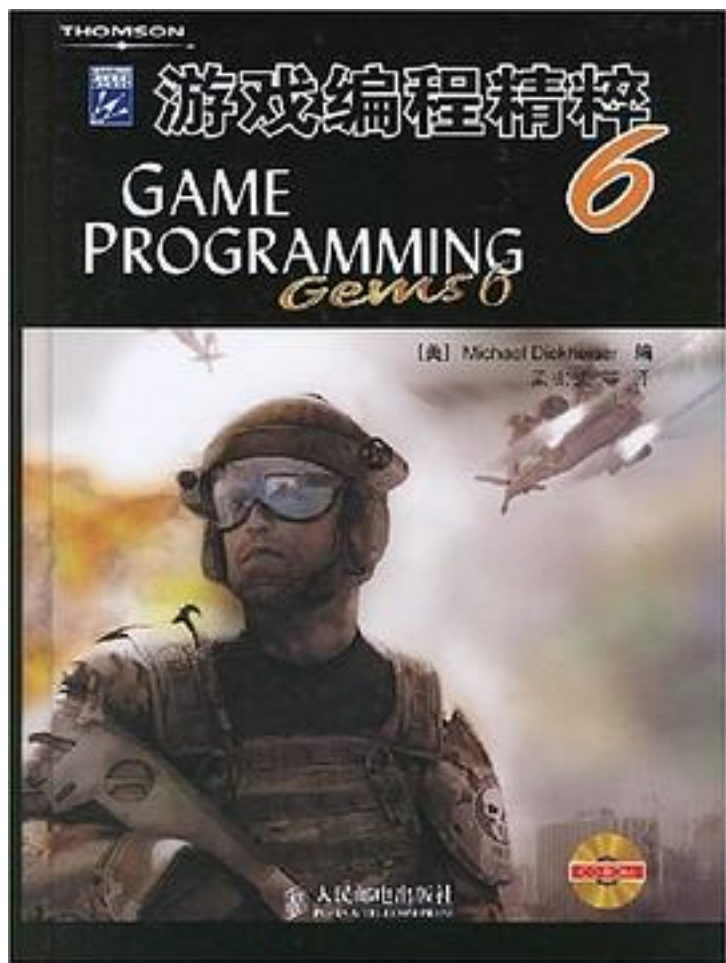


# 游戏编程精粹6



[游戏编程精粹6\\_下载链接1\\_](#)

著者:, Michael Dickheiser, , 美 编

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2007-11

装帧:

isbn:9787115167262

《游戏编程精粹GAME PROGRAMMING6》是游戏编程精粹系列书的最新版本，内容涉及通用编程、数学和物理、人工智能、脚本和数据驱动系统、图形学、音频音效、网络与多人在线游戏，以及

游戏测试和手机游戏等内容，具有较强的先进性和实用性。随书附带光盘中提供了全书所有的源程序、演示程序及需要的各种游戏开发的第三方工具。因此，无论你是一个刚刚起步的游戏开发新手，还是资深业界专家，都能够在本书中找到灵感，增强洞察力及开发的技能。应用书中介绍的开发经验和技巧于实际项目中，将缩短开发时间，提高效率。

作者介绍:

目录:

[游戏编程精粹6\\_下载链接1](#)

## 标签

游戏开发

游戏编程

计算机

游戏

编程

游戏编程精粹6

经典

C++

## 评论

游戏编程精粹6

-----  
总觉得这本值得看的东西比前5本都少得多……

-----  
几年前读过，感觉最近要复习一遍了

-----  
[游戏编程精粹6\\_下载链接1](#)

书评

-----  
[游戏编程精粹6\\_下载链接1](#)