第一图书网, tushu007.com

<<网络游戏Windows程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<网络游戏Windows程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787508490526

10位ISBN编号：7508490525

出版时间：2011-10

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：143

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

内容概要

本书从易教与易学的实际目标出发，用丰富的范例对Windows网络游戏编程的知识作了生动、详细的讲解。
全书共6章，内容包括Windows编程基础，MFC框架和消息，菜单、工具栏和状态栏，对话框程序设计，Windows游戏编程实践，计算机图形学基础。
本书内容丰富，讲解精细，通俗易懂，边讲解边操作，大大降低了学习的难度，激发了学习的兴趣和动手的欲望。
全书从始至终以讲解Windows网络游戏编程基础为重点，任务明确，步骤清晰，操作方便。
每章均有学习要点与学习目标，方便读者抓住每章的重难点。

本书适用于全国高等院校计算机专业学生，游戏编程人员，各类网络游戏编程开发从业人员和爱好者的学习用书。

书籍目录

丛书序
前言
第1章Windows编程基础
引言
1.1 Windows编程约定
1.1.1 Windows编程常见缩写
1.1.2 Windows编程常见数据类型
1.1.3 Windows编程命名规则
1.2 Windows编程基本概念
1.2.1 旬柄
1.2.2 Windows,消息机制简介
1.3 Windows SDK典型的程序结构
1.4 Windows GDl.
1.4.1 GDl资源
1.4.2 窗口绘制
1.4.3 图像绘制
1.5处理用户输入
1.5.1 菜单处理
1.5.2键盘输入获取
1.5.3鼠标输入获取
1.6动态链接库
1.6.1 DLL的结构和导出方式
1.6.2 链接应用程序到DLL
1.7定时器
本章小结
自测题
课后作业
第2章 MFC框架和消息mi m m ml ml
引言
2.1 MFC基础
2.1.1 MFC与Win32 SDK
2.1.2 MFC与C++
2.1.3 MFC框架概述
2.2 MFC中的类
2.2.1 CObject类
2.2.2 窗口支持类
2.2.3 绘图和打印类
2.2.4文档类
2.2.5应用程序架构类
2.3 创建Windows应用程序
2.3.1 使用AppWizard建立文档／视图应用
2.3.2 MFC程序运行的机制
2.4 资源
2.4.1 资源的分类
2.4.2 资源的定义

2.5 消息
2.5.1 消息的分类
2.5.2 MFC中消息的产生
2.5.3 MFC中消息的传递
2.5.4 消息处理函数
2.5.5 Windows的消息系统
2.6消息映射
2.6.1 消息映射表
2.6.2 消息映射宏的种类
本章小结
自测题
课后作业
第3章 菜单、工具栏和状态栏
引言
3.1 MFC菜单设计
3.1.1 菜单资源的建立
……
第4章　对话框程序设计
第5章　Windows游戏编程实践
第6章　计算机图形学基础

编辑推荐

房晓溪编著的《网络游戏Windows程序设计教程》共有6章内容：第1章介绍了Windows编程的基本术语、WindowsGDI进行图形图像绘制的方法、使用消息机制获取鼠标和键盘输入。
第2章介绍了MFC框架的基本原理、使用MFC的消息机制、建立用户交互过程。
第3章介绍了在MFC中使用资源编辑器编辑菜单和工具栏、实现菜单和工具栏消息响应函数。
第4章介绍了建立对话框程序的过程、对话框程序运行的流程数据交换机制的实现、MFC常用控件的创建和访问方法、通用对话框的使用。
第5章介绍了使用SDK实现小游戏的方法、使用MFC实现小游戏的方法。
第6章介绍了计算机图形学基础知识、向量的基本运算规则及其含义、矩阵运算基本规则图形、几何变换的原理和矩阵在变换中的应用。
书中各章节都附有习题，这些内容不仅仅是为了便于学生复习思考，更主要的是作为课堂教学的一种延续。

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