游戏编程权威指南

游戏编程权威指南_下载链接1_

著者:Mike McShaffry 麦克沙福瑞

出版者:人民邮电

出版时间:2016-3

装帧:平装

isbn:9787115410344

全书分为4个部分共24章。首部分是游戏编程基础，主要介绍了游戏编程的定义、游戏架构等基础知识。

第二部分是让游戏跑起来，主要介绍了初始化和关闭代码、主循环、游戏主题和用户界

面等。

第三部分是核心游戏技术，主要介绍了一些*为复杂的代码
示例，如3D编程、游戏音频、物理和AI编程等。

第四部分是综合应用，主要介绍了网络编程、多道程序设计和用C#创建工具等，并利用前面所讲的 知识开发出一款简单的游戏。

本书适合游戏开发人员、游戏架构设计人员和游
戏引擎用户参考阅读，也适合想要进入游戏开发领域 的读者阅读。

作者介绍:

Mike McShaffry，在游戏界众人皆知的"Mr.
Mike"，参加了创世纪7、8、9和UO（网络创世纪）的开发和项目管理工作。Mike的游戏开发经验以非凡的方式覆盖了整个领域。当团队只有十来个人时他就在那里，然后经历了20、30、50人的团队阶段。他经历过创业，也为业界最大的发行商工作过，开发过从“传统”到绝对“非传统”的游戏——从《创世纪》到Blackjack，单机、多人、在线、离线等你能够想到的任何东西。对于PC游戏，他能以每种权威身份发言——程序员、设计师、项目主管、开发主管、工作室领导……

目录: 第1章 什么是游戏编程 1

・・・・・・・(收起)

游戏编程权威指南_下载链接1_

标签

游戏编程

游戏

游戏开发

编程

软件开发

计算机

DirectX

Lua

评论

基于 Low-level 基础库 (Windows API, DirectX, Lua, .NET WinForms) 的 Windows 游戏开发的编程技术、程序设计和软件工程实践。无愧于 Windows 游戏开发领域的 Coding Complete 之称。

这是我读过的最好的游戏编程书，

游戏编程权威指南_下载链接1_

书评

刚看这本书是在一年前，刚接触游戏开发，在图书馆看到这本书以为是那种overview的书，所以借来了一读，然后发现至少50%的内容读不懂……后来做了一些小项目之后再次重读，才发现这本书原来如此有价值。
这本书写的主要是作者在做《创世纪》游戏的过程中积累下的点滴经验和感悟...

[2018.10 更新] 这里的评论仅针对本书第一版[《游戏编程全接触》(2006)] ([Game Coding Complete, 1Ed (2003)])。本书的第四版[《游戏编程权威指南》(2016)] ([Game Coding Complete, 4Ed (2012)]) 采用的基础库更新到 D3D11 及同时代的其它技术 (XInput, DirectSound [replace...

很早看过这本书，好像还是英文版的，很多都忘记了，印象最深的好像是cache那一节，因为我的第一个游戏就是把所有图片都载入内存中，当时好像用了100多兆内存，然后放在别人的机器上，速度就很慢，我的开发机器是256兆，别人的机器是128的，哈哈。当时很迷茫，因为刚接触编程，...

我读的是第四版的翻译版。
原书介绍了游戏开发的方方面面，虽然内容有些旧，但仍是作者开发的切身经验，有很高的参考价值。内容大致是一个概览，说了游戏开发中一些常用技术的基本概念和注意事项，不算太深入。至于风格，就是废话特别多。比如作者除了描述主题之外，还加了一些...

我对本书[第一版的评论]是在略读第一版[《游戏编程全接触》(2006)] ([Game Coding Complete, 1Ed (2003)]) 后写的。在读过本书的第四版[《游戏编程权威指南》(2016)] ([Game Coding Complete, 4Ed (2012)])
后，感觉原评论已不合适，所以第一版评论仅针对本书第一版。 作者 Mr....

书是好书，很多地方都讲了，但歪个题，作者附赠的源码严重过时了，里面的库都是vs2012了，第三方lib无法直接参与编译，要重新编译，但其中的luaplus无法生成vs2019的sln，github上提供的最新源码也无法生成项目文件，已经有issue但无回复，effects框架的源码无法编译，语法过时...

这本书是写游戏，更是写一个程序开发的全过程，并且不是空谈，而是实践者写就的。
游戏开发需要注意的问题，包括GUI的，是其它可视软件都需要考虑到的。
对整理开发思路也很有用处。

游戏编程权威指南_下载链接1_