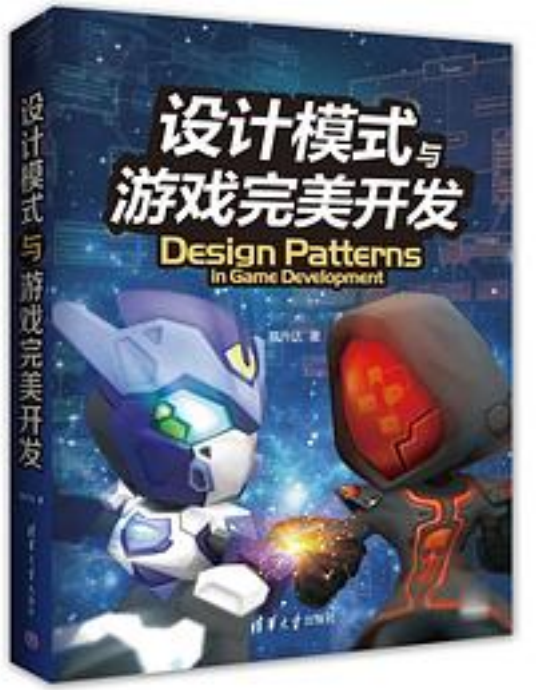
设计模式与游戏完美开发



设计模式与游戏完美开发_下载链接1_

著者:蔡升达

出版者:清华大学出版社

出版时间:2017-1-1

装帧:平装

isbn:9787302455981

初次接触设计模式（Design Patterns）是在求学阶段，第一次看GoF的《Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software》时，感觉尤如天书一般，只能大概了解Singleton、Strategy、Facade、Iterator这几个Pattern的用法，至于为什么要使用、什么时候使用，完全没有概念。

进入职场后，先是跟着几个大型游戏项目一同开发和学习，到后来，自己可以主持技术项目、开发网络游戏引擎、游戏框架等。在这个过程中，时而拿起GoF的《Design Patterns》或是以设计模式为题的书籍，反复阅读，逐渐地了解了每一种模式的应用以及它们的设计分析原理，并通过不断地实践与应用，才将它们融入自己的知识体系中。

从2004年进入职场，一晃眼，在游戏业也超过了10的经历，这些年在游戏行业工作的付出，除了得以温饱之外，也从中吸收了不少的知识与经验。记得某天在一个项目开发会议中，我与同仁分享如何将设计模式应用在游戏的开发设计中时，我突然察觉，应该将这些内容写下来，并分享给更多的游戏设计师，于是就有了写这本书的想法。

通过写作将经验与大家分享，希望大家可以了解，在游戏行业中的工程师，不该只是进行着“无意义”程序代码输出的“码农”，而是一群从事高级软件分析实现的设计师。所以，整合多种领域知识于一身的游戏工程师，更需要以优雅的方式来呈现这些知识汇集的结果，设计模式（Design Patterns）是各种软件设计技巧的呈现方式，善用它们，更能表现出游戏设计工程师优雅的一面。

10年的游戏从业过程，接受过许多人的协助及帮忙：Jimmy & Silent兄弟——20年的同学、朋友及合作伙伴们，有你们一路的协助与砥砺才能有今天；Justin Lee——谢谢你的信任，也感谢你的忍受功力，可以让我们一同完成不少作品；Mark Tsai——谢谢你一路的提拔与信任；Jazzdog——感谢你的支持，我一直知道程序与美术是可以同时存在于一个人身上的；Kai——合作伙伴，感谢你的支持。

最后谢谢我的家人，感谢老婆大人这10多年来忍受我在书房内不断地堆积书本、小说及收藏品。感谢我3岁的女儿，因为你的到来，让我知道没什么比你更重要了。

蔡升达

2016年10月

作者介绍:

目录:

设计模式与游戏完美开发_下载链接1_

标签

游戏开发

设计模式

计算机

游戏

设计

非常棒的书

unity

321

评论

书本较厚，但是阅读体验并不差，为了介绍设计模式而比较“牵强”的实现了一个比较完整的游戏。每个模式都有流程图、代码对比，对策划比较友好，不想看代码也能将就看看代码的注释或者直接跳过也无伤大雅，能够加强对系统模块的理解，减少与程序交流的障碍。个人感觉比《游戏编程模式》更容易看一些，夹杂了一些私货。对各个模式的介绍还算清晰，也可以作为c#的入门级资料，代码质量方面作为一个策划就不做评价了，也没有时间精力去挨个实现了，有空再说吧。

这书字也太大了吧，外加全篇代码，看起来很厚，其实东西不多

类似的书只看到过一本，不过目测也没有这本书涉及的全面，基本上23个设计模式都有涉猎，加分项是该书的经验全部来自于游戏开发领域，每个模式都应用于不同的游戏系统中，而没有为用而用的痕迹，组合起来是一个完整的游戏demo，十分用心的一本书，我个人非常喜欢

入门不错的书，代码是针对一个项目的设计模式。但是不能以偏概全完全照搬照用，要有自己的理解

真的是非常棒的书，作为游戏的设计模式入门来说够了，学了之后可以让你在使用中进行举一反三

设计模式与游戏完美开发_下载链接1_

书评

这是一本好书！！！
熨平了设计模式学习的各种疙瘩，坎坷。看的出来，作者是真的很用心把设计模式的具体应用尽力做到了
易懂！没有任务炫技的成分在里面，没有让初学者云里雾里，没有人在中途失去信心，如果非要给差评，那我只能很无耻给出一点： 案例源码里面的注释是繁体中文...

设计模式与游戏完美开发_下载链接1_