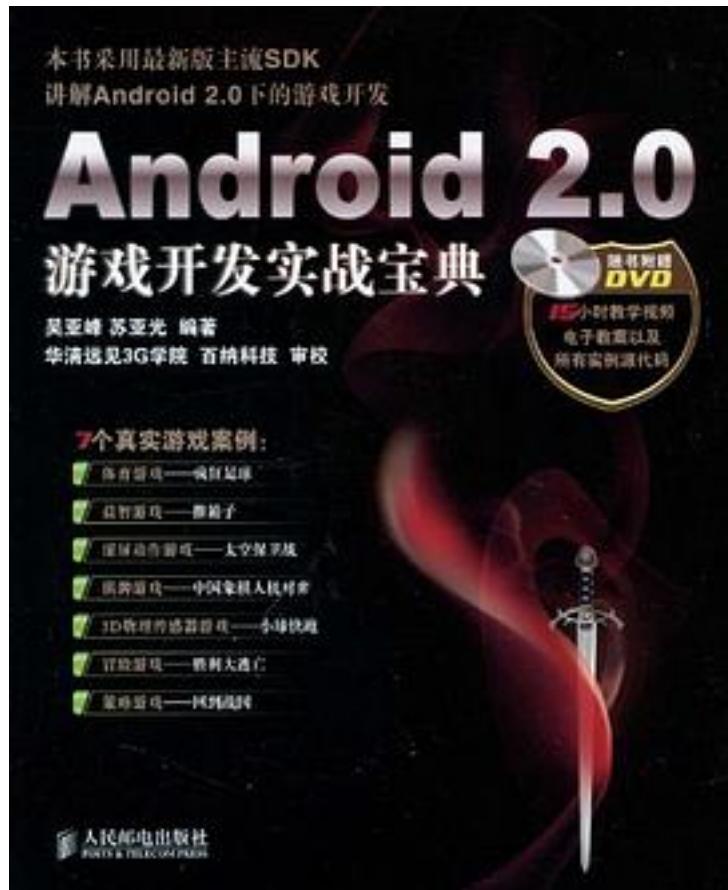


Android 2.0游戏开发实战宝典



[Android 2.0游戏开发实战宝典_下载链接1](#)

著者:吴亚峰

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2010-7

装帧:平装

isbn:9787115227508

《Android 2.0游戏开发实战宝典》以Android手机游戏的开发为主题，结合真实的游戏案例向读者详细介绍了Android平台下游戏开发的整个流程，同时在游戏开发的介绍过程中还分享了笔者多年积累的开发技巧与经验。全书分为两篇，共16章，第1篇以简单易懂的实例

为依托，详细介绍了Android的前台渲染技术、常用界面布局、网络开发、SQLite数据库的存取、传感器应用的开发以及游戏中经常使用的人工智能等相关知识。第2篇详细介绍了7个真实的游戏案例，涵盖了手机游戏中的7个不同种类，包括体育类、益智类、滚屏动作类、棋牌类、3D物理传感器类、冒险类以及策略类游戏等。每一个游戏都是按照实际的开发步骤进行介绍，并逐步地将Android手机游戏的整个开发过程展现在读者面前。同时在源代码中还包含了详细的注释，以尽量帮助读者掌握代码中的每一个细节。

《Android 2.0游戏开发实战宝典》的讲述由浅入深，从游戏开发的基础知识到开发大型游戏，结构清晰、语言简洁，非常适合Android游戏初学者和Android游戏进阶开发者阅读参考。

作者介绍：

吴亚峰，毕业于北京邮电大学，后留学澳大利亚卧龙岗大学取得硕士学位，1998年开始从事Java的开发，有十多年的Java开发经验与培训经验，主要的研究方向是Java EE。现在为Java

EE独立软件开发工程师，同时兼任Sun授权、Java培训中心认证教师，为数十家著名企业培训了上千名软件开发人员，曾编写过《精通NetBeans——Java桌面、Web与企业级程序开发详解》及《Java SE 6.0编程指南》等畅销技术书籍。

苏亚光：JavaME独立软件工程师，有软件领域7年的从业经验，在软件开发和计算机教学方面有着丰富的经验。早期主要从事底层软件的设计与开发工作，现主要从事JavaEE企业应用程序的开发、设计等方面的工作。同时，在SOA领域也做了很多有益的工作。

目录: 第1篇 Android游戏兵法——谋攻篇 第1章 Android平台简介 1.1
Android的来龙去脉 1.2 掀起Android的盖头来 1.2.1 选择Android的理由 1.2.2
Android的应用程序框架 1.3 Android开发环境的搭建 1.3.1 SDK的下载及安装 1.3.2
Eclipse集成开发环境的搭建 1.3.3 虚拟设备的创建与模拟器的运行 1.3.4
第一个Android程序 1.3.5 Android程序的监控与调试 1.4 小结 第2章
Android游戏开发之前台渲染 2.1 创建Android用户界面 2.1.1 布局管理 2.1.2
常用控件及其事件处理 2.2 图形与动画在Android中的实现 2.2.1 简单图形的绘制 2.2.2
贴图的艺术 2.2.3 自定义动画的播放 2.3 Android平台下的多媒体开发 2.3.1 音频的播放
2.3.2 视频的播放 2.3.3 Camera图像采集 2.4 小结 第3章 Android游戏开发之交互式通信
3.1 Android应用程序的基本组件 3.1.1 Activity组件 3.1.2 Service组件 3.1.3 Broadcast
Receiver组件 3.1.4 Content Provider组件 3.1.5 AndroidManifest.xml文件简介 3.2
应用程序的内部通信 3.2.1 Handler类简介 3.2.2 使用Handler进行内部通信 3.3
应用程序组件之间的通信 3.3.1 Intent类简介 3.3.2 IntentFilter类简介 3.3.3
示例1：与Android系统组件通信 3.3.4
示例2：应用程序组件间通信示例Activity部分的开发 3.3.5
示例3：应用程序组件间通信示例Service部分的开发 3.4 小结 第4章
Android游戏开发之数据存储和传感器 4.1 数据存储在Android平台的实现 4.1.1
私有文件夹文件的写入与读取 4.1.2 读取Resources和Assets中的文件 4.1.3
轻量级数据库SQLite简介 4.1.4 SQLite的使用示例 4.1.5 Content Provider的使用 4.1.6
Preferences的使用 4.2 Android平台下传感器应用的开发 4.2.1 传感器应用的开发流程
4.2.2 常用传感器简介 4.2.3 传感器应用开发生例 4.2.4
使用SensorSimulator模拟传感器变化 4.2.5 使用新版本的API开发传感器应用 4.3 小结
第5章 Android游戏开发之网络编程 第6章 不一样的游戏，不一样的体验 第7章
游戏背后的数学与物理 第8章 游戏中的人工智能 第9章 游戏开发小技巧第2篇
Android游戏兵法——实战篇 第10章 体育游戏——疯狂足球 第11章 益智游戏——推箱子
第12章 滚屏动作游戏——太空保卫战 第13章 棋牌游戏——中国象棋人机对弈 第14章

D物理传感器游戏——小球快跑 第15章 冒险游戏——胜利大逃亡 第16章

策略游戏——回到战国

· · · · · (收起)

[Android 2.0游戏开发实战宝典](#) [下载链接1](#)

标签

Android

游戏开发

编程

programming

软件开发

武汉时代

图书馆

T.工业技术

评论

案例丰富，不过有些游戏设计并没有体现智能手机的新特性

可以说糙快猛的Android

编程入门，没有讲为什么，只告诉你怎么做，其实是一个现有编码量再有理解的这么一本书吧。。。很多注释和废话一样。其中有很多误导成分，所以无须精读，入门敲敲代码而已

南图借的。随便翻翻了。

安卓2.x时代的书籍，权当考古。不过没想到8年前技术现在看显得那么古朴，毕竟本来软件发展就是日新月异，移动端和游戏行业尤为如此。

貌似全面其实。。毕设导师推荐。。凑合着用吧。有bug啊 我勒个去

虽有一些有用的部分，但感觉就是材料的堆砌，实际帮助不大。感觉不值这个价格。另外里面的游戏都很挫 = =

是本老书，在那个安卓书比较少的年代，绝对算本好书。

[Android 2.0游戏开发实战宝典 下载链接1](#)

书评

居然有多个surfaceView去做...我服...
能不能出些商业代码作品出来讲讲...那会更有意义.....

[Android 2.0游戏开发实战宝典 下载链接1](#)