

《Python游戏编程快速上手》

图书基本信息

书名：《Python游戏编程快速上手》

13位ISBN编号：9787115429030

出版时间：2016-8-1

作者：[美] Al Sweigart 斯维加特

页数：335

译者：李强

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

《Python游戏编程快速上手》

内容概要

Python是一种高级程序设计语言，因其简洁、易读及可扩展性日渐成为程序设计领域备受推崇的语言。

本书通过编写一个个小巧、有趣的游戏来教授Python编程，并且采用直接展示了游戏的源代码，通过实例来解释编程的原理的方式。全书共21章，14个游戏程序和示例贯穿其中，介绍了Python基础知识、数据类型、函数、流程控制、程序调试、流程图设计、字符串操作、列表和字典、图形和动画、碰撞检测、声音和图像等方方面面的程序设计知识。本书可以帮助读者在轻松有趣的过程中，掌握Python游戏编程的基本技能。

本书适合不同年龄和层次的Python编程初学者阅读。

《Python游戏编程快速上手》

作者简介

Al Sweigart是加利福尼亚州旧金山的一名软件开发者。他很喜欢骑自行车、当志愿者、泡咖啡吧以及开发有用的软件。他编写了《Python游戏编程快速上手》《Python和Pygame游戏开发指南》《Python密码学编程》《Python编程快速上手——让繁琐工作自动化》等图书，深受读者欢迎。他生于德克萨斯的休斯顿。他在德克萨斯大学Austin分校读完了计算机科学学位。

书籍目录

- 第1章 安装Python 1
 - 1.1 下载和安装Python 1
 - 1.2 启动IDLE 2
 - 1.3 如何使用本书 3
 - 1.4 寻求在线帮助 4
- 第2章 交互式shell 6
 - 2.1 一些简单的数学知识 6
 - 2.2 计算表达式 7
 - 2.4 本章小结 12
- 第3章 编写程序 13
 - 3.1 字符串 13
 - 3.2 字符串连接 14
 - 3.3 在IDLE的文件编辑器中编写程序 14
 - 3.4 Hello World! 15
 - 3.5 保存程序 16
 - 3.6 打开保存过的程序 16
 - 3.7 “Hello World”程序如何工作 18
 - 3.8 变量名称 20
 - 3.9 本章小结 21
- 第4章 “猜数字”游戏 22
 - 4.1 “猜数字”游戏的运行示例 22
 - 4.2 “猜数字”游戏的源代码 23
 - 4.3 import语句 24
 - 4.4 random.randint()函数 25
 - 4.5 循环 26
 - 4.6 语句块 26
 - 4.7 布尔数据类型 27
 - 4.8 比较操作符 28
 - 4.9 条件 28
 - 4.10 =和==的区别 30
 - 4.11 while循环语句 30
 - 4.12 使用int()函数、float()函数、str()函数和bool()函数来转换值 31
 - 4.14 if语句 33
 - 4.15 用break语句提早离开循环 34
 - 4.16 流程控制语句 36
 - 4.17 本章小结 36
- 第5章 Jokes 38
 - 5.1 用好print()函数 38
 - 5.2 Jokes游戏的运行示例 38
 - 5.3 Jokes游戏的源代码 38
 - 5.4 转义字符 39
 - 5.5引号和双引号 40
 - 5.6 print()的end关键字参数 41
 - 5.7 本章小结 42
- 第6章 Dragon Realm 43
 - 6.1 函数 43

- 6.2 如何玩“Dragon Realm” 43
- 6.3 Dragon Realm游戏的运行示例 44
- 6.4 Dragon Realm的源代码 44
- 6.5 def语句 46
- 6.6 布尔操作符 47
- 6.7 返回值 51
- 6.8 全局作用域和局部作用域 51
- 6.9 形参(parameter) 53
- 6.10 设计游戏 56
- 6.11 本章小结 57
- 第7章 使用调试器 58
 - 7.1 Bug! 58
 - 7.2 调试器 59
 - 7.3 单步执行 61
 - 7.4 查找Bug 63
 - 7.5 断点 66
 - 7.6 使用断点的示例 67
 - 7.7 本章小结 68
- 第8章 流程图 69
 - 8.1 如何玩Hangman 69
 - 8.2 Hangman的运行示例 69
 - 8.3 ASCII字符图 71
 - 8.4 用流程图来设计一个程序 71
 - 8.5 生成流程图 73
 - 8.6 本章小结 79
- 第9章 Hangman 81
 - 9.1 Hangman的源代码 81
 - 9.2 多行字符串 86
 - 9.3 常量 86
 - 9.4 列表 86
 - 9.5 方法 91
 - 9.6 字符串方法lower()和upper() 91
 - 9.7 列表方法reverse()和append() 92
 - 9.8 列表方法split() 93
 - 9.9 range()函数和list()函数 95
 - 9.10 for循环 96
 - 9.11 切片 98
 - 9.12 elif(“Else If”)语句 101
 - 9.13 本章小结 108
- 第10章 Hangman扩展 109
 - 10.1 字典 110
 - 10.2 random.choice()函数 113
 - 10.3 多变量赋值 114
 - 10.4 本章小结 116
- 第11章 Tic Tac Toe 117
 - 11.1 Tic Tac Toe的运行示例 117
 - 11.2 Tic Tac Toe的源代码 118
 - 11.3 设计程序 123
 - 11.4 游戏AI 124

- 11.5 引用 129
- 11.6 短路求值 137
- 11.7 None值 140
- 11.8 本章小结 146
- 第12章 Bagels 147
 - 12.1 Bagels的运行示例 147
 - 12.2 Bagels的源代码 148
 - 12.3 random.shuffle()函数 151
 - 12.4 复合赋值操作符 153
 - 12.5 列表方法sort() 154
 - 12.6 字符串方法join() 155
 - 12.7 字符串插值 157
 - 12.8 本章小结 160
- 第13章 笛卡尔坐标 161
 - 13.1 网格和笛卡尔坐标 161
 - 13.2 负数 163
 - 13.3 数学技巧 164
 - 13.4 绝对值和abs()函数 166
 - 13.5 计算机屏幕的坐标系 167
 - 13.6 本章小结 167
- 第14章 Sonar Treasure Hunt 168
 - 14.1 Sonar Treasure Hunt的运行示例 169
 - 14.2 Sonar Treasure Hunt的源代码 173
 - 14.3 设计程序 179
 - 14.4 找到最近的藏宝箱的算法 185
 - 14.5 列表方法remove() 187
 - 14.6 本章小结 195
- 第15章 Caesar Cipher 196
 - 15.1 密码学 196
 - 15.2 凯撒密码 197
 - 15.3 ASCII码以及用数字表示字母 198
 - 15.4 函数chr()和ord() 199
 - 15.5 凯撒密码的运行示例 200
 - 15.6 Caesar Cipher的源代码 201
 - 15.7 代码如何工作 202
 - 15.8 字符串方法isalpha() 204
 - 15.9 字符串方法isupper()和islower() 205
 - 15.10 暴力破解 207
 - 15.11 本章小结 209
- 第16章 Reversi 210
 - 16.1 Reversi的运行示例 211
 - 16.2 Reversi的源代码 215
 - 16.3 代码如何工作 223
 - 16.4 bool()函数 231
 - 16.5 本章小结 244
- 第17章 Reversi AI模拟 245
 - 17.1 让计算机和自己下棋 245

17.2	百分数	250
17.3	round()函数	251
17.4	AI_Sim2.py的运行示例	252
17.5	比较不同的AI算法	252
17.6	本章小结	259
第18章	图形和动画	260
18.1	安装Pygame	260
18.2	Pygame中的Hello World	261
18.3	Hello World的源代码	261
18.4	运行Hello World程序	263
18.5	元组	264
18.6	RGB颜色	265
18.7	字体和pygame.font.SysFont()函数	266
18.8	属性	267
18.9	构造函数	269
18.10	Pygame的绘制函数	269
18.11	事件和游戏循环	272
18.12	动画	273
18.13	Animation程序的源代码	274
18.14	Animation程序如何工作	276
18.15	运行程序循环	279
18.16	本章小结	282
第19章	碰撞检测与鼠标/键盘的输入	284
19.1	Collision Detection程序的源代码	284
19.2	Collision Detection算法	288
19.3	当遍历一个列表的时候，不要修改该列表	292
19.4	键盘输入程序的源代码	293
19.5	colliderect()方法	300
19.6	本章小结	301
第20章	声音和图像	302
20.1	声音文件和图像文件	303
20.2	精灵和声音程序	303
20.3	Sprites and Sounds程序的源代码	304
20.4	pygame.transform.scale()函数	308
20.5	本章小结	311
第21章	Dodger	312
21.1	回顾Pygame的基本数据类型	312
21.2	Dodger的源代码	313
21.3	全屏模式	322
21.4	游戏循环	325
21.5	事件处理	325
21.6	move_ip()方法	328
21.7	pygame.mouse.set_pos()函数	331
21.8	修改Dodger游戏	335
21.9	本章小结	335

《Python游戏编程快速上手》

精彩短评

1、不错,1-16章其实作为python练手题很好

《Python游戏编程快速上手》

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