

# 网络游戏编程教程



[网络游戏编程教程\\_下载链接1](#)

著者:恽如伟

出版者:机械工业出版社

出版时间:2009-6

装帧:

isbn:9787111268024

《网络游戏编程教程》讲述网络游戏编程的基础知识和基本方法。《网络游戏编程教程》共分为10章。内容包括：电子游戏概述、游戏编程介绍、基础理论、编程语言和文件存储、图形开发、音频处理、数据库开发、网络通信、开发实践、小游戏制作。《网络

游戏编程教程》深入浅出、图文并茂、讲解详细，每章有重点提示并有与知识点相配套的制作实例。《网络游戏编程教程》附赠光盘内容包括书中的程序代码及各种程序开发工具，以方便读者学习。

《网络游戏编程教程》适用于网络游戏开发人员及爱好者，可作为大专院校相关专业及社会培训班教材和参考。

作者介绍:

目录: 前言

第1章 电子游戏概述

1.1 电子游戏简介

1.1.1 电子游戏概念及类型

1.1.2 电子游戏发展简史

1.2 PC游戏

1.2.1 PC游戏的发展阶段

1.2.2 几种主要PC游戏类型介绍

1.3 手机游戏

1.3.1 文字类游戏

1.3.2 图形类游戏

1.4 网络游戏

1.4.1 第一代网络游戏：1969年～1977年

1.4.2 第二代网络游戏：1978年～1995年

1.4.3 第三代网络游戏：1996年～2006年

1.4.4 第四代网络游戏：2006年开始至今

第2章 游戏编程介绍

2.1 工作内容

2.1.1 购买一个专业引擎

2.1.2 自主开发专用引擎

2.1.3 使用一个免费的试用引擎

2.2 专业和细分

2.2.1 底层程序代码编写

2.2.2 模块程序设计

2.2.3 系统程序设计

第3章 基础理论

3.1 编程基本概念

3.1.1 变量及数组

3.1.2 赋值和运算符

3.1.3 函数

3.1.4 循环语句

3.1.5 条件语句

3.2 编程思维

3.2.1 面向过程编程

3.2.2 面向对象编程

3.2.3 事件处理

3.3 数据结构

3.3.1 链表

3.3.2 堆栈

3.3.3 队列

3.3.4 树

3.4 Windows程序设计

3.4.1 Windows窗体和控件

- 3.4.2 消息循环
- 3.4.3 进程、线程和同步
- 第4章 编程语言和文件存储
- 4.1 编译语言
  - 4.1.1 C语言简介
  - 4.1.2 汇编语言简介
- 4.2 脚本语言
  - 4.2.1 lua语言简介
  - 4.2.2 JavaScript、VBScript简介
- 4.3 文件存储
  - 4.3.1 文本文件和二进制文件
  - 4.3.2 XML文件
- 第5章 图形开发
- 5.1 2D图形开发
  - 5.1.1 基本屏幕绘图
  - 5.1.2 游戏画面特效制作
  - 5.1.3 游戏地图制作
- 5.2 3D图形开发
  - 5.2.1 顶点、三角形
  - 5.2.2 纹理和混合方式
  - 5.2.3 光照
  - 5.2.4 静态模型
  - 5.2.5 顶点动画
  - 5.2.6 骨骼动画
  - 5.2.7 固定管道
  - 5.2.8 可编程管道
  - 5.2.9 Direct3D介绍
  - 5.2.10 OpenGL介绍
  - 5.2.11 3D引擎概念
- 第6章 音频处理
- 6.1 3D音效处理
  - 6.1.1 DirectX的音频播放
  - 6.1.2 OpenAL音频播放
- 6.2 音频视频播放
  - 6.2.1 MP3、OGG音频格式介绍
  - 6.2.2 AVI、WMV和MPG等视频格式介绍
  - 6.2.3 使用DirectShow播放音频视频
- 第7章 数据库开发
- 7.1 为什么需要使用数据库
- 7.2 3种类型的数据库
  - 7.2.1 层次型数据库系统
  - 7.2.2 网状型数据库系统
  - 7.2.3 关系型数据库系统
- 7.3 SQL介绍
  - 7.3.1 SQL的系统数据类型
  - 7.3.2 SQL语句的组成部分
  - 7.3.3 SQL语句的基本结构和表达式
- 第8章 网络通信
- 8.1 常用网络协议介绍
- 8.2 TCP/IP协议
- 8.3 UDP协议
- 8.4 WindowsSocket编程介绍
- 第9章 开发实践
- 9.1 Lua脚本编程

9.1.1 Lua编程指导  
9.1.2 针对MMORPG游戏的Lua编程  
9.2 VC++6.0的使用  
9.2.1 新建工程  
9.2.2 工程配置  
9.2.3 编译链接  
9.2.4 调试  
第10章 实例讲解——一个小游戏的实现  
10.1 井字棋客户端GUI界面  
10.2 井字棋功能需求分析和实现  
10.2.1 功能需求分析：客户端、服务器端  
10.2.2 功能需求实现：客户端、服务器端  
参考文献  
· · · · · (收起)

[网络游戏编程教程\\_下载链接1](#)

## 标签

游戏开发

计算机

serve

GameDev

游戏

学习书籍

awdwa

## 评论

入门书籍。更像是Lua和VS的入门教程

-----  
典型的一抄到底的国产教材，枯燥肤浅

-----  
[网络游戏编程教程\\_下载链接1](#)

书评

-----  
[网络游戏编程教程\\_下载链接1](#)