

# C++游戏编程



[C++游戏编程\\_下载链接1](#)

著者:Noel Llopis

出版者:清华大学出版社

出版时间:2004-9-1

装帧:平装（带盘）

isbn:9787302090489

本书从游戏开发的角度出发，把C++应用到游戏软件领域。介绍一些C++的实战经验，

用常规的C++技术解决游戏开发者经常遇到的问题。重点讲述已经在实际的项目中应用的技术，而不是大段地罗列代码。

本书是游戏开发经典丛书系列之一，适合游戏开发人员、业余游戏软件开发爱好者和有关游戏软件开发培训班使用，也可以作为秋大职业院校相关专业的参考书。

作者介绍:

目录: 第1部分 初识C++威力  
第1章 继承  
第2章 多重继承  
第3章 常量及引用  
第4章 模板  
第5章 异常处理  
第2部分 性能和内存  
第6章 性能  
第7章 内存分配  
.....  
第3部分 专门技术  
.....  
关于附带光盘  
· · · · · (收起)

[C++游戏编程 下载链接1](#)

标签

- C++
- 游戏开发
- 游戏编程
- 游戏
- 计算机技术
- 游戏编程中需要用到的C++知识
- 开发

广州时期

## 评论

感觉跟游戏基本没什么关系，不过使用C++的一些技巧还是可以看看的

-----  
太经验化了，不适合我这种弱菜，我就应该老老实实地去读代码而不是书

-----  
第十章的抽象接口到第十四章的对象序列化讲解的不错；第十章以前章节在《C++必知必会》均有提及过；另一点，本书单独附带的代码好像挺好的，还没来得及细看... ..

-----  
看它是为了了解插件的实现原理，结果发现讲得很泛。

-----  
[C++游戏编程\\_下载链接1](#)

## 书评

这本书从游戏开发的角度出发，把C++应用到游戏软件领域。介绍一些C++的实战经验，用常规的C++技术解决游戏开发者经常遇到的问题。重点讲述已经在实际的项目中应用的技术，而不是大段地罗列代码。  
本书是游戏开发经典丛书系列之一，适合游戏开发人员、业余游戏软件开发爱好...

-----  
以前听说要学C++的话，得买这本书来看下。不过书买到了自己一翻，根本看不懂啊！晕。成了鸡肋一样，不学扔了可惜；学呢又自己太吃力！也没空出去找培训班，而且就算找到，就学一门课，哪有人教啊。到处搜索，后来找到一个“猎豹网校”，想学什么课程可以任选的，学一门也行的。...

-----  
自己看书真辛苦啊！最近发现有个猎豹网校，全是计算机这类课程，那上面老师按照他们选好的教材进行教学。这个比较好，人家老师都是行家，选的书，肯定是同一类里比较好的。所以，我要买什么书，也经常会上那个猎豹网校上查查，看人家老师选的是哪一本。嘿嘿，这办法挺好，让别...

-----  
花了一下午时间扫了一遍，越看是越不想看下去，书名是游戏编程，但内容没有一点游戏实现的方法，确老是在讲效率效率，虽然这个是游戏开发的重要考虑因素，但它也讲的如蜻蜓点水一样，点一点就没了，不仅仅如此，从第一章到最后一章，该书基本都是走这个路线！！看这书就有这个...

-----  
以前听说要学C++的话，得买这本书来看下。不过书买到了自己一翻，根本看不懂啊！晕。成了鸡肋一样，不学扔了可惜；学呢又自己太吃力！也没空出去找培训班，而且就算找到，就学一门课，哪有人教啊。到处搜索，后来找到一个“猎豹网校”，想学什么课程可以任选的，学一门也行的。...

-----  
本书从游戏开发的角度出发，把C++应用到游戏软件领域。介绍一些C++的实战经验，用常规的C++技术解决游戏开发者经常遇到的问题。重点讲述已经在实际的项目中应用的技术，而不是大段地罗列代码。  
本书是游戏开发经典丛书系列之一，适合游戏开发人员、业余游戏软件开发爱好者...

-----  
以前听说要学C++的话，得买这本书来看下。不过书买到了自己一翻，根本看不懂啊！晕。成了鸡肋一样，不学扔了可惜；学呢又自己太吃力！也没空出去找培训班，而且就算找到，就学一门课，哪有人教啊。到处搜索，后来找到一个“猎豹网校”，想学什么课程可以任选的，学一门也行的。...

-----  
[C++游戏编程\\_下载链接1](#)