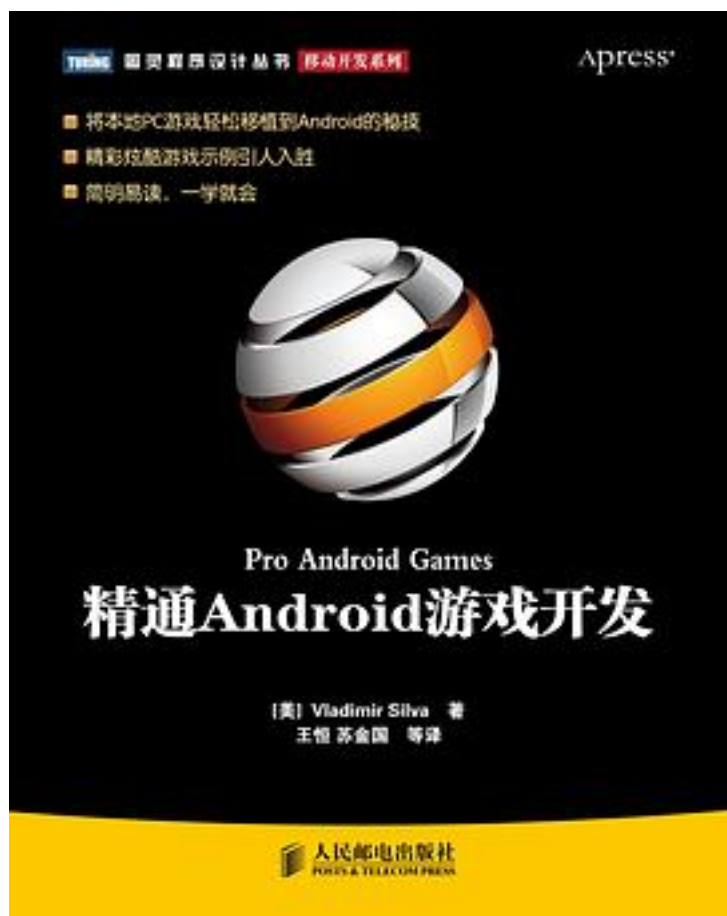


精通Android游戏开发



[精通Android游戏开发_下载链接1](#)

著者:[美] Vladimir Silva

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2011-2

装帧:平装

isbn:9787115246981

作为引领移动技术潮流的软件平台，Android发布了NDK以支持Java和C的混合开发，使PC游戏可以在Android平台上焕发更多魅力。

本书是为那些在Android游戏开发工作中寻求突破的人准备的。书中不仅通过Space

Blaster和Asteroids这两个炫酷的街机游戏深入介绍了如何从头构建纯Java游戏，更详细展示了如何将PC上的3D经典游戏Doom和Wolfenstein 3D移植到Android，阐释了在Java和C中混合使用OpenGL 3D图形和Java本地接口的技术。每个示例都提供了完全可用的实际源代码，方便读者理解复杂概念。作者语言简练，分析透彻，往往一语中的。在他的引导下，读者能很快学会将Java优雅的面向对象特性与C的强大功能集于一身，为Android平台构建任何类型的游戏。

作者介绍:

Vladimir Silva

美国田纳西州立大学计算机科学硕士，美国国家荣誉协会会员。曾在IBM担任过4年研究工程师，在此期间积累了有关分布式和网格计算研究的丰富经验。为IBM发表过多篇计算机科学文章。除本书外，他还著有Grid Computing for Developers 和Practical Eclipse RCP Projects。

目录: 第1章 欢迎进入Android游戏世界 1

1.1 必备技能 1

1.1.1 扎实的Android基础 1

1.1.2 Linux和Shell脚本的基本知识 3

1.2 需要哪些软件工具 3

1.3 建立环境 4

1.3.1 获得Android源文件 4

1.3.2 提取本地Android库 6

1.3.3 为ARM处理器安装GNU工具链 8

1.3.4 编写定制编译脚本 10

1.4 建立开发环境 17

1.5 已经成功迈出第一步 22

第2章 在Android中编译本地代码 23

2.1 第一个本地Android应用 23

2.1.1 创建AVD 23

2.1.2 创建Android项目 26

2.1.3 应用体系结构 27

2.2 编译和测试共享库 38

2.2.1 缺少符号时的调试 40

2.2.2 在设备上测试动态库 41

2.2.3 用strace调试 42

2.2.4 静态编译 43

2.3 测试本地应用 44

2.4 下一章内容 46

第3章 从头构建Java游戏 47

3.1 Android游戏与Java ME游戏 47

3.2 创建你的第一个Java游戏——Space Blaster 48

3.2.1 了解游戏的体系结构 49

3.2.2 创建项目 50

3.2.3 创建游戏的活动类 51

3.2.4 创建游戏布局 53

3.2.5 实现游戏 58

3.2.6 处理按键和触控事件 66

3.3 在模拟器上测试 69

3.4 下一章内容 70

第4章 Java游戏续篇：多边形的乐趣 71

- 4.1 关于本章安排 71
- 4.2 了解在Android中绘制多边形的问题 71
- 4.3 了解绘制矩形的问题 73
- 4.4 为Asteroids创建一个Polygon类 75
- 4.5 为Asteroids创建PolygonSprite类 80
- 4.6 游戏的体系结构 84
- 4.7 创建项目 84
 - 4.7.1 创建游戏布局 85
 - 4.7.2 查看资源 86
 - 4.7.3 了解游戏生命期 87
 - 4.7.4 响应按键和触控事件 97
- 4.8 在模拟器上测试Asteroids 100
- 4.9 下一章内容 101
- 第5章 OpenGL 3D图形与JNI混合 102
 - 5.1 移动设备的强大能力 103
 - 5.2 在Java中使用OpenGL 104
 - 5.2.1 Java主活动 106
 - 5.2.2 表面视图 108
 - 5.2.3 GL线程 110
 - 5.2.4 立方体渲染器 113
 - 5.2.5 Cube类 116
 - 5.3 以本地方式使用OpenGL 118
 - 5.3.1 主活动 120
 - 5.3.2 本地接口类 122
 - 5.3.3 对原示例的修改 123
 - 5.3.4 本地立方体渲染器 124
 - 5.3.5 本地立方体 131
 - 5.3.6 编译和运行示例 132
 - 5.4 OpenGL游戏移植到Android的问题 137
 - 5.5 大幕已经拉开 138
- 第6章 3D射击游戏 I：面向Android的Wolfenstein 3D 139
 - 6.1 收集工具 139
 - 6.2 Wolf 3D 140
 - 6.3 游戏体系结构 143
 - 6.4 Wolf 3D的Java类 144
 - 6.4.1 创建主要的WolfLauncher类 145
 - 6.4.2 创建Wolf 3D主菜单 149
 - 6.4.3 处理按键和触控事件 150
 - 6.4.4 创建游戏循环 152
 - 6.4.5 建立本地回调 153
 - 6.4.6 创建声音和音乐处理器 155
 - 6.4.7 创建运动控制器处理程序 156
 - 6.4.8 创建运动控制器 158
 - 6.4.9 声音类 165
 - 6.4.10 本地接口类 174
 - 6.5 编写本地层 176
 - 6.5.1 初始化游戏循环 177
 - 6.5.2 用C到Java的回调级联传递消息 179
 - 6.6 编译本地库 185
 - 6.6.1 编写Makefile 186
 - 6.6.2 生成JNI头文件 187
 - 6.7 在模拟器中测试Wolf 3D 187
 - 6.8 下一章内容 189
- 第7章 3D射击游戏 II：面向Android的Doom 191

7.1 Java/C组合的无限潜能 191
7.2 将Doom引入移动设备 192
7.3 Doom的游戏体系结构 194
7.4 Java主活动 195
7.4.1 创建处理器 196
7.4.2 游戏布局 197
7.4.3 菜单和选择处理器 199
7.4.4 按键和触控事件处理器 200
7.4.5 本地回调处理器 202
7.4.6 导航控件 205
7.5 音频类 207
7.6 本地接口类 208
7.6.1 回调监听器 208
7.6.2 本地方法 209
7.6.3 C到Java的回调 209
7.7 本地层 212
7.7.1 本地方法实现 212
7.7.2 对原游戏的修改 223
7.8 Doom库（DSO）编译 229
7.9 在模拟器中测试面向Android的Doom 230
7.10 大功告成 232
附录 部署与编译提示 234
• • • • • ([收起](#))

[精通Android游戏开发_下载链接1](#)

标签

Android

游戏

编程

游戏开发

计算机

NDK

android

评论

pro android games的英文版=。= 原书09年出的 翻译整整滞后了两年……

感觉一般般，讲移植linux平台pc游戏到android平台的，但是现在linux平台有多少游戏呢？

主要讲的使用NDK进行游戏的移植

比较老，很多方法都过时了，尤其前面的脚本编译，但是代码同用性很高

感觉看完提升不大~

[精通Android游戏开发_下载链接1](#)

书评

利用课余时间，花了两个星期读这本书，还差一章就读完了，感觉对我这种刚刚开始学习Android Games编程的人来说，读完这本书获益匪浅。本书每章都有一个实例，都是一些经典的游戏，我个人推荐的读法是根据书中的介绍和源码，自己再写一遍，从中会学习到好多东西！

首先，写的很浅显，基本上学有一点点java的人就能看。

其次，目标明确，内容详实，把跟游戏开发有关的事情讲得很清楚。
作者还是个很风趣，很有文笔的人。看他的文字，感觉比学校里读英语阅读材料来劲多了。
学android游戏开发的首选那！

Do you remember landmark games like "Wolfenstein 3D, Doom, " and "Asteroids"?
Well, here's an exciting opportunity to build and/or port these games to one of the
hottest mobile and netbooks platforms today: Google's Android. Pro Android Games
teaches you ho...

[精通Android游戏开发_下载链接1](#)