

<<Android 4游戏实战编程>>

图书基本信息

书名：<<Android 4游戏实战编程>>

13位ISBN编号：9787302304982

10位ISBN编号：730230498X

出版时间：2013-1

出版时间：清华大学出版社

作者：蒂马尔奇奥

页数：290

字数：462000

译者：张龙

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>

<<Android 4游戏实战编程>>

内容概要

《移动与嵌入式开发技术：Android 4游戏实战编程》主要包括：构建自己的、用于游戏开发的可重用“黑盒子”、使用游戏引擎与具体游戏代码、设计与开发丰富的2D与3D游戏、开发游戏并实现引人入胜的故事情节、使用OpenGL ES显示并处理图形、创建可用于导航3D通道的控制系统、创建丰富的环境与角色、编写碰撞检测代码等。

《移动与嵌入式开发技术：Android 4游戏实战编程》面向那些不再满足于Android游戏构建初级读物或教程，渴望编写Android游戏应用的开发人员。从基于2D的休闲游戏到基于3D OpenGL的第一人称射击游戏，《移动与嵌入式开发技术：Android 4游戏实战编程》介绍了在这个快速增长的移动平台上开始创建游戏所需的一切知识。

<<Android 4游戏实战编程>>

作者简介

J.F.DiMarzio，是资深的Android开发人员与作家。
他早在1984年就开始在TRS-80彩色计算机上使用Basic开发游戏。
从那时起，DiMarzio曾在很多公司的技术部门工作过，如美国国防部与迪斯尼公司等。
从0.03Beta版开始，他就在Android平台上进行开发工作，并且在Android市场上发布了两款专业应用与一款游戏。

<<Android 4游戏实战编程>>

书籍目录

第一部分 规划与创建2D游戏

第1章 欢迎进入Android游戏世界

- 1.1 Android游戏编程
- 1.2 从一个好故事开始
 - 1.2.1 故事缘何重要
 - 1.2.2 编写你的故事
- 1.3 本书的学习方式
- 1.4 获取Android开发工具
- 1.5 选择Android版本
- 1.6 小结

第2章 射击游戏“星空战士”

- 2.1 “星空战士”背后的故事
- 2.2 是什么构成了游戏
 - 2.2.1 理解游戏引擎
 - 2.2.2 理解具体游戏代码
 - 2.2.3 探索“星空战士”引擎
- 2.3 创建“星空战士”项目
- 2.4 小结

第3章 启动：制作菜单

- 3.1 构建启动画面.
 - 3.1.1 创建活动
 - 3.1.2 创建一个新类
 - 3.1.3 将类转变为活动
 - 3.1.4 创建启动画面图片
 - 3.1.5 导入图片
 - 3.1.6 处理R.java文件
 - 3.1.7 创建布局文件
 - 3.1.8 编辑XML文件
 - 3.1.9 使用FrameLayout
 - 3.1.10 添加图片与文本
 - 3.1.11 连接StarfighterActivity与布局
 - 3.1.12 创建渐变效果
 - 3.1.13 线程化游戏
 - 3.1.14 创建游戏线程
 - 3.1.15 设置新的意图
 - 3.1.16 终止活动
- 3.2 创建主菜单
 - 3.2.1 添加按钮图片
 - 3.2.2 设置布局
 - 3.2.3 连接按钮
 - 3.2.4 添加onClickListener
- 3.3 添加音乐
 - 3.3.1 创建音乐服务
 - 3.3.2 播放音乐
- 3.4 小结

<<Android 4游戏实战编程>>

第4章 绘制环境

4.1 渲染背景

4.1.1 创建活动

4.1.2 创建渲染器

4.1.3 使用OpenGL加载图片

4.1.4 滚动背景

4.2 添加第二个层

4.2.1 加载第二个纹理

4.2.2 滚动第二个层

4.2.3 使用矩阵

4.2.4 完成scrollBackground20方法

4.3 以每秒60帧的速度运行

4.3.1 暂停游戏循环

4.3.2 清除OpenGL缓冲

4.4 修改主菜单

4.5 小结

第5章 创建角色

5.1 精灵动画

5.2 加载角色

5.2.1 创建纹理映射数组

5.2.2 将纹理加载到角色上

5.2.3 创建游戏循环

5.3 移动角色

5.3.1 绘制角色的默认状态

5.3.2 编写PLAYER_RELEASE动作

5.3.3 向左移动角色

5.3.4 加载正确的精灵

5.3.5 加载第二帧动画

5.3.6 向右移动角色

5.3.7 加载右侧动画

5.4 通过触摸事件移动角色

5.4.1 解析MotionEvent

5.4.2 捕获ACTION_UP与ACTION_DOWN

5.5 调整FPS延迟

5.6 小结

第6章 添加敌人

6.1 中局管理

6.2 创建纹理类

6.3 创建敌人类

6.3.1 添加新的精灵图表

6.3.2 创建SFEEnemy类

6.3.3 贝塞尔曲线

6.4 小结

第7章 为敌人添加基本的人工智能

7.1 为敌人准备好AI

7.1.1 创建每个敌人的逻辑

7.1.2 初始化敌人

<<Android 4游戏实战编程>>

7.1.3 加载精灵图表

7.2 回顾AI

7.2.1 创建moveEnemy () 方法

7.2.2 创建enemies[]数组循环

7.2.3 通过AI逻辑移动敌人

7.3 创建拦截机AI

7.3.1 调整顶点

7.3.2 锁定玩家位置

7.3.3 实现斜率公式

7.4 创建侦察机AI

7.4.1 设置随机点以移动侦察机

7.4.2 沿着贝塞尔曲线移动

7.5 创建战舰AI

7.6 小结

第8章 防御

8.1 创建武器精灵图表

8.2 为武器设定轨道

8.2.1 创建武器数组

8.2.2 添加第2个精灵图表

8.2.3 初始化武器

8.2.4 移动武器炸弹

8.2.5 检测屏幕边界

8.2.6 调用firePlayerWeapons ()

方法

8.3 实现碰撞检测

8.3.1 应用碰撞检测

8.3.2 创建detectCollisions () 方法

8.3.3 检测特定的碰撞

8.3.4 删除无效炸弹

8.4 扩展所学内容

8.5 小结

8.6 回顾关键的2D代码

第9章 发布游戏

.....

第 部分 创建3D游戏

<<Android 4游戏实战编程>>

编辑推荐

通过学习《Android4游戏实战编程》，读者可以掌握既能在智能手机上又能在平板电脑上运行的、游戏app的设计与开发过程。

《移动与嵌入式开发技术：Android 4 游戏实战编程》以易读、简洁的方式帮助读者开始创建各种有趣、生动的游戏。

读者学习创建的首个Android游戏是名为“星空战士”的2D、自上向下的卷轴射击游戏。

在掌握了基础知识并且将“星空战士”的最高分记录留在你的平板电脑或智能手机上后，开始扩展知识与技能了——构建一个3D环境，并且使用它创建各种引人入胜的3D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>