

<<C++手机动漫游戏设计教程>>

图书基本信息

书名：<<C++手机动漫游戏设计教程>>

13位ISBN编号：9787508457789

10位ISBN编号：7508457781

出版时间：2008-8

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：242

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++手机动漫游戏设计教程>>

### 前言

手机动漫游戏技术是当今发展最迅猛的技术，国内接近5亿手机用户支撑着这个产业的巨大需求。本书将满足众多有志于从事手机动漫游戏开发技术的大中专学生及爱好者的强烈要求，随着我国互联网和移动技术的不断发展，这种技术更能体现出它的商业应用价值。

本书全面介绍和阐述了利用C++技术开发手机动漫游戏的理论和实践。

以手机动漫游戏为重点，通过手机游戏编程技术和手机游戏美术等相关知识的学习，使读者的手机动漫游戏技术迅速提高。

第1章介绍利用嵌入式开发工具进行移动开发的知识和Microsoft SQLCE系统。

第2章开始编写SMS程序，详细分析代码编写规则和发送SMS示例。

第3章至第5章进行EVC++图形编程的学习，从创建新程序、测试新程序、加载并保存代码着手，进行初步的游戏编程。

第6章至第9章结合C++面向对象程序语言的编程实际介绍短信发送程序、扫雷游戏、黑白棋游戏、移动聊天的功能实现。

第10章对Symbian C++图形编程的内核和用户库，以及应用开发工具包（SDK）进行示例讲解。

第11章到第16章全面应用Symbian进行游戏编程，开发视频播放程序、手机闹钟程序、手机短信管理系统、图像查看器、绘画工具、媒体播放器。

这6章都有详细的程序设计以及代码讲解，使读者能够很快上手和掌握。

本书在写作过程中，除封面署名作者外，张先锋、潘祖平、纪赫男、张之华、王亚敏、刘杰杰、杨明、尤丹、宋忠良、徐杨、张莹、吴婷参与了本书的部分编写工作，在此表示衷心的感谢。

由于时间紧迫和作者水平有限，书中难免有错误及疏漏之处，敬请读者批评指正。

## <<C++手机动漫游戏设计教程>>

### 内容概要

本书详细介绍了如何使用嵌入C++语言进行移动开发，并介绍了在支持Windows Mobile平台的移动智能设备、手机等平台上，如何使用EVC++/Symbian C++开发平台进行各种应用开发。本书内容中包括了Packet PC、Smartphone以及其它支持Windows CE (.NET) 操作系统的移动设备上的应用开发。

其中重点介绍了图片处理、绘图、多媒体和游戏开发等。

通过大量范例，本书详细讲述了EVC++/Symbian C++移动开发的方法和技术。

本书内容以Symbian/嵌入式C++语言为编程语言。

本书主要是针对目前流行的移动设备应用开发，包括移动设备上广泛应用的各种软件：移动网站开发、图片、多媒体、MMS和游戏的开发功能。

为了符合不同技术人员的需要，涉及的技术有C++和.NET精简版等。

## &lt;&lt;C++手机动漫游戏设计教程&gt;&gt;

## 书籍目录

丛书序.前言第1章 移动开发工具介绍 1.1 嵌入开发工具介绍 1.2 Visual Studio.NET2003的功能 1.3 Microsoft SQL CE版第2章 编写SMS程序 2.1 SMS和Pocket PC 2.2 支持SMS的应用程序 2.3 发送SMS示例 2.4 编写代码第3章 EVC++图形编程 3.1 创建新程序 3.2 创建并测试程序 3.3 将鼠标捕捉和“墨水”制图添加到程序中 3.4 添加代码刷新屏幕上的“墨水” 3.5 调试 3.6 加载并保存储存代码第4章 处理位图程序 4.1 创建一个Bitmap Viewer程序 4.2 创建并测试程序第5章 游戏编程 5.1 GAPI介绍 5.2 安装SDK 5.3 完成程序 5.4 编辑器优化 5.5 以游戏API作为起点 5.5.1 创建一个样例欢迎程序 5.5.2 在显存中直接编写 5.5.3 访问硬件键盘 5.5.4 准备启动第6章 短信发送程序第7章 扫雷游戏 7.1 程序设计 7.2 代码讲解 7.2.1 main.cpp模块 7.2.2 game.cpp模块 7.2.3 graphics.cpp模块第8章 黑白棋游戏 8.1 程序设计 8.2 代码讲解第9章 移动聊天 9.1 程序设计 9.1.1 服务器端 9.1.2客户端 9.2 代码讲解 9.2.1 Chatsvr.cpp模块 9.2.2 Mainfrm.cpp模块 9.2.3 Chatter.cpp模块第10章 Symbian C++图形编程 10.1 概述 10.1.1 内核和用户库 10.1.2 文件和目录 10.1.3 目标平台 10.1.4 Symbian OS的目标类型 10.2 应用开发工具包 (SDK) 和工具 10.2.1 SDK安装后的目录结构 10.2.2 应用构建工具 10.3 示例讲解 10.3.1 控制台应用 10.3.2 构建应用 10.3.3 运行应用 10.3.4术语和缩略语第11章 Symbian游戏编程 11.1 使用C++编程 11.2 视频播放器程序 11.2.1 Mainfrm.cpp模块 11.2.2 Nokiacomposer.cpp模块第12章 手机闹钟程序第13章 手机短信管理系统第14章 图像查看器第15章 绘画工具第16章 媒体播放器

章节摘录

插图：

## <<C++手机动漫游戏设计教程>>

### 编辑推荐

《C++手机动漫游戏设计教程》主要是针对目前流行的移动设备应用开发，包括移动设备上广泛应用的各种软件：移动网站开发、图片、多媒体、MMS和游戏的开发功能。为了符合不同技术人员的需要，涉及的技术有C++和.NET精简版等。

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>