

# 《Android游戏编程入门经典》

## 图书基本信息

书名：《Android游戏编程入门经典》

13位ISBN编号：9787115319545

出版时间：2013-7-1

作者：哈伯 (Jonathan S. Harbour)

译者：宋松, 王小飞

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.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《Android游戏编程入门经典》

## 内容概要

全球销量逾百万册的系列图书；  
连续十余年打造的经典品牌；  
直观、循序渐进的学习教程；  
掌握关键知识的最佳起点；  
“ Read Less , Do More ”（精读多练）的教学理念；  
以示例引导读者完成最常见的任务；  
每章内容针对初学者精心设计，1小时轻松阅读学习，24小时彻底掌握关键知识；  
每章案例与练习题助你轻松完成常见任务；  
通过实践提高应用技能，巩固所学知识；  
书中示例源码可通过<http://vdisk.weibo.com/s/BM3qA>下载。

# 《Android游戏编程入门经典》

## 作者简介

Jonathan Harbour是一位作家兼讲师，他对计算机和视频游戏的喜爱可以追溯到Commodore PET和Atari 2600时代。他拥有信息系统管理的硕士学位，其作品网站[www.jharbour.com](http://www.jharbour.com)包含一个讨论论坛。他还编写了《Sams Teach Yourself Windows Phone 7 Game Programming in 24 Hours》一书。对科学电影的热爱使他与一些朋友共同制作了广受欢迎的经典视频游戏Starflight—The Lost Colony（《星际射击——失却的殖民地》，网址为[www.starflightgame.com](http://www.starflightgame.com)）。

## 书籍目录

### 第1部分 简介

#### 第1章 android 4简介

- 1.1 android 4简介
- 1.2 android sdk简介
- 1.3 android ndk简介
- 1.4 android开发系统要求
- 1.5 android平台的历史
- 1.6 android硬件规格
- 1.7 小结
- 1.8 问与答
- 1.9 测验
  - 1.9.1 问题
  - 1.9.2 答案
  - 1.9.3 作业

#### 第2章 安装开发工具

- 2.1 安装jdk
- 2.2 下载netbeans软件包
- 2.3 安装软件包
- 2.4 安装android sdk
- 2.5 下载sdk
- 2.6 安装sdk
- 2.7 运行android sdk manager
- 2.8 安装eclipse的adt插件
- 2.9 小结
- 2.10 问与答
- 2.11 测验
  - 2.11.1 问题
  - 2.11.2 答案
  - 2.11.3 作业

#### 第3章 使用android sdk配置netbeans和eclipse

- 3.1 创建android模拟器设备
- 3.2 创建新模拟器设备
- 3.3 运行模拟器
- 3.4 将android sdk添加到netbeans中
- 3.5 为eclipse添加android sdk支持
  - 3.5.1 在eclipse中创建新android项目
  - 3.5.2 选择android构建目标
- 3.6 小结
- 3.7 问与答
- 3.8 测验
  - 3.8.1 问题
  - 3.8.2 答案
  - 3.8.3 作业

#### 第4章 创建第一个android程序

- 4.1 创建新的android项目
  - 4.1.1 配置nbandroid插件
  - 4.1.2 完成新项目设置
- 4.2 构建新项目
  - 4.2.1 打开输出窗口
  - 4.2.2 在模拟器中运行程序
- 4.3 编辑hello, android!程序
- 4.4 对比模拟器和android设备
  - 4.4.1 avd限制
  - 4.4.2 安装android debug bridge device driver
  - 4.4.3 在android设备上运行代码
- 4.5 小结
- 4.6 问与答
- 4.7 测验
  - 4.7.1 问题
  - 4.7.2 答案
  - 4.7.3 作业

## 第2部分 android硬件

### 第5章 开始使用图形

- 5.1 了解activity类
  - 5.1.1 程序生命周期
  - 5.1.2 可视生命周期
  - 5.1.3 前台生命周期
- 5.2 测试activity状态
  - 5.2.1 创建新项目
  - 5.2.2 源代码
- 5.3 世界上最简单的android图形演示
  - 5.3.1 取消选中第一个图形演示
  - 5.3.2 画布和视图简介
- 5.4 小结
- 5.5 问与答
- 5.6 测验
  - 5.6.1 问题
  - 5.6.2 答案
  - 5.6.3 作业

### 第6章 绘制基本形状和文本

- 6.1 绘制基本矢量形状
  - 6.1.1 绘制圆形
  - 6.1.2 绘制线条
  - 6.1.3 绘制方框
  - 6.1.4 绘制圆角矩形
  - 6.1.5 绘制三角形
  - 6.1.6 更改样式：描边和填充
  - 6.1.7 基本图形演示
- 6.2 绘制文本
- 6.3 编写javadoc的代码

## 6.4 android屏幕密度和分辨率

### 6.5 小结

### 6.6 问与答

### 6.7 测验

#### 6.7.1 问题

#### 6.7.2 答案

#### 6.7.3 作业

## 第7章 加载和绘制图像

### 7.1 双缓冲绘图

#### 7.1.1 创建内存位图

#### 7.1.2 创建绘图画布

#### 7.1.3 使用后台缓冲

### 7.2 加载位图文件

#### 7.2.1 添加位图资产

#### 7.2.2 使用assetmanager

#### 7.2.3 使用inputstream

#### 7.2.4 使用bitmapfactory

#### 7.2.5 关闭输入流

#### 7.2.6 完整的位图加载代码

### 7.3 绘制位图

#### 7.3.1 为透明度创建alpha通道

#### 7.3.2 完成的示例

### 7.4 小结

### 7.5 问与答

### 7.6 测验

#### 7.6.1 问题

#### 7.6.2 答案

#### 7.6.3 作业

## 第8章 使用循环赋予游戏活力

### 8.1 创建线程游戏循环

#### 8.1.1 查看非线性代码

#### 8.1.2 编写线程代码

### 8.2 不使用ondraw()进行绘制

### 8.3 runnable animation demo

#### 8.3.1 为行走的角色制作动画

#### 8.3.2 项目源代码

### 8.4 小结

### 8.5 问与答

### 8.6 测验

#### 8.6.1 问题

#### 8.6.2 答案

#### 8.6.3 作业

## 第9章 多点触摸用户输入

### 9.1 单点触摸输入

#### 9.1.1 监听触摸事件

#### 9.1.2 单点触摸输入演示

- 9.2 多点触摸输入
  - 9.2.1 简单示例
  - 9.2.2 封装多点触摸输入
  - 9.2.3 多点触摸演示
- 9.3 小结
- 9.4 问与答
- 9.5 测验
  - 9.5.1 问题
  - 9.5.2 答案
  - 9.5.3 作业

## 第10章 使用加速度计

- 10.1 android传感器
  - 10.1.1 访问传感器
  - 10.1.2 禁用屏幕方向改变
  - 10.1.3 加速度计初始化
  - 10.1.4 加速度计运动
  - 10.1.5 获取可用传感器列表
  - 10.1.6 完整示例
- 10.2 小结
- 10.3 问与答
- 10.4 测验
  - 10.4.1 问题
  - 10.4.2 答案
  - 10.4.3 作业

## 第11章 使用线性加速度传感器和近距离传感器

- 11.1 访问线性加速度传感器
  - 11.1.1 初始化线性加速度传感器
  - 11.1.2 关于暂停和恢复
  - 11.1.3 读取传感器
  - 11.1.4 线性加速度演示
- 11.2 访问近距离传感器
- 11.3 小结
- 11.4 问与答
- 11.5 测验
  - 11.5.1 问题
  - 11.5.2 答案
  - 11.5.3 作业

## 第12章 使用重力传感器和压力传感器

- 12.1 使用重力传感器
  - 12.1.1 初始化重力传感器
  - 12.1.2 读取重力传感器
  - 12.1.3 测试重力传感器
- 12.2 使用压力传感器
  - 12.2.1 初始化压力传感器
  - 12.2.2 读取压力传感器
- 12.3 小结

12.4 问与答

12.5 测验

12.5.1 问题

12.5.2 答案

12.5.3 作业

第13章 创建自己的“手机传感器”

13.1 封装android传感器

13.1.1 basesensor

13.1.2 加速度计

13.1.3 线性加速度

13.1.4 近距离传感器

13.1.5 重力传感器

13.1.6 压力传感器

13.1.7 陀螺仪传感器

13.1.8 指南针

13.1.9 光检测器

13.2 创建手机传感器项目

13.2.1 包和导入

13.2.2 主要类

13.2.3 drawview

13.2.4 暂停和恢复

13.2.5 线程进程

13.2.6 创建面板

13.2.7 更新传感器

13.2.8 绘制传感器面板

13.2.9 辅助方法

13.2.10 sensorpanel类

13.2.11 输出文本行

13.2.12 sensors类

13.2.13 捕捉传感器事件

13.2.14 未使用的准确性事件

13.2.15 暂停和恢复应用程序

13.2.16 basesensor类

13.2.17 各种传感器类

13.3 小结

13.4 问与答

13.5 测验

13.5.1 问题

13.5.2 答案

13.5.3 作业

第14章 使用音频系统

14.1 使用mediaplayer播放音频

14.1.1 受支持的音频格式

14.1.2 初始化mediaplayer

14.1.3 将音频文件添加到项目中

14.1.4 播放音频剪辑

14.2 使用soundpool播放音频



- 14.2.1 初始化soundpool
- 14.2.2 加载音频资源
- 14.2.3 播放音频资源
- 14.2.4 audio demo程序
- 14.3 小结
- 14.4 问与答
- 14.5 测验
  - 14.5.1 问题
  - 14.5.2 答案
  - 14.5.3 作业

## 第3部分 android gameplay

### 第15章 构建android游戏引擎

- 15.1 设计android游戏引擎
  - 15.1.1 设计目标
  - 15.1.2 引擎组件
- 15.2 创建android库项目
- 15.3 编写核心引擎类
  - 15.3.1 engine类
  - 15.3.2 timer类
  - 15.3.3 textprinter类
  - 15.3.4 texture类
- 15.4 引擎测试演示项目
  - 15.4.1 引擎演示源代码
  - 15.4.2 记录引擎演示的日志
- 15.5 小结
- 15.6 问与答
- 15.7 测验
  - 15.7.1 问题
  - 15.7.2 答案
  - 15.7.3 作业

### 第16章 创建sprite/actor类

- 16.1 静态子画面为道具
- 16.2 动态子画面为角色
- 16.3 封装基本子画面功能
  - 16.3.1 拟定计划和设计
  - 16.3.2 新sprite类的简介
  - 16.3.3 回顾texture
- 16.4 测试sprite类
  - 16.4.1 子画面演示源代码
  - 16.4.2 测试sprite类
- 16.5 小结
- 16.6 问与答
- 16.7 测验
  - 16.7.1 问题
  - 16.7.2 答案
  - 16.7.3 作业

## 第17章 使用子画面表单/地图集制作帧动画

### 17.1 使用一张图像制作动画

#### 17.1.1 排列动画帧

#### 17.1.2 从连续图像绘制帧

### 17.2 使用子画面表单(纹理地图集)制作动画

### 17.3 动画演示

### 17.4 小结

### 17.5 问与答

### 17.6 测验

#### 17.6.1 问题

#### 17.6.2 答案

#### 17.6.3 作业

## 第18章 高级多动画技术

### 18.1 创建动画系统

#### 18.1.1 编写动画基类

#### 18.1.2 sprite类改进

#### 18.1.3 alpha动画

#### 18.1.4 帧动画

#### 18.1.5 旋转动画

#### 18.1.6 跳动动画

#### 18.1.7 圆周运动动画

### 18.2 动画系统演示

### 18.3 小结

### 18.4 问与答

### 18.5 测验

#### 18.5.1 问题

#### 18.5.2 答案

#### 18.5.3 作业

## 第19章 使用矩阵变换处理子画面

### 19.1 矩阵平移

#### 19.1.1 坐标系

#### 19.1.2 矩阵平移选项

### 19.2 矩阵旋转

### 19.3 矩阵缩放

### 19.4 矩阵变换演示

#### 19.4.1 结合使用三个矩阵

#### 19.4.2 将帧渲染到划痕位图

#### 19.4.3 获得屏幕分辨率(precanvas)

#### 19.4.4 “扭曲”行为

#### 19.4.5 更新的sprite类

#### 19.4.6 子画面变换演示

### 19.5 小结

### 19.6 问与答

### 19.7 测验

#### 19.7.1 问题

#### 19.7.2 答案

## 19.7.3 作业

## 第20章 实体分组

### 20.1 实体分组

#### 20.1.1 引擎改进

#### 20.1.2 跳动动画更新

#### 20.1.3 扭曲行为更新

#### 20.1.4 围栏行为

#### 20.1.5 实体分组演示

### 20.2 小结

### 20.3 问与答

### 20.4 测验

#### 20.4.1 问题

#### 20.4.2 答案

#### 20.4.3 作业

## 第21章 碰撞检测

### 21.1 碰撞检测技术

#### 21.1.1 边界矩形(框碰撞)

#### 21.1.2 边界圆形(径向碰撞)

### 21.2 演示碰撞

#### 21.2.1 引擎改进

#### 21.2.2 子画面改进

#### 21.2.3 碰撞演示源代码

### 21.3 小结

### 21.4 问与答

### 21.5 测验

#### 21.5.1 问题

#### 21.5.2 答案

#### 21.5.3 作业

## 第22章 使用线性速度实现实际运动

### 22.1 从一个方向计算速度

### 22.2 在移动方向上“定位”子画面

### 22.3 改进引擎

#### 22.3.1 sprite类的变化

#### 22.3.2 改进动画类

#### 22.3.3 对速度行为进行分类

#### 22.3.4 更新圆周运动类

#### 22.3.5 更新围栏行为

#### 22.3.6 更新扭曲行为

#### 22.3.7 引擎改进

### 22.4 小结

### 22.5 问与答

### 22.6 测验

#### 22.6.1 问题

#### 22.6.2 答案

#### 22.6.3 作业

## 第23章 滚动背景

### 23.1 背景滚动概述

#### 23.1.1 翻转滚动矩形

#### 23.1.2 创建滚动纹理

### 23.2 射击游戏

### 23.3 小结

### 23.4 问与答

### 23.5 测验

#### 23.5.1 问题

#### 23.5.2 答案

#### 23.5.3 作业

## 第24章 球类游戏

### 24.1 创建球类游戏

#### 24.1.1 自动移动球

#### 24.1.2 自动限制球拍

#### 24.1.3 球类游戏源代码

### 24.2 小结

### 24.3 问与答

### 24.4 测验

#### 24.4.1 问题

#### 24.4.2 答案

#### 24.4.3 作业

# 《Android游戏编程入门经典》

## 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.tushu000.com](http://www.tushu000.com)