

《PC游戏编程》

图书基本信息

书名：《PC游戏编程》

13位ISBN编号：9787562426059

10位ISBN编号：7562426058

出版时间：2002-5

出版社：重庆大

页数：262

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

前言

电子游戏如同戏剧、电影一样，是一种综合艺术，并且是更高层次的综合艺术。它的出现代表了一种全新的娱乐方式——交互式娱乐（InteractiveEntertainment）的诞生，因此，电子游戏从诞生到现在一直以其独特的魅力吸引着众多的玩家，同时也激发了许多人写游戏的愿望。但是，初学游戏编程的人往往会把注意力集中到学习DirectXSDK那些复杂的函数接口上，而忽略了怎样去实现一个完整的游戏，所以很多初学者到现在还没写过一个完整的游戏。为了避免这种情况，我们使用了简单、功能强大的WGE游戏开发引擎。读者可以轻松地学会如何运用WGE显示图像、播放声音以及控制输入输出设备等，然后把注意力集中到如何实现一个完整游戏的过程及原理上。本书各章节的组织形式由简单到复杂。第1章主要介绍当今游戏的发展情况及如何安装DirectX8.0SDK，在第2章介绍了开发游戏所必需的理论基础知识，这是读懂本书所必需的知识；第3章介绍了WGE游戏开发引擎，并且通过一个实例来讲解WGE的基本功能及用法，这些功能包括：读取和显示图像，读取和播放声音，访问输入设备等等；第4章详细讲解了一个俯视角游戏“坦克大战”的开发过程和游戏源码，从中你将学会如何实现地图、地形拼接，滚屏效果等在游戏中常用的技术，而且还提供了一个地图编辑器的源码，以供大家学习和参考；第5章讲解了一个45°视角的游戏“走方格”（类似“大富翁”）的制作过程，并详细分析了游戏的源码及其实现原理，从中你将学会在游戏中如何实现45°视角、保存游戏、游戏界面等功能；第6章介绍了在游戏中最常用的几种实现AI的原理及算法，而且每种算法都用实例来演示和讲解；第7章介绍了在以后学习中应该注意提高的内容；最后在附录中介绍了WGE函数，VisualC++开发环境的设置方法及一些优秀的编程网站。

《PC游戏编程》

内容概要

《PC游戏编程(窥门篇)》介绍了游戏编程的基础知识。本着边做边学的原则，它从游戏编程应具备的基本知识开始，通过“坦克大战”、“走方格”2个小游戏的制作过程，系统地介绍了游戏开发的基本过程和方法；游戏中最常用的几种AI的原理和算法；为了减少初学编程的读者的困扰，《PC游戏编程(窥门篇)》以功能强大的WGE游戏开发引擎作为讲解的载体，使读者可以轻松地理解并实践所讲的例子。《PC游戏编程(窥门篇)》对游戏编程爱好者具有很强的指导意义和借鉴作用，是一本不可多得的好书。

《PC游戏编程》

书籍目录

第一章 轻松一下 1.1 梦想 1.2 使用说明第二章 准备知识 2.1 算法知识 2.2 数据结构知识 2.3 C++预备知识 2.4 WIN 32编程第三章 WGE1.0游戏引擎 3.1 WGE游戏引擎介绍 3.2 WGE游戏引擎的安装 3.3 WGE编程基础 3.4 WGE附加工具的使用方法第四章 坦克大战的实现 4.1 游戏规则及资源的准备 4.2 地图的设计和实现 4.3 坦克大战的主框架 4.4 创造游戏世界的Tworld类 4.5 角色对象实现第五章 走方格的实现 5.1 游戏说明 5.2 地图编辑器的使用 5.3 角色的设计与实现 5.4 地图的设计与实现 5.5 游戏世界的构造 5.6 游戏界面的处理技术 5.7 游戏的实现第六章 游戏中的AI 6.1 追逐和逃跑算法 6.2 模式运动 6.3 有限状态机 6.4 进行搜索第七章 如何提高 7.1 45°视角与90°视角的游戏 7.2 游戏脚本 7.3 网络游戏 7.4 3D游戏与2D游戏附录一 WGE接口函数参考 附1.1 Escreen类 附1.2 Esurface类 附1.3 EPG类 附1.4 EGroupPic类 附1.5 Einput类 附1.6 Eaudio类 附1.7 Emusic类 附1.8 Esound类 附1.9 EDataFile类 附1.10 EPackFile类附录二 Microsoft Visual C++ 介绍 附2.1 Visual C++编程环境介绍 附2.2 Visual C++中环境的设置附录三 优秀的网上编程网站附录四 键盘扫描码定义

章节摘录

插图：2) 继承继承是一种联结类的层次模型，并且允许和鼓励类的重用，它提供了一种明确表述共性的方法。对象的一个新类可以从现有的类中派生，这个过程称为类继承。新类继承了原始类的特性，新类称为原始类的派生类（子类），而原始类称为新类的基类（父类）。派生类可以从它的基类那里继承方法和实例变量，并且类可以修改或增加新的方法使之更适合特殊的需要，这也体现了大自然中一般与特殊的关系。继承性很好地解决了软件的可重用性问题。譬如说，所有的windows应用程序都有一个窗口，它们可以看作都是从一个窗口类派生出来的。但是有的应用程序用于文字处理，有的应用程序则用于绘图，这是由于派生出了不同的子类，各个子类添加了不同的特性。

3) 封装封装是面向对象的特征之一，是对象和类概念的主要特性。封装是把过程和数据包围起来，对数据的访问只能通过已定义的界面。面向对象计算始于这个基本概念，即现实世界可以被描绘成一系列完全自治的、封装的对象，这些对象通过一个受保护的接口访问其他对象。一旦定义了一个对象的特性，则有必要决定这些特性的可见性，即哪些特性对外部世界是可见的，哪些特性用于表示内部状态。在这个阶段定义对象的接口，通常，应禁止直接访问一个对象的实际表示，而应通过操作接口访问对象，这称为信息隐藏。事实上，信息隐藏是用户对封装性的认识，封装则为信息隐藏提供支持。封装保证了模块具有较好的独立性，使得程序维护修改较为容易。对应用程序的修改仅限于类的内部，因而可以将应用程序修改带来的影响减少到最低限度。

4) 多态性多态性是指允许不同类的对象对同一消息作出响应。譬如同样的加法，把两个时间加在一起和把两个整数加在一起肯定完全不同。又譬如，同样的选择编辑一粘贴操作，在字处理程序和绘图程序中有不同的效果。多态性包括参数化多态性和包含多态性。多态性语言具有灵活、抽象、行为共享、代码共享的优势，很好的解决了应用程序函数同名问题。面向对象程序设计具有许多优点，开发时间短，效率高，可靠性高，所开发的程序更强壮。由于面向对象编程的可重用性，可以在应用程序中大量采用成熟的类库，从而缩短了开发时间。

编辑推荐

《PC游戏编程(窥门篇)》为快乐写游戏轻松学编程之一。

精彩短评

- 1、内容一般，还不如我自己摸索
 - 2、很不错的入门书籍！
 - 3、稍微有些过时
 - 4、失望啊
- 这本书所用的知识太旧了
基本用不上啊
- 5、稍微有点遗憾的是，书的年代有点久远了
 - 6、还没看呢，不妄加评论
 - 7、以C++结合 DX7 WGE 讲了2个案例.很详实.虽然年代久远,但对于初级入门还是值得一读的。
 - 8、内容还可以,但是并不太适合新手,需要对C++理解比较有深度的人才能读懂
 - 9、比该系列的基础篇相差甚远

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu111.com