

# Game Coding Complete, Third Edition



## GAME CODING COMPLETE THIRD EDITION



Copyrighted Material Mike "Mr. Mike" McShaffry et al.

[Game Coding Complete, Third Edition 下载链接1](#)

著者:Mike McShaffry

出版者:Charles River Media

出版时间:2009-03-05

装帧:Paperback

isbn:9781584506805

Welcome to "Game Coding Complete, Third Edition," the newest edition of the essential, hands-on guide to developing commercial-quality games. Written by a veteran game programmer, the book examines the entire game development process and all the unique challenges associated with creating a game. An excellent

introduction to game architecture, you'll explore all the major subsystems of modern game engines and learn professional techniques used in actual games. This third edition features expanded content and coverage of the latest and most exciting new game programming techniques including AI, multiprogramming, working with scripting languages such as Lua, and writing C# tools like your level editor. All the code and examples presented have been tested and used in commercial video games, and the book is full of invaluable best practices, professional tips and tricks, and cautionary advice.

## 作者介绍:

Mike McShaffry，在游戏界众人皆知的"Mr. Mike"，参加了创世纪7、8、9和UO（网络创世纪）的开发和项目管理工作。Mike的游戏开发经验以非凡的方式覆盖了整个领域。当团队只有十来个人时他就在那里，然后经历了20、30、50人的团队阶段。他经历过创业，也为业界最大的发行商工作过，开发过从“传统”到绝对“非传统”的游戏——从《创世纪》到Blackjack，单机、多人、在线、离线等你能够想到的任何东西。对于PC游戏，他能以每种权威身份发言——程序员、设计师、项目主管、开发主管、工作室领导……

## 目录:

[Game Coding Complete, Third Edition 下载链接1](#)

## 标签

游戏开发

C++

软件开发

程序设计

游戏编程

game

特别想读

gamedev

## 评论

我从中学到pc游戏体系结构的东西，正是我想找的，哇哈哈哈

---

[Game Coding Complete, Third Edition 下载链接1](#)

## 书评

刚看这本书是在一年前，刚接触游戏开发，在图书馆看到这本书以为是那种overview的书，所以借来了一读，然后发现至少50%的内容读不懂……后来做了一些小项目之后再次重读，才发现这本书原来如此有价值。

这本书写的主要是在做《创世纪》游戏的过程中积累下的点滴经验和感悟…

---

很早看过这本书，好像还是英文版的，很多都忘记了，印象最深的好像是cache那一节，因为我的第一个游戏就是把所有图片都载入内存中，当时好像用了100多兆内存，然后放在别人的机器上，速度就很慢，我的开发机器是256兆，别人的机器是128的，哈哈。当时很迷茫，因为刚接触编程，…

---

[2018.10 更新] 这里的评论仅针对本书第一版[《游戏编程全接触》(2006)] ([Game Coding Complete, 1Ed (2003)])。本书的第四版[《游戏编程权威指南》(2016)] ([Game Coding Complete, 4Ed (2012)]) 采用的基础库更新到 D3D11 及同时代的其它技术 (XInput, DirectSound [replace...]

---

我对本书[第一版的评论]是在略读第一版[《游戏编程全接触》(2006)] ([Game Coding Complete, 1Ed (2003)]) 后写的。在读过本书的第四版[《游戏编程权威指南》(2016)] ([Game Coding Complete, 4Ed (2012)])  
后，感觉原评论已不合适，所以第一版评论仅针对本书第一版。作者 Mr....

我读的是第四版的翻译版。

原书介绍了游戏开发的方方面面，虽然内容有些旧，但仍是作者开发的切身经验，有很高的参考价值。内容大致是一个概览，说了游戏中一些常用技术的基本概念和注意事项，不算太深入。至于风格，就是废话特别多。比如作者除了描述主题之外，还加了一些...

---

书是好书，很多地方都讲了，但歪个题，作者附赠的源码严重过时了，里面的库都是vs 2012了，第三方lib无法直接参与编译，要重新编译，但其中的luaplus无法生成vs2019的sln，github上提供的最新源码也无法生成项目文件，已经有issue但无回复，effects框架的源码无法编译，语法过时...

---

这本书是写游戏，更是写一个程序开发的全过程，并且不是空谈，而是实践者写就的。游戏开发需要注意的问题，包括GUI的，是其它可视软件都需要考虑到的。对整理开发思路也很有用处。

---

[Game Coding Complete, Third Edition](#) [下载链接1](#)