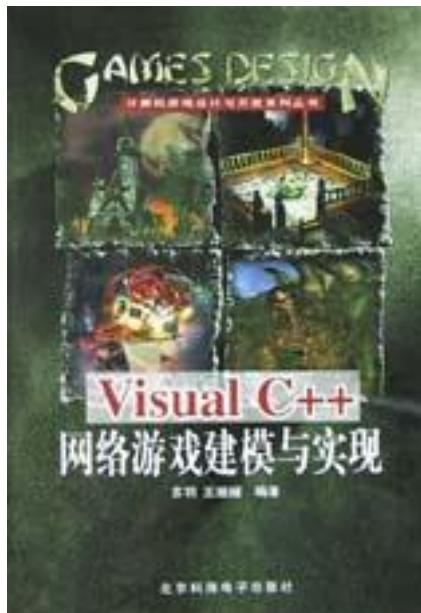


# VisualC++网络游戏建模与实现



[VisualC++网络游戏建模与实现 下载链接1](#)

著者:苏羽

出版者:北京科海培中技术有限责任公司

出版时间:2003-6-1

装帧:平装 (带盘)

isbn:9787900107978

Visual C++网络游戏建模与实现, ISBN: 9787900107978, 作者: 苏羽, 王瑷瑗编著

作者介绍:

目录: 第1章 概述

第2章 TCP/IP协议

第3章 Windows Socket编程接口

第4章 套接字I/O模型

第5章 多线程编程

第6章 服务器线程池模型

第7章 使用可视化建模工具Rational Rose  
第8章 网络游戏设计的需求说明  
第9章 网络游戏Use Case框图的建立  
第10章 游戏协议设计  
第11章 游戏客户端类图设计  
第12章 游戏服务器端类图设计  
第13章 客户端框架程序设计  
第14章 游戏服务器端数据库处理  
· · · · · (收起)

[VisualC++网络游戏建模与实现 下载链接1](#)

## 标签

游戏开发

## 评论

[VisualC++网络游戏建模与实现 下载链接1](#)

## 书评

我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了  
我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了  
我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了  
我看过了 我看过了 我看...

[VisualC++网络游戏建模与实现 下载链接1](#)