思想 本章小结

第2章 开发环境简介 2.1 VisualStudio.NET集成开发环境 2.1.1 创建项目 2.1.2 创建文件 2.1.3 项目属性设置 2.1.4 编译和运行 2.1.5 调试 2.1.6 辅助工具 2.1.7 解决方案资源管理器 2.1.8 类视图 2.1.9 文件视图 2.1.10 资源视图 2.1.11 帮助文档的使用 2.2 Linux下的开发环境 2.2.1 vi编辑器的基本使用 2.2.2 vi编辑器的命令 2.2.3 vi编辑器环境设置 2.2.4 g++编译程序的方法 2.2.5 g++编译程序的选项 2.2.6 运行应用程序 2.2.7 帮助文档的使用 2.3 Code Blocks集成开发工具介绍 2.3.1 创建工程 2.3.2 创建文件 2.3.3 项目属性设置 2.3.4 编译及运行 2.4 绘图函数库的使用 本章小结

第3章 基本数据类型 3.1 基本程序组成结构 3.1.1 一个基本的C++程序 3.1.2 基本输入输出 3.2 字符集和关键字 3.3 C++的数据类型概述 3.4 基本数据类型 3.4.1 整型数据 3.4.2 浮点型数据 3.4.3 字符型数据 3.4.4 bool类型 3.4.5 void类型 3.4.6 常量与变量 3.5 类型转换 3.5.1 隐式类型转换 3.5.2 强制类型转换 本章小结

第4章 运算符与表达式 4.1 概述 4.2 运算符和表达式 4.2.1 运算符和表达式的种类 4.2.2 左值和右值 4.3 算术运算符和算术表达式 4.4 自增和自减运算符 4.5 赋值运算符和赋值表达式 4.5.1 赋值运算符与赋值运 4.5.2 复合赋值运算符 4.5.3 赋值表达式 4.6 关系运算符和关系表达式 4.7 逻辑运算符和逻辑表达式 4.7.1 逻辑运算符 4.7.2 逻辑表达式 4.8 size of运算符 4.9 条件运算符和条件表达式 4.10 逗号运算符和逗号表达式 4.11 优先性和结合性 本章小结 习题

第5章 程序的结构 第6章 宏和编译预处理 第7章 数组 第8章 函数与程序结构 第9章 指针和引用 第10章 结构、联合、枚举 第11章 类与对象 第12章 静态成员与友元 第13章 继承与多态 第14章 运算符重载 第15章 模板 第16章 标准模板库 第17章 I/O流 第18章 异常处理 附录A 程序的写作风格

编辑推荐

中国电影电视技术学会数字特效与三维动画专业委员会，中国系统仿真学会数字娱乐专业委员会，中国文化创意产业技术创新联盟。

#### 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>