

<<Windows移动游戏开发实战>>

图书基本信息

书名：<<Windows移动游戏开发实战>>

13位ISBN编号：9787302271949

10位ISBN编号：7302271941

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：道威斯

页数：392

译者：杨剑

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移动游戏开发实战>>

### 内容概要

本书将竭力激发您的创造力，让您有机会制作出成功的手机游戏。本书从首个Windows移动游戏应用程序开发开始介绍，直到采用包括OpenGL ES图形库在内的高级图形技术，全程指导您创建理想的完整游戏。着重讲述了游戏的输入方式和控制方式、在游戏中灵活地控制屏幕对象的方法、确保游戏运行速度一致的计时器、添加音乐和音效等方面的知识，还演示了如何克服兼容性问题，使您的游戏可以适用于尽可能多的手机玩家。

## 作者简介

Adam Dawes是一位来自顶级在线服务开发公司的软件开发者，同时也是一位系统架构师。

Adam四岁时，第一次接触到一台黑白的Commodore PET计算机，就不由自主地成为一名程序员。

在接下来的30年中他始终热情不减，经历了8位机的辉煌时代，到今天的多核处理器以及便携式超级计算机时代。

# <<Windows移动游戏开发实战>>

## 书籍目录

### 第 部分 windows移动平台开发

#### 第1章 windows移动平台开发与.net

- 1.1 深入了解用于windows移动开发的.net
  - 1.1.1 选择语言
  - 1.1.2 net运行库
  - 1.1.3 ide功能
- 1.2 为windows移动平台开发做准备
  - 1.2.1 多种windows移动操作系统版本
  - 1.2.2 硬件考虑
- 1.3 使用visualstudio进行windows移动平台开发
  - 1.3.1 安装visualstudio
  - 1.3.2 创建windows移动项目
  - 1.3.3 设计窗体
  - 1.3.4 运行应用程序
  - 1.3.5 使用仿真器
  - 1.3.6 针对不同的平台
  - 1.3.7 在实际的设备上运行
  - 1.3.8 调试
  - 1.3.9 获得帮助
- 1.4 windows移动游戏开发
  - 1.4.1 适合的游戏
  - 1.4.2 图形api
  - 1.4.3 本书采用的技术
- 1.5 欢迎进入windows移动平台开发世界

#### 第2章 用户界面

- 2.1 为触摸屏与smartphone设备进行开发
- 2.2 用户界面控件
  - 2.2.1 窗体
  - 2.2.2 标签
  - 2.2.3 按钮
  - 2.2.4 菜单栏
  - 2.2.5 上下文菜单
  - 2.2.6 计时器
  - 2.2.7 文件对话框控件
  - 2.2.8 输入面板
  - 2.2.9 捕获照片
- 2.3 “忙碌”光标
- 2.4 开始游戏编程

### 第 部分 创建游戏

#### 第3章 gdi图形编程

- 3.1 gdi概述
- 3.2 开始绘图
  - 3.2.1 使窗体失效
  - 3.2.2 绘图坐标系
  - 3.2.3 颜色

## <<Windows移动游戏开发实战>>

3.2.4 画笔与画刷

3.2.5 绘制线段

3.2.6 绘制多边形

3.2.7 绘制矩形

3.2.8 绘制椭圆

3.2.9 处理像素点

3.2.10 显示文本

3.2.11 清除背景

3.2.12 绘图示例

3.3 位图

3.3.1 使用graphics类的基本函数创建位图

3.3.2 使用预先画好的图形创建位图

3.3.3 在屏幕上绘制位图

3.3.4 位图示例

3.4 平滑的动画

3.5 充分利用gdi

.....

第 部分opengles图形编程

第 部分发布

## 章节摘录

版权页：插图：9.失去焦点与获得焦点每当窗体成为最前端窗体并获得焦点时，其Activated事件就会被激发。

相应的，当用户切换到其他应用程序上时，窗体的Deactivate事件就会被激发。

这个行为使跟踪窗体是否处于激活状态变得很容易。

如果窗体不在最前端的话，就不必花费很多CPU时间来处理游戏逻辑，这种情况下用户甚至看不到游戏窗体。

实际上，最好是将游戏全部挂起，直到用户返回游戏。

如果在应用程序中添加了多个窗体，那么判断其是否拥有焦点时会稍微复杂一些。

没有现成的方法能够让您知道是否有一个窗体处在激活状态。

这个限制可以很容易得到解决，因为.NET CF可以激发Activate和Deactivate这两个事件。

在程序中，当焦点从一个窗体切换到另一个窗体时，前者的Deactivate事件总是在后者的Activate事件之前触发。

我们可以创建一个变量，每当程序中的一个窗体被激活时就将该变量设置为true，并且在程序失去焦点时，将该变量设置为false;如果该变量为静态的，那么我们随时都可以从项目中的任何一个部分来查看该变量。

通过这种方式，就可以跟踪程序中的窗体是否拥有焦点。

本书为该代码提供了实际的例子，请查看配套下载代码中的2-2-AppFocus项目。

在该程序中，每一秒钟向Visual Studio Output窗口中写一条消息，来标识程序是否拥有焦点。

试着打开第二个窗口，或将程序最小化然后再将焦点切换给它。

程序中AppHasFocus的值始终标识了程序是否在最前端。

使用包含了Panel控件的单个窗体可以很好地代替使用多个窗体，每个面板都可以当做一个虚拟的窗体，且有其自己的权限。

要显示其中一个“窗体”的话，只需要将该“窗体”所对应的面板的Visible属性设置为true，并且将其Dock属性设置为Fill。

如果想将它隐藏起来，就将其Visible属性设置为false。

在这些面板中可以像在窗体中一样放置其他控件，模拟窗体之间的切换没有处理多窗体时那么复杂。

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>