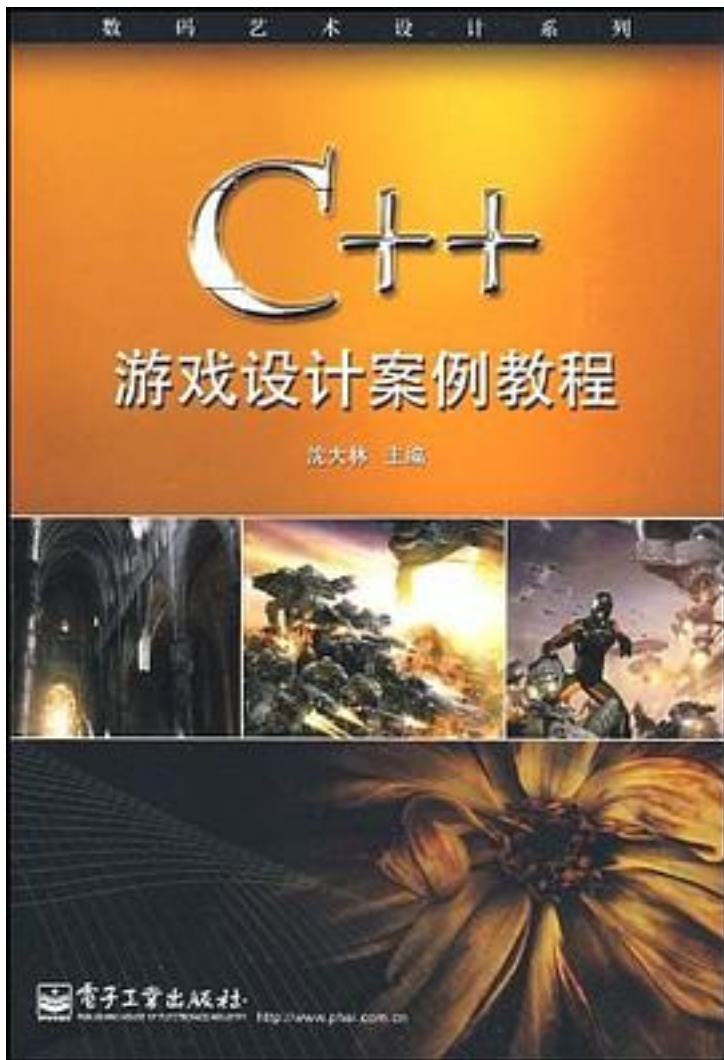


# C++游戏设计案例教程



[C++游戏设计案例教程\\_下载链接1](#)

著者:沈大林

出版者:

出版时间:2009-5

装帧:

isbn:9787121086298

全书以游戏引擎的设计为主线，辅以案​​例：“林间之战”和“云中战机”的设计为技术剖析，由浅至深，层层引导，使读者掌握游戏设计技术，提高游戏设计能力。在案例中每个技术点都有详细的讲解，容易看懂、便于教学。《C++游戏设计案例教程》的代码、教案资源可在华信教育资源网（[www.hxedu.com.cn](http://www.hxedu.com.cn)）免费下载。阅读《C++游戏设计案例教程》应具有C++面向对象程序设计基础。

作者介绍:

目录:

[C++游戏设计案例教程\\_下载链接1](#)

## 标签

C++

游戏开发

游戏

开发

计算机

技能

C/C++

## 评论

介绍了怎么构建一个简单的2D游戏引擎，挺实用的。看完可以试着做出一个比书上的例子更好的小游戏。

-----  
[C++游戏设计案例教程 下载链接1](#)

书评

-----  
[C++游戏设计案例教程 下载链接1](#)