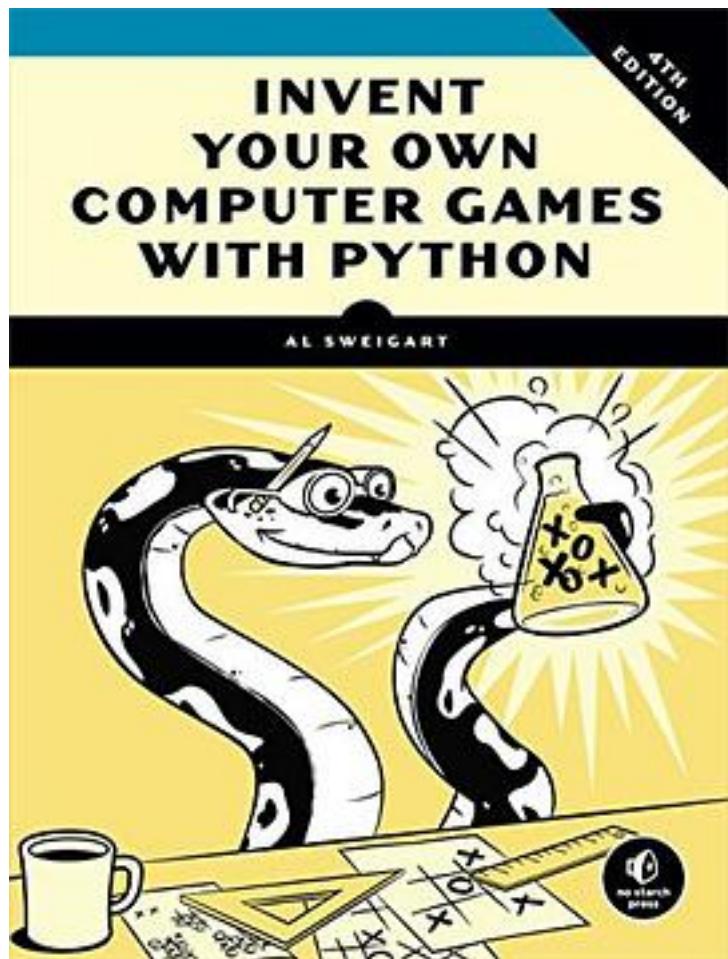


# Invent Your Own Computer Games with Python



[Invent Your Own Computer Games with Python\\_ 下载链接1](#)

著者:Al Sweigart

出版者:No Starch Press

出版时间:2016-12-17

装帧:Paperback

isbn:9781593277956

作者介绍:

目录:

[Invent Your Own Computer Games with Python](#) [\\_下载链接1](#)

## 标签

Python

英文原版

计算机

编程

## 评论

<http://inventwithpython.com/invent4thed/>

---

用游戏来讲解编程的出发点很好，但是我觉得如果修改一下目标读者定位会更好。这本书假定读者都是0基础，为了让这样的读者看懂，特意写了一些冗长的代码，导致代码比较“丑陋”。而且，把知识点都放到游戏里面去讲，基本上都是蜻蜓点水，不容易形成知识体系。其实完全可以把读者定位为了解Python基本特性，但是却缺少想法，急需小项目练手的群体，这样就可以充分利用Python的特性了。里面的小游戏我很喜欢，尤其是翻转棋，基于作者提供的思路，我实现了pygame版本，运行得还不赖。总是还是很有收获的，只是我认为本可以写得更好。

---

[Invent Your Own Computer Games with Python](#) [\\_下载链接1](#)

## 书评

首先，作者自己在preface中说了，这本书是写给9~10岁的小孩看的...作者所言不虚，果然很简单。

300多页的英文书，累计也就花了6个小时。先读一下游戏规则，然后用Python跑程序，自己玩玩，然后直接读代码，做点儿小修改，代码理解之后一章就算看完了，完全无视了作者...

---

虽然技术力量薄弱，不具有欣赏能力，但是这个书确实浅显易懂，对于游戏爱好者，或者python爱好者，都是一个好的引诱材料。哈哈，为了更多人用python，我支持这个书了。

---

读中学的时候，除了游戏厅里的投币街机，我第一次见到的游戏机是城里学生带到学校的俄罗斯方块掌机，虽然是现在看起来很简陋的黑白游戏，但那时候足以吸引一群同学围观一个下午。直至上大学及工作前几年，我对电子游戏一直很着迷。后来因为工作和生活的压力，个人空闲时间越来...

---

[Invent Your Own Computer Games with Python](#) [\\_下载链接1](#)