

# 《Visual C++ 游戏开发经典案》

## 图书基本信息

书名：《Visual C++ 游戏开发经典案例详解》

13位ISBN编号：9787302220565

10位ISBN编号：7302220565

出版时间：2010-6

出版社：清华大学出版社

作者：王浩

页数：508

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](http://www.tushu111.com)

## 前言

现在的电脑游戏软件开发都是依靠大量的设计和测试人员共同合作完成，而如何能够有效控制成本，提高项目开发效率才是重中之重。但在现有大多数的电脑游戏开发教程中，只对游戏中的算法和程序进行了详细讲解，而忽略了现代软件开发最基本的内容，即项目过程管理。本书的目的就是为了让更多的c++语言游戏开发初学者，除了对游戏算法和程序能够充分掌握外，还能够对游戏开发中的项目管理有一个系统、全面的认识。同时为今后参加游戏项目开发打下良好的基础。 笔者结合自己多年的实际项目和团队管理经验精心编写了这本书，目的是让更多的人知道如何编写项目管理文档，同时提高实际项目开发经验，尤其是为电脑游戏开发的新手进入游戏开发行业提供一个项目知识的阶梯。本书也是广大初中级游戏开发人员提高自己的游戏开发水平、完善自己的知识结构、扩展自己的项目知识面的好参谋。

阅读完本书，读者可以有以下收获：  
让游戏开发初学者能够真正掌握游戏开发的基本知识；  
建立起基本的项目管理知识，丰富实际项目开发经验；  
可以单独的完成游戏项目管理文档，并能够对用户的需求进行初步分析；  
可以利用游戏开发的知识，设计简单的VC++游戏程序；  
可以开发联机的网络游戏，提高游戏开发水平；  
了解一些完整的项目实例，为以后参加实际项目开发打下一个坚实的基础。

# 《Visual C++ 游戏开发经典案》

## 内容概要

《Visual C++ 游戏开发经典案例详解》是一本介绍电脑游戏项目开发的初中级项目实践教程，书中以Visual C++为开发平台，详细介绍从游戏基础知识到游戏项目开发的实用技术。《Visual C++ 游戏开发经典案例详解》分为16章，其中第1~6章是讲解游戏项目开发应该具有的准备知识，主要介绍各种游戏类型及常用技术、Visual C++集成开发环境的使用、C++编程语言基础、多媒体处理及项目管理基础知识；第7~10章把“五子棋”游戏进行详细讲解，重点突出其中的项目文档编写、过程控制、网络处理及算法设计；第11~16章详细讲解了贪吃蛇、俄罗斯方块、连连看、黑白棋、扫雷、推箱子等多款游戏的设计、项目文档编写及实例开发。这些游戏不仅涵盖多种游戏经典算》配套光盘中提供了作者专门为《Visual C++ 游戏开发经典案例详解》录制的多媒体语音教学视频和《Visual C++ 游戏开发经典案例详解》所涉及的源代码，这些源代码都经过精心调试，在Windows 2000 /XP/ 2003下测试通过

。《Visual C++ 游戏开发经典案例详解》中的各项目实例之间相互独立，读者可以根据自己的兴趣和需求进行有选择性的学习。《Visual C++ 游戏开发经典案例详解》适合初级或者有一定基础的电脑游戏开发人员，也适合相关院校作为游戏开发的教材使用。

# 《Visual C++ 游戏开发经典案》

## 作者简介

王浩，软件工程师。任职于上市公司南天信息，担任项目经理。擅长C++语言和Visual C++的各项开发技术。有8年的Visual C++底层开发和游戏开发经验，对游戏设计中常用的各种技术有比较深入的理解，有丰富的游戏项目开发和管理经验。负责过多个单机和联机游戏项目的设计与管理。业余时间喜欢上网、打游戏和旅游。

## 书籍目录

第1篇 游戏开发基础第1章 游戏开发者都应该掌握的知识1.1 各种游戏类型1.1.1 角色扮演游戏1.1.2 动作游戏1.1.3 冒险游戏1.1.4 策略游戏1.1.5 即时战略游戏1.1.6 格斗游戏1.1.7 射击游戏1.1.8 第一人称射击游戏1.1.9 益智游戏1.1.10 竞速游戏1.1.11 体育游戏1.1.12 养成游戏1.1.13 模拟游戏1.1.14 卡片游戏1.1.15 音乐游戏1.2 游戏开发技术1.2.1 图像显示技术1.2.2 游戏引擎技术1.2.3 游戏脚本技术1.3 总结第2章 visual C++集成开发环境（教学视频：32分钟）2.1 Visual C++的过去未来2.1.1 Visual C++开发工具的由来2.1.2 Visual C++开发工具的特点2.2 Visual C++的安装2.2.1 Visual C++的定制安装2.2.2 Visual C++的启动2.3 部署Visual C++游戏项目2.3.1 项目中的各种文件的定义2.3.2 项目文件夹的定义2.4 Windows的窗体2.4.1 Windows中的窗体2.4.2 应用程序与窗体的关系2.5 使用Visual C++开发工具2.5.1 Visual C++开发工具的主界面2.5.2 使用向导创建项目2.5.3 创建一个Hello World程序2.5.4 工程文件的配置2.6 总结第3章 c++编程语言基础（教学视频：64分钟）3.1 c++编程语言是什么3.1.1 C++语言有由来3.1.2 C++语言的特点3.2 C++中的各种字符3.2.1 标识符与关键字3.2.2 分隔符与注释符3.3 C++中的常用数据类型3.3.1 整数型数据3.3.2 实数型数据3.3.3 字符型数据3.3.4 布尔型数据3.4 C++中的常量与变量3.4.1 变量的定义3.4.2 常量的定义3.5 C++中的运算符与表达式3.5.1 赋值运算符3.5.2 算术运算符3.5.3 自增与自减运算符3.5.4 复合运算符3.5.5 位运算符3.5.6 关系运算符3.6 C++中的控制语句3.6.1 基本语句3.6.2 条件选择语句3.6.3 循环语句3.7 C++中的数组、指针及引用3.7.1 数组的定义与操作3.7.2 指针的定义与操作3.7.3 引用的定义与操作3.8 函数3.8.1 使用函数的好处3.8.2 函数的定义及声明3.8.3 认识函数的参数3.8.4 函数的调用及返回值3.9 C++的类及其主要函数3.9.1 C++的优点3.9.2 定义C++类3.9.3 成员变量3.9.4 成员函数3.9.5 构造函数3.9.6 析构函数3.9.7 虚函数3.10运算符的重载3.11 C++语言的编程规范3.11.1 命名规范3.11.2 格式规范3.11.3 函数规范3.11.4 其他规范3.12 总结3.13 挑战第4章 网络通信基础（教学视频：76分钟）4.1 TCP/IP简介4.1.1 TCP / IP整体构架概述4.1.2 OSI与TCP/IP协议4.1.3 TCP / IP协议的应用4.1.4 TCP/IP协议的特性4.2 TCP / IP中的各种协议4.2.1 IP协议4.2.2 TCP协议4.2.3 UDP协议4.2.4 ICMP协议4.3 Socket简介4.3.1 什么是Sockets4.3.2 Socket网络通信模式4.3.3 Socket的函数4.3.4 Socket的使用示例4.4 Windows C Sockets类的介绍及使用4.4.1 CAsyncSocket和C Socket类的介绍4.4.2 阻塞和非阻塞模式4.4.3 类的成员函数介绍4.4.4 CAsyncSocket和C Socket类的编程模型4.5 CAsync Socket类综合应用4.5.1 服务器端设计4.5.2 客户端设计4.5.3 综合测试4.6 总结4.7 挑战第5章 游戏中的多媒体处理（教学视频：58分钟）5.1 游戏的多媒体5.1.1 多媒体的概念5.1.2 多媒体技术的特点5.1.3 多媒体能做什么5.2 认识各种多媒体文件5.2.1 Windows中的文本文件5.2.2 Windows中的图像文件5.2.3 Windows中的声音文件5.2.4 Windows中的视频文件5.3 游戏中图像的显示5.3.1 使用Pictrue控件显示图像5.3.2 通过对话框背景显示图像5.3.3 使用BitBlt（）函数动态显示图像5.4 游戏中音乐的播放5.5 游戏中的互动5.5.1 系统对输入设备的处理5.5.2 键盘消息响应5.5.3 鼠标消息响应5.6 两个入门小实例5.6.1 简单的：MP3播放器5.6.2 简单的图片浏览器5.7 总结5.8 挑战第6章 项目管理基础（教学视频：68分钟）6.1 项目管理6.1.1 项目与项目管理概念6.1.2 项目管理的特点6.1.3 采用项目管理的优势6.2 软件工程与项目管理6.2.1 软件工程的定义6.2.2 软件工程的重要性6.2.3 软件工程管理的流程6.3 需求分析6.3.1 什么是需求分析6.3.2 需求分析的任务和过程6.3.3 需求分析的方法6.3.4 需求分析的20条法则6.3.5 深入获得用户的需求6.3.6 可行性分析6.3.7 成本效益分析6.3.8 确定开发环境6.4 项目计划安排6.4.1 项目开发计划的重要性6.4.2 如何制定项目开发计划6.5 总体设计6.5.1 总体设计的概念和目的6.5.2 总体设计的过程第2篇 五子棋游戏案例分讲第7章 五子棋游戏项目开发的前期工作第8章 五子棋游戏界面与通信开发详解第9章 五子棋游戏的核心算法设计与实现第10章 五子棋游戏整合测试第3篇 其他游戏开发案例第11章 贪吃蛇游戏项目开发第12章 俄罗斯方块游戏项目开发第13章 连连看游戏项目开发第14章 黑白棋游戏项目开发第15章 扫雷游戏项目开发第16章 推箱子游戏项目开发

(4) 活动的整体性。项目中的一切活动都是相关联的，构成一个整体。多余的活动是不必要的，缺少某些活动必将损害项目目标的实现。例如，如果在早期需求不明确的情况下，就开始项目开发，那么最终开发出来的产品一定是不能满足需求的。

(5) 组织的临时性和开放性。项目开发团队在项目的全过程中，其人数、成员、职责都是在不断变化的。例如，某些项目开发团队的成员是借调来的，项目终结时开发团队就要解散，开发人员就要转移。而且如果是一个大型项目，参与项目的团队往往有多个。各团队通过协议或合同以及其他的社会关系组织到一起，在项目的不同时段不同程度地介入项目开发活动。可以说，项目组织没有严格的边界，是临时性、开放性的。这一点与一般企业、事业单位和政府机构组织很不一样。

(6) 成果的不可挽回性。项目的一次性特点决定了项目不同于其他事情可以试做，做坏了可以重来；也不同于生产批量产品，合格率达99.99%就是很好的了。项目在一定条件下启动，一旦失败就永远失去了重新进行原项目的机会。项目相对于运作有较大的不确定性和风险。

综合以上特点，项目管理工作的目的是在项目活动中运用科学知识、技能、工具和技术，以满足和超过项目相关人对项目的需求和期望。

### 6.1.3 采用项目管理的优势

当设定一个项目后，按照传统的做法，参与这个项目的至少会有很多个不同的组织和个人，而不同组织和个人在运作项目过程中不可避免地会产生摩擦，需进行各种协调，而这些无疑会增加整个项目的成本，影响项目实施的效率。

而采用项目管理的做法，则效果会大大的不同。不同组织和个人因为某一个项目而组成一个团队，项目经理是整个项目团队的领导者，其所肩负的责任就是领导团队准时、优质地完成全部工作，在不超出预算的情况下实现项目目标。

项目的管理者不仅仅是项目执行者，其参与项目的需求确定、项目选择、计划直至收尾的全过程，并在时间、成本、质量、风险、合同、设计、测试、人力资源等各个方面对项目进行全方位的管理，因此项目管理可以解决需要跨领域或者人员沟通等复杂问题，并实现更高的运营效率。

项目管理是全新的管理方法，学习项目管理可以开阔思路和视野，能培养系统思维习惯，务实的工作作风，科学的管理方法；并养成良好的工作方式。

## 编辑推荐

《Visual C++游戏开发经典案例详解》实战为王，通过7个经典案例全面展示游戏项目开发的全过程。12小时多媒体语音教学视频，另外赠送53小时相教学视频，大量电子书。一线开发人员全国打造，分享技术盛宴，大容量DVD-ROM内容，《Visual C++游戏开发经典案例详解》涉及的源代码。12小时《Visual C++游戏开发经典案例详解》配套交多媒体教学视频，16小时C++教学视频(赠送)，20小时Visual C++教学视频(赠送)、1200余页编程专题讲座电子书(赠送)、11个典型应用系统。涉及面广：涵盖游戏开发的基础知识、项目管理及测试等内容 注重实战：以项目开发为主线，将软件工程的思想融入项目开发中 案例经典：全面介绍了7个必学的游戏开发经典案例的实现过程 技巧性强：讲解时穿插了大量的技巧、说明及各种注意事项 视频教学：专门配备了大量与内容配套的多媒体语音教学视频 《Visual C++游戏开发经典案例详解》内容及对应的教学视频时间 各种游戏类型的介绍及常用技术 Visual C++集成开发环境(32分钟视频) C++编程语言基础(64分钟视频) 网络通信基础(76分钟视频) 游戏中的多媒体处理(58分钟视频) 项目管理基础(68分钟视频) 五子棋游戏项目开发前期工作(31分钟视频) 五子棋游戏界面与通信开发(45分钟视频) 五子棋游戏核心算法与实现(60分钟视频) 五子棋游戏整合测试(5分钟视频) 贪吃蛇游戏项目开发(65分钟视频) 俄罗斯方块游戏项目开发(41分钟视频) 连连看游戏项目开发(49分钟视频) 黑白棋游戏项目开发(51分钟视频) 扫雷游戏项目开发(52分钟视频) 推箱子游戏项目开发(44分钟视频) 《Visual C++游戏开发经典案例详解》读者对象 没有任何游戏开发经验的人员 Visual C++游戏开发初学者 有C++编程基础的程序员 对Visual C++游戏开发感兴趣的人员 想进一步学习游戏核心算法的人员 想学习游戏开发项目管理的人员 大中专院校及职业院校的学生 社会培训班的学员 《Visual C++游戏开发经典案例详解》适合作为相关学校的教材使用。为了方便老师授课，《Visual C++游戏开发经典案例详解》专门配备了相应的教学PPT。《Visual C++游戏开发经典案例详解》结合大量的多媒体教学视频，详细介绍Visual C++游戏开发的基础知识，并按照实际项目开发的流程重点讲解了7个经典游戏项目案例的开发过程通过《Visual C++游戏开发经典案例详解》，可以大大提高读者的Visual C++实际应用水平，并对游戏项目开发和有一个全新的认识。

# 《Visual C++ 游戏开发经典案》

## 精彩短评

- 1、写的超烂的一本书。最搞笑的是光碟里面的视频，那个讲师现场写代码。代码编译不通过，其实一眼就能根据下面的报错提示找到错误，少了个分号。居然这哥们儿看不懂。。。给我的感觉就是作者似乎就是读了别人的代码，然后也没全读懂，也不管代码对不对复制粘贴，然后录个视频凑合着就是一本书了。。
- 2、就翻了几页吧，感觉作者实在是没有用心在写代码，写书，根本不适合完全没MFC基础的人



# 《Visual C++ 游戏开发经典案》

## 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](http://www.tushu111.com)