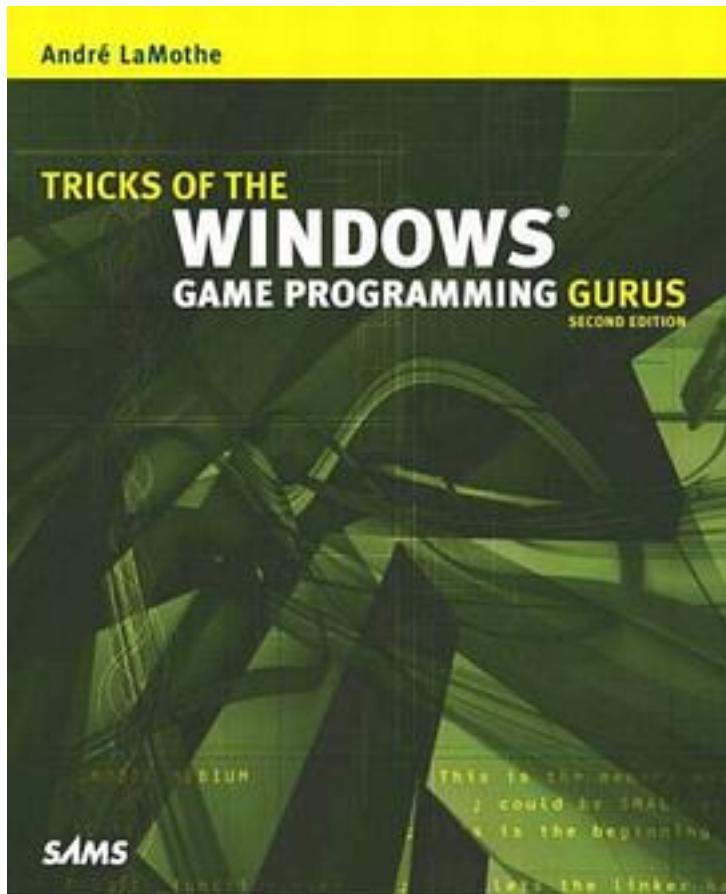


# Tricks of the Windows Game Programming Gurus



[Tricks of the Windows Game Programming Gurus 下载链接1](#)

著者:Andre Lamothe

出版者:Sams

出版时间:1999-09-27

装帧:Paperback

isbn:9780672313615

作者介绍:

目录:

[Tricks of the Windows Game Programming Gurus 下载链接1](#)

## 标签

游戏编程

WindowsGame

GameDev

## 评论

[Tricks of the Windows Game Programming Gurus 下载链接1](#)

## 书评

作为一个刚上路不久的准程序员。我并没有读过太多所谓的经典大作。我是在我们学校图书馆里翻到这本书的。第一印象是封面很漂亮。配合上胜于砖头的厚度给人一种很技术流的诱惑。当我看到书名里的大师二字我有点犹豫。我是一个底子并不厚的学生，我不想晕头晕脑地看了100页之后发...

这本书的主题关于 Windows 2D 游戏编程基础。

内容过于陈旧，不建议再从这本书开始学习游戏编程。DirectDraw 在出这本书的时候就已经 Deprecated (DirectX 8)，虽然 ddraw.dll 一直随 DirectX/Windows 发行，但是没有 .lib 导出库，得自己 LoadLibrary/GetProcAddress。现在的...

“

如果对于游戏编程什么都不知道，而且只要在Windows上开发游戏或者了解怎么开发游戏，请不要错过这本书。对于理论和实作的把握，非常好！而且，思路很清楚！虽然DirectX9.0公开的API中没有记载DirectDraw部分，但是DirectDraw的所以接口还是可以在DX8/9上面用的。如果要查询...

说真的，现在引擎那么多，纯粹为了做个小游戏，这里面的东西根本没必要学，直接去看什么Unity从入门到精通，cocos2d教程什么的就行了，做出来的东西更炫更酷，不像这本书里讲的，学半天只能显示出一些色块。(而且我认识不少在这些学习这些什么unity,cocos2d引擎的程序员，很多...

04年入手，当年才学过C，本以为学习这本书应该没问题，可看时发现，问题出现在对WINDOWS编程不了解，在看这本书之前真的是对WINDOWS编程一点不了解，还好，书中对WINDOWS编程基础有介绍，经过反反复复阅读与思考，总算基本明白了。在学习后做出了我的第一个游戏——俄罗斯方块...

这是我第一本淘宝上复印来的书。

在不足1000页的厚度里，涵盖了windows编程，directx，gdi，com，人工智能，游戏算法等等，大多没有深入的介绍，适合入门了解，需要进一步找资料进行学习。  
书的深度，实在对不起“大师技巧”这四个字。

本书是04年出版的，就像programming wind...

做了几年的java开发，看了这本书接触到了很多在企业级开发中接触不到的东西，也把我以前学到的很多基础知识回顾了一次，读完这本书算是内力的一次提升吧，虽然标题是游戏编程大师技巧，但是解决问题的思路是共通的，推荐所有的程序员阅读

书不错，但我自己很多地方看不懂。就上网到处找老师，找到了一个猎豹网校，这个网校上老师还真不错，讲得挺有意思，学起来也就容易多了。我觉得编程这些东西，有个人教，看人家老师操作几遍，自己再动手试几次，比较容易学一些。

[Tricks of the Windows Game Programming Gurus 下载链接1](#)