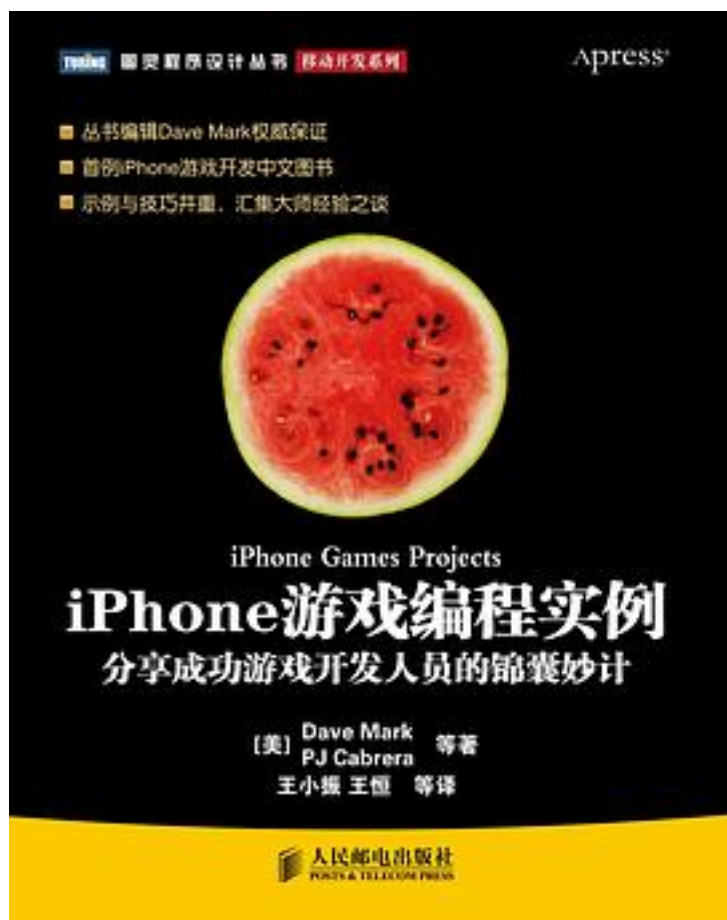


# iPhone游戏编程实例



[iPhone游戏编程实例\\_下载链接1](#)

著者:[美] Dave Mark

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2010-8

装帧:平装

isbn:9787115232793

iPhone游戏炙手可热！只需看看App Store中的各种应用就会发现，游戏占据了25%以上的份额，更为重要的是，游戏在最流行的应用中所占比例高达70%！事实上，人们使用的每个iPhone都安装了游戏，许多开发者还在试图开发出最畅销、最热门的游戏！

本书汇集了独立iPhone游戏开发人员必知必会的知识，介绍了高效开发游戏的大量实用技巧，你可以利用这些技巧创建引人入胜的游戏体验！此外，本书立足于实例，而不是空谈理论，提供了丰富的代码支持，读者可以从Apress网站下载并用以实现自己的奇思妙想！此书指导你——

使用iPhone SDK工具优化游戏

深入了解游戏设计中的艺术创作

使用REST式网页服务实现社交游戏

利用C实现快速游戏开发

开发能够在iPhone、Mac OS X、Linux和Windows上运行的游戏

创建多人iPhone游戏

作者介绍:

目录: 第1章 简化复杂游戏的用户界面：国际象棋游戏Deep Green 成功之路 3

1.1 复杂的用户界面 4

1.2 为什么要考虑简单性 6

1.3 如何获得简单性 6

1.3.1 提取核心要素 7

1.3.2 改善图像 8

1.3.3 让用户集中注意力 9

1.3.4 深入挖掘 10

1.3.5 简单就是美 12

1.3.6 为用户赋予能力 14

1.3.7 让用户微笑 15

1.4 小结 16

第2章 基于REST 式网页服务的响应式社交游戏 19

2.1 社交网络游戏和iPhone 20

2.2 创建原型高分网页服务 21

2.2.1 创建高分Rails 应用程序 22

2.2.2 使用REST 式XML 网页服务 24

2.3 在iPhone 上显示高分 26

2.3.1 创建UI 27

2.3.2 连接网页服务 32

2.3.3 解析XML 37

2.3.4 在表视图中显示高分 41

2.4 向网页服务提交高分 43

2.5 提交用户成就 46

2.6 引入ObjectiveResource 46

2.6.1 使用ObjectiveResource 47

2.6.2 用ObjectiveResource 提交高分 50

2.7 小结 50

第3章 使用标准C 的快速游戏开发. 53

3.1 起步 55

3.2 创建工程 57

3.3 解决保存游戏问题 64

3.3.1 如何保存 65

- 3.3.2 如何轻松保存 65
- 3.4 Space Hike: 具体应用 70
  - 3.4.1 渲染循环和基本组织 70
  - 3.4.2 游戏逻辑总览 72
  - 3.4.3 绘制和处理游戏 73
  - 3.4.4 改进游戏 84
- 3.5 小结 84
- 第4章 Brian Greenstone 实现游戏优化的必要工作 87
  - 4.1 内存问题 88
  - 4.2 你懂C吗 89
    - 4.2.1 标准C是最好的 89
    - 4.2.2 Cocoa与Core Foundation 90
  - 4.3 编译器优化 90
    - 4.3.1 Thumb指令集 91
    - 4.3.2 编译器优化级别 93
    - 4.3.3 优化函数调用 93
  - 4.4 音频优化 94
    - 4.4.1 流式音乐回放 94
    - 4.4.2 OpenAL的声音效果 95
  - 4.5 OpenGL优化 96
    - 4.5.1 构造一个高效的OpenGL绘制上下文 97
    - 4.5.2 避免状态改变 98
    - 4.5.3 缩减纹理大小 99
    - 4.5.4 使用压缩纹理 100
    - 4.5.5 几何形状数据缩减 102
    - 4.5.6 限制绘制调用数量 102
  - 4.6 性能工具 103
    - 4.6.1 使用Instruments 104
    - 4.6.2 使用Shark 105
  - 4.7 小结 109
- 第5章 成功之道始于游戏设计文档 113
  - 5.1 游戏远景 114
  - 5.2 游戏设计文档 114
    - 5.2.1 标题 115
    - 5.2.2 游戏摘要 115
    - 5.2.3 游戏细节 115
    - 5.2.4 游戏设置 116
    - 5.2.5 游戏系统/引擎 116
    - 5.2.6 游戏玩法: 控件和UI 117
    - 5.2.7 过关地图 118
    - 5.2.8 美学设计 119
    - 5.2.9 标题和信息屏幕 120
    - 5.2.10 声音效果 120
  - 5.3 从远景到现实 120
    - 5.3.1 创建真实人工智能的技巧 121
    - 5.3.2 iPhone设计的挑战 122
  - 5.4 游戏开发技巧 124
    - 5.4.1 Solitaire Top 3 124
    - 5.4.2 Backgammon 124
    - 5.4.3 Pool 125
    - 5.4.4 Kaleidoscope 125
    - 5.4.5 Shake N' Break 125
    - 5.4.6 Bikini Hunt 127
    - 5.4.7 YoYo 127

- 5.4.8 Apache Lander .127
- 5.5 小结 128
- 第6章 多平台游戏开发：面向Linux和Windows的iPhone游戏 .131
- 6.1 Smiles 的开发：一组智力游戏 132
- 6.2 跨平台和可移植性 136
  - 6.2.1 编写可移植代码的原因 136
  - 6.2.2 为什么不编写可移植代码 137
- 6.3 彻底的可移植性 137
  - 6.3.1 经典游戏循环 138
  - 6.3.2 实际游戏循环 139
  - 6.3.3 帧与刷新速率 141
  - 6.3.4 Work 与Draw 帧代码 141
- 6.4 与事件驱动操作系统合作 142
  - 6.4.1 准备跟踪触控 142
  - 6.4.2 跟踪触控 143
  - 6.4.3 游戏循环中模拟触控和释放事件 145
- 6.5 跳帧 147
  - 6.5.1 创建一个Unix 系统时间库 148
  - 6.5.2 使用UnixTime 库实现跳帧 152
- 6.6 倾斜和触摸物理示例 154
  - 6.6.1 物理模拟示例的游戏代码 154
  - 6.6.2 可移植性的更多考虑 160
- 6.7 小结 161
- 第7章 代码优化——来自Mike Lee（“世界上最顽强的程序员”） 165
- 7.1 第一代：粒子效果 166
- 7.2 全局 167
- 7.3 第2代：烟与镜子 168
- 7.4 过早优化 170
  - 7.4.1 构建效率 170
  - 7.4.2 代码效率 172
  - 7.4.3 算法效率 174
- 7.5 第3代：鲨鱼出动 175
- 7.6 保持冷静 177
- 7.7 第4代：更巧妙的优化 178
- 7.8 特定于应用程序的优化 179
- 7.9 小结 182
- 第8章 网络化游戏：正确地选择 185
- 8.1 多人游戏网络化选择 186
  - 8.1.1 通信是关键 186
  - 8.1.2 局域网游戏中引入“Bonjour” 193
  - 8.1.3 绘制到屏幕 202
- 8.2 井字游戏示例 203
- 8.3 小结 214
- • • • • ([收起](#))

[iPhone游戏编程实例 下载链接1](#)

标签

iphone

iOS

游戏开发

编程

游戏

设计

计算机

游戏编程

## 评论

作为一本实例它足够了，细节分享的干货十足。

-----  
确实有点意思，对于我这种不玩游戏的人来说

-----  
偏介绍性的书

-----  
[iPhone游戏编程实例\\_下载链接1](#)

## 书评

-----

[iPhone游戏编程实例\\_下载链接1](#)