

《Android游戏开发案例与关键肌》

图书基本信息

书名：《Android游戏开发案例与关键技术》

13位ISBN编号：9787121193255

10位ISBN编号：7121193256

出版时间：2013-3

出版社：电子工业出版社

作者：华清远见3G学院

页数：288

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

《Android游戏开发案例与关键

内容概要

郑萌编著的《Android游戏开发案例与关键技术》主要介绍了Android游戏最基本的理论内容，包括图层、矩阵、多线程以及游戏素材，在介绍理论的同时也给出了相关的代码，以及具体Android游戏的开发流程和代码分析。本书介绍了两款游戏的编写方法：一款是大家耳熟能详的捕鱼游戏，另一款是一个新开发的动作类游戏——末日游戏。

《Android游戏开发案例与关键技术》是大学院校嵌入式技术专业、电子信息类专业的课程教材，也可供中、高等职业技术学院使用。

作者简介

华清远见教育集团及3G学院介绍

华清远见教育集团是国内成立较早、规模较大的专业嵌入式培训机构。为满足快速增长的移动开发领域对Android等主流嵌入式操作系统研发人才的需求，华清远见在多年高端嵌入式专业培训和丰富的企业内训实施经验的基础上，于2004年正式成立华清远见3G学院，学院充分整合行业经验及专业领域的企业合作资源优势，打造出专业、科学的实训体系，帮助合作院校时刻紧跟行业用人需求的最新趋势，引导毕业生在知识结构上更好地实现与企业真实需求的对接，从而有效提高其就业竞争优势，顺利进入专业研发领域。欢迎访问华清远见教育集团官方网站：<http://www.hqyj.com>及3G学院官方网站：<http://www.3g-edu.org>获取更新资讯。

华清远见研发中心介绍

华清远见研发中心是目前国内比较优秀的嵌入式专业平台及应用服务的提供商。研发中心立足于嵌入式技术、移动开发技术和物联网技术的应用和开发，承接对应领域专业的产品研发和方案设计及嵌入式OEM/ODM的项目开发服务。同时中心还致力于嵌入式、移动开发及物联网实验平台的研发，自主研发的教学实验平台可以更好地满足培训课程体系的需要，并将之及时转化为适合于在职工程师及大学生专业的教学方案及教学系统，并已经在国内近百所高校得到广泛应用，成为高校专业实验室建设的成功范本。此外，中心培训教材研发部门目前已公开出版60多本教材，成为行业较权威的图书，保守估计有超过20万的读者从中受益。欢迎访问华清远见研发中心网站：<http://dev.hqyj.com>获取更多信息。

书籍目录

第1章 初识Android的游戏世界

1

1.1 主流手机游戏开发平台

1

1.1.1 Java ME

1

1.1.2 Symbian OS

2

1.1.3 Windows Mobile

3

1.1.4 Android

3

1.2 手机游戏概述

4

1.2.1 智能手机系统

4

1.2.2 手机游戏的发展与繁荣

5

1.2.3 手机游戏类型

5

1.2.4 手机游戏特点

6

1.3 掀开Android的面纱

7

1.3.1 选择Android的理由

7

1.3.2 Android的应用程序框架

8

1.3.3 Android应用程序组件

9

1.4 Android 开发环境的安装与配置

10

1.4.1 安装JDK和配置Java开发环境

10

1.4.2 Eclipse的安装

11

1.4.3 SDK和ADT的安装和配置

11

1.5 第一个Android应用

13

1.5.1 创建第一个Android应用

13

1.5.2 在模拟器上运行程序

15

1.5.3 在手机上运行程序

17

1.6 本章小结

18	
第2章 图层	
19	
2.1 图层结构	
19	
2.1.1 图层的组成元素	
19	
2.1.2 图层的组织	
20	
2.2 图层调用	
22	
2.2.1 界面的视图——SurfaceView类	
22	
2.2.2 创建MainSurface	
23	
2.2.3 绘制MainSurface	
23	
2.3 图层示例	
28	
2.4 本章小结	
32	
第3章 游戏中的多线程	
33	
3.1 多线程的使用	
33	
3.1.1 游戏逻辑的实现	
33	
3.1.2 创建多个线程	
34	
3.2 多线程的注意事项	
34	
3.2.1 同步问题	
34	
3.2.2 数据安全问题——线程锁	
38	
3.3 本章小结	
40	
第4章 游戏素材	
41	
4.1 素材的标准	
41	
4.1.1 图片素材的标准	
41	
4.1.2 音乐素材的标准	
43	
4.2 图片素材的裁剪	
43	
4.2.1 裁剪原理	
44	

4.2.2 裁剪实现	44
4.3 让素材动起来	49
4.4 本章小结	50
第5章 矩阵	51
5.1 数学中的矩阵	51
5.1.1 矩阵相加及相减	52
5.1.2 乘法	52
5.1.3 单位矩阵	53
5.1.4 逆矩阵	54
5.1.5 转置矩阵	54
5.2 Android矩阵应用	55
5.2.1 Matrix基本操作	55
5.2.2 Matrix应用	57
5.3 本章小结	60
第6章 OpenGL ES 2.0入门教程	61
6.1 Android系统下OpenGL ES 2.0学习的先决条件	61
6.2 OpenGL ES 2.0简介	61
6.3 Android系统下OpenGL ES 2.0学习入门	63
6.3.1 可视化3D世界	64
6.3.2 了解缓冲区	66
6.3.3 了解矩阵的用法	66
6.3.4 定义顶点和片段渲染器	67
6.3.5 加载渲染器到OpenGL中	68
6.3.6 把顶点和片段渲染器链接到一个程序	69
6.3.7 设置视角投影	

70	
6.3.8	在屏幕上绘制
71	
6.4	标准漫射照明
72	
6.4.1	什么是光
72	
6.4.2	不同类型的光
73	
6.4.3	模拟光
74	
6.5	在每像素基础上应用相同照明技术
80	
6.5.1	什么是每像素照明
80	
6.5.2	从每个顶点移动到每个片段照明
80	
6.5.3	每像素照明的概观
82	
6.6	如何添加纹理
83	
6.6.1	纹理的基本知识
83	
6.6.2	纹理坐标
84	
6.6.3	纹理映射的基本知识
84	
6.6.4	顶点渲染器
85	
6.6.5	片段渲染器
85	
6.6.6	从图像文件中载入纹理
86	
6.6.7	在场景中应用纹理
88	
6.7	本章小结
90	
第7章	游戏开发实例“小鱼快跑”
91	
7.1	游戏策划
91	
7.2	游戏资源
92	
7.3	游戏开发
92	
7.3.1	游戏框架设计
92	
7.3.2	背景设计
100	

7.3.3 精灵设计	100
7.3.4 游戏特效	112
7.3.5 游戏音效	117
7.4 本章小结	118
第8章 末日游戏一	119
8.1 游戏开发动机	119
8.2 游戏创意	120
8.3 设立项目	121
8.4 游戏的基本架构	124
8.4.1 Android手机上的游戏架构	125
8.4.2 用户输入	125
8.4.3 游戏逻辑	125
8.5 基本的游戏循环	126
8.6 显示图像	134
8.7 移动图像 Moving Images on the Screen with Android	140
8.8 游戏循环	144
8.9 测量的FPS Measuring FPS	148
8.10 本章小结	151
第9章 末日游戏二	152
9.1 精灵动画	152
9.2 粒子爆炸	156
9.3 游戏实体——策略模式	161
9.4 位图字体	173
9.5 设计游戏中的实体、对象的组合策略	178
9.6 Android 3D编程——透视投影	

188
9.7 在游戏中使用MVC模式
192
9.8 本章小结
206
第10章 项目介绍与需求规格说明
207
10.1 项目描述
207
10.2 项目目标
207
10.3 项目特点
208
10.4 项目的目标受众
208
10.5 项目的团队介绍
208
10.6 团队成员角色
209
10.7 项目开发的过程模型
209
10.8 需求规格说明
209
10.8.1 游戏描述
209
10.8.2 功能需求
210
10.9 本章小结
215
第11章 项目设计阶段
216
11.1 开始应用程序
216
11.2 开始游戏
217
11.3 游戏循环
218
11.4 更新世界
219
11.5 场景图
220
11.6 绘制世界
220
11.7 HUD
223
11.7.1 移动
223
11.7.2 动作
224

11.7.3 生命条和法力条	224
11.8 玩家动画	224
11.9 施加法术	225
11.10 碰撞处理	226
11.11 加载世界和游戏对象	228
11.12 玩家旋转	229
11.13 法力再生	230
11.14 客户端连接	230
11.15 游戏服务器	230
11.16 优化	231
11.16.1 内存分配	231
11.16.2 线程	231
11.17 动作系统	231
11.18 更新管理器与事件处理器/进程管理器	231
11.19 游戏服务器	233
11.20 客户端网络	234
11.21 输入	234
11.21.1 移动	234
11.21.2 手势/动作	235
11.22 绘制	235
11.23 游戏循环	236
11.24 碰撞	237
11.25 本章小结	237
第12章 实现和测试	238
12.1 命名规则	

238	
12.2	原始代码结构
238	
12.3	单件设计模式
239	
12.4	NO.HIG.RAG.UpdateManager
240	
12.5	NO.HIG.RAG.Controllers
241	
12.5.1	控制器
241	
12.5.2	TranslateController
241	
12.5.3	RotateController
243	
12.5.4	AnimationController
243	
12.5.5	动作控制器
244	
12.5.6	REGENCONTROLLER状态控制器
244	
12.6	NO.HIG.RAG.ACTIONS
244	
12.6.1	动作
245	
12.6.2	SpellDefault
246	
12.7	NO.HIG.RAG.GUI
247	
12.7.1	手势
247	
12.7.2	移动
247	
12.8	NO.HIG.RAG.NETWORK
248	
12.8.1	网络发送者
248	
12.8.2	网络接收者
248	
12.8.3	结合
248	
12.9	NO.HIG.RAG.COLLISION
248	
12.9.1	CollisionManager
248	
12.9.2	单元
248	
12.10	NO.HIG.RAG.HUMAN
249	

12.10.1 Human	249
12.10.2 Player	249
12.10.3 NetworkPlayer	250
12.11 NO.HIG.RAG.SCENEGRAPH	250
12.11.1 SCENEGRAPH	250
12.11.2 Node	250
12.11.3 TranslateNode	251
12.11.4 RotateNode	251
12.11.5 GeometryNode	252
12.11.6 TextureNode	252
12.11.7 GroupNode	253
12.11.8 SwitchNode	253
12.11.9 节点初始化	254
12.11.10 序列化	254
12.12 NO.HIG.RAG.DATASTRUCTURES	254
12.13 工具	255
12.13.1 分析游戏对象和创建场景图形文件	255
12.13.2 要点	255
12.13.3 BuildInitialSceneGraph	255
12.13.4 COLLADAPARSE	256
12.13.5 GAMEOBJECT	256
12.14 服务器	256
12.14.1 通信	256
12.14.2 组件	256
12.14.3 数据库表	

257	
12.15	测试的方法与战略
257	
12.15.1	测试战略
257	
12.15.2	测试的工具/方法
258	
12.15.3	游戏服务
258	
12.16	成果的讨论
258	
12.16.1	成果
258	
12.16.2	讨论
259	
12.17	角色
260	
12.18	工作方法Scrum
260	
12.19	游戏完成后的总结
262	
12.19.1	独立开发还是使用中间件
262	
12.19.2	合并系统
262	
12.19.3	关于OpenGL / Android 的问题
262	
12.19.4	动作系统
262	
12.19.5	Collada与.obj
263	
12.20	本章小结
263	
第13章	项目相关文档与项目计划
265	
13.1	项目会议日记
265	
13.2	工作日志
271	
13.3	状态报告
275	
13.4	Scrum会议
276	
13.5	日常Scrum
280	
13.6	首要技术描述
282	
13.7	项目目标和边界
283	

13.7.1 背景	283
13.7.2 目标	283
13.7.3 边界	283
13.8 项目范围	284
13.8.1 项目描述	284
13.8.2 范围	284
13.9 项目组织	284
13.9.1 雇主和咨询师	284
13.9.2 职责和角色	284
13.10 团队规定和例程	285
13.10.1 团队规定	285
13.10.2 例程	285
13.11 资源	285
13.12 计划、会议和报告	285
13.12.1 系统开发模型	285
13.12.2 会议	286
13.12.3 状态报告	286
13.13 质量保证	287
13.13.1 测试	287
13.13.2 代码会议	287
13.14 甘特图	287
13.15 本章小结	288

编辑推荐

郑萌编著的《Android游戏开发案例与关键技术》重点讲解Android游戏开发的核心技术和典型应用。移动设备上的游戏相较于PC游戏或者游戏控制台，最突出的优势就是便携性，就比如为什么当初GameBoy比其他控制台游戏卖得多，原因之一就是便携，人们可以随时随地玩他们选择的的游戏。其实与电脑游戏相比，手机可能不是一个好的游戏设备，但是人们可以时刻把它们带在身边。在任何地方、任何空闲的时间里来享受游戏带给他们的快乐。本书将结合丰富的实例重点讲解Android游戏开发的相关经验和技巧。图书内容注重实用，使学生达到学用结合的目的。本书共13章，主要介绍了游戏最基本的理论内容，包括图层、矩阵、多线程以及游戏素材，并在介绍理论的同时也给出了相关的实现代码；此外，还具体介绍了两款游戏的完整开发流程和示范代码分析。

《Android游戏开发案例与关肌

精彩短评

- 1、内容精炼，android游戏的开发流程、代码分析及编写方法非常详细。尤其丰富实用的项目开发案例，整本书下来收获满满
- 2、这本书写得还是比较好，适合初级入门

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