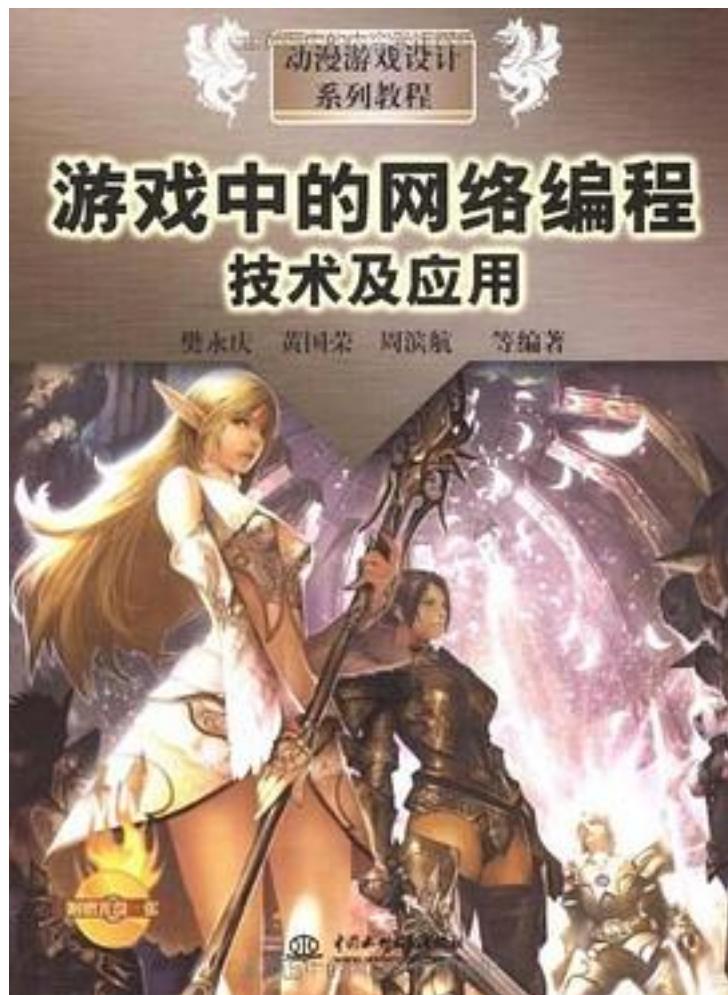


游戏中的网络编程技术及应用



[游戏中的网络编程技术及应用_下载链接1](#)

著者:

出版者:

出版时间:2009-5

装帧:

isbn:9787508464213

《游戏中的网络编程技术及应用》是学习游戏中网络编程技术的参考书。全书共分三大部分：第一部分介绍网络游戏编程的基本概念和相关基础知识；第二部分讲解了游戏编

程的小型应用实例，内容包括基于Internet网络的游戏聊天室开发、多机对战版五子棋以及游戏大厅的创建示例；第三部分是大型网络游戏编程案例，内容包括网络坦克对战和网络斗地主的游戏案例，介绍大型游戏的设计规则、流程以及实现。

《游戏中的网络编程技术及应用》既有完整的基础知识讲解，又有复杂而完整的实例分析，读者能够轻松地将自己所学的理论知识付诸实践。《游戏中的网络编程技术及应用》适合于对网络游戏编程感兴趣的入门者，也适合于广大的游戏开发人员作为参考。学习《游戏中的网络编程技术及应用》需要具备一定的C++语言编程基础。

作者介绍:

目录:

[游戏中的网络编程技术及应用](#) [下载链接1](#)

标签

网络编程

游戏开发

计算机科学

计算机

编程

程序设计

Net

Game

评论

代码占了很大篇幅，作为入门级的小册子读读还不错

[游戏中的网络编程技术及应用](#) [下载链接1](#)

书评

从第四章开始大段大段的源代码，光盘里已经有了。这书本来还能精简掉60页。该细细讲一讲的让自己看代码理解，结果代码又不全。幸好有相关知识，否则真被误导了。

豆瓣，你就不能标出评论还差多少字吗？

[游戏中的网络编程技术及应用](#) [下载链接1](#)