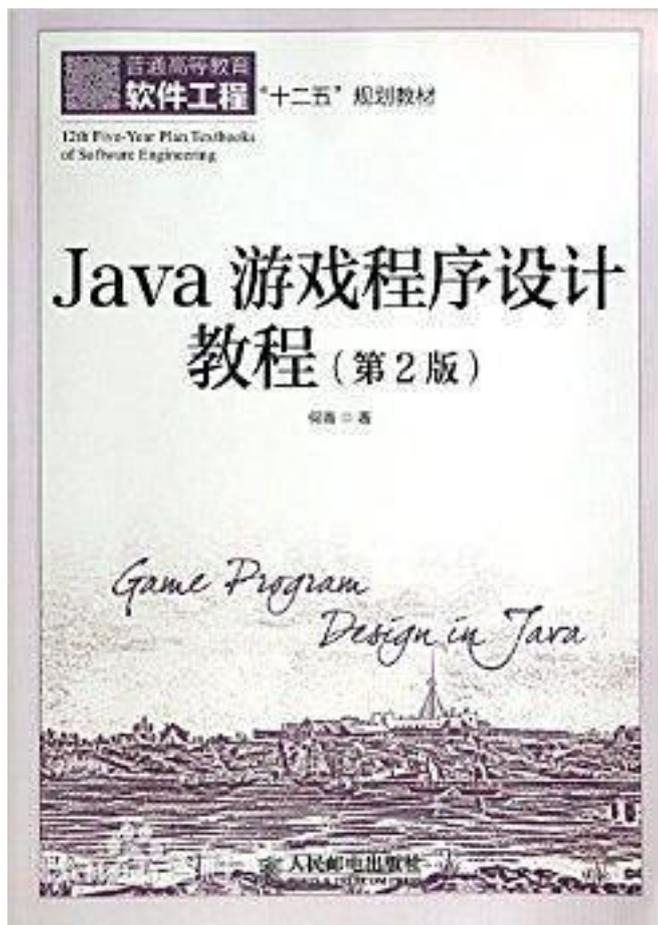


java游戏程序设计教程



[java游戏程序设计教程_下载链接1](#)

著者:何青

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2014-7-1

装帧:平装

isbn:9787115354181

本书通过目前流行的高级编程语言——Java语言来介绍游戏程序设计的相关知识，并通过案例讲解的方式由浅入深地介绍游戏设计各个环节的基本理论和方法。

全书共13章，分别介绍了计算机游戏的发展及游戏设计的基本流程，游戏的基本框架和运行机制；围绕一个2D横版动作游戏案例详细阐述游戏设计的具体细节，内容涉及游戏场景创建、游戏角色设定、场景和角色的交互、游戏关卡设计、游戏音乐的播放及简单人工智能的实现等；分别介绍手机游戏设计及游戏设计工具Greenfoot，并对几个游戏案例的设计过程进行了详细讲解。

本书适合作为本科院校及大专院校的教材，也可供职业技术学校和各游戏培训机构使用。此外，本书也适合对游戏程序设计及Java程序设计感兴趣的读者阅读。

作者介绍:

目录: 第1章 计算机游戏概述

- 1.1 计算机游戏的发展历史
- 1.2 计算机游戏的基本类型
- 1.3 计算机游戏的本质及特征
- 1.4 计算机游戏的主要功能

习题

第2章 游戏设计的基本流程

- 2.1 游戏策划
- 2.2 游戏美术设计
- 2.3 游戏音频设计
- 2.4 游戏程序设计
- 2.5 游戏测试

习题

第3章 游戏程序的基本框架

3.1 Java2D图形绘制简介

- 3.1.1 坐标系统
- 3.1.2 图形处理类
- 3.1.3 绘制几何图形
- 3.1.4 填充图形
- 3.1.5 图形变换

3.2 构建游戏循环

3.3 双缓冲机制

3.3.1 离屏绘制

3.3.2 前屏显示

3.4 游戏的运行框架

3.5 设置帧速率

3.6 Applet游戏程序框架

习题

第4章 游戏的运行机制

4.1 游戏中的物体运动

4.1.1 模拟匀速直线运动

4.1.2 模拟加速直线运动

4.2 碰撞检测

4.3 传递控制命令

4.4 游戏设计案例一：《贪食蛇》游戏

4.4.1 游戏整体设计

4.4.2 贪食蛇的表示

4.4.3 绘制贪食蛇

4.4.4 食物类的实现

4.5 游戏设计案例二：《打砖块》游戏

4.5.1 游戏整体设计

4.5.2挡板类的实现

4.5.3砖块类的实现

4.5.4小球类的实现

习题

第5章游戏场景设定

5.1Java2D图像绘制简介

5.2绘制卷轴型图像

5.2.1基本绘制方法

5.2.2滚动显示

5.2.3创建Ribbon类

5.3绘制砖块型图像

5.3.1基本绘制方法

5.3.2创建TileMap类

5.3.3滚动显示

5.4创建完整的游戏场景

习题

第6章游戏角色设定

6.1精灵的图像绘制

6.2精灵的移动控制

6.3创建精灵类

习题

第7章角色与场景的交互

7.1概述

7.2玩家角色的运动及控制

7.3玩家角色与游戏场景的碰撞检测

7.3.1基本原理

7.3.2创建GameWorldManager类

7.3.3调用碰撞检测方法

7.4电脑角色的运动及碰撞检测

7.4.1定义电脑角色的行为

7.4.2设置电脑角色的初始位置

7.5玩家角色与电脑角色的碰撞检测

习题

第8章声音效果设定

8.1播放音效

8.2播放音乐

8.3为游戏添加动作音效和场景音乐

习题

第9章完善游戏规则

9.1有限状态机模型

9.2玩家角色跳起来"踩"电脑角色

9.3玩家角色发射子弹攻击电脑角色

9.4增加玩家角色生命值

9.5显示玩家生命及游戏分数

9.6实现简单的游戏人工智能

习题

第10章游戏关卡设计

10.1完善游戏关卡

10.1.1完善场景的滚动

10.1.2添加敌人和道具

10.1.3添加新的关卡

10.2添加游戏菜单

10.2.1游戏菜单设计

10.2.2游戏菜单的显示

- 10.2.3游戏的保存与恢复
- 10.3设计关卡地图编辑器
 - 10.3.1地图编辑器总体设计
 - 10.3.2地图编辑器详细设计
- 习题
- 第11章手机游戏设计简介
 - 11.1手机游戏概述
 - 11.2手机游戏开发平台简介
 - 11.3手机游戏的程序框架
 - 11.3.1使用WTK设计手机游戏
 - 11.3.2使用NetBeans设计手机游戏
 - 11.4设计《打砖块》手机游戏
 - 11.5使用游戏生成器创建手机游戏
- 习题
- 第12章游戏设计工具Greenfoot
 - 12.1概述
 - 12.2基本操作方法
 - 12.2.1打开游戏场景
 - 12.2.2添加游戏角色
 - 12.2.3运行游戏
 - 12.3相关API简介
 - 12.4编写游戏程序
 - 12.4.1创建游戏世界
 - 12.4.2创建游戏角色
 - 12.4.3让游戏角色运动起来
 - 12.4.4处理游戏中的图像
 - 12.4.5碰撞检测
 - 12.4.6键盘控制
 - 12.4.7鼠标控制
 - 12.4.8播放声音
 - 12.4.9控制游戏的运行
 - 12.4.10导出游戏场景
 - 12.5编程示例
- 习题
- 第13章游戏设计案例详解
 - 13.1模拟钢琴游戏
 - 13.1.1基本功能设计
 - 13.1.2添加更多琴键
 - 13.2太空射击游戏
 - 13.2.1构建游戏框架
 - 13.2.2程序结构优化
 - 13.3点灯游戏
 - 13.3.1游戏整体设计
 - 13.3.2各个类的具体实现
- 习题
- 附录Java类库引用参考
- 参考文献
 - • • • • [\(收起\)](#)

[java游戏程序设计教程_下载链接1](#)

标签

游戏

java

编程

好好

评论

[java游戏程序设计教程_下载链接1](#)

书评

[java游戏程序设计教程_下载链接1](#)