

# 《手機遊戲案例開發全程實錄》

## 图书基本信息

书名：《手機遊戲案例開發全程實錄》

13位ISBN编号：9789866143892

10位ISBN编号：9866143899

出版社：佳魁資訊股份有限公司

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)

# 《手機遊戲案例開發全程實錄》

## 內容概要

本書採用循序漸進的方式，從手機遊戲產業鏈到手機遊戲實例逐層講解，使讀者掌握手機遊戲開發需要的基礎知識和常用開發技術。所有的技術點都透過易懂的例子進行講解，使讀者可以快速掌握。對於比較複雜的技術點，列舉更多的實例和解釋。書中所有遊戲實例都是真實的商業遊戲，透過這些實例讀者可以掌握現今手機遊戲的發展動向，從而更快地融入手機遊戲產業中，並快速獲得進入此產業的“入門證書”。所有範例和原始程式碼都在書附光碟中，方便讀者使用。

## 書籍目錄

01|手機遊戲介紹1.1手機遊戲簡介1.1.1手機遊戲現狀1.1.2手機遊戲技術1.1.3手機遊戲開發的特點1.2遊戲型態分析1.2.1RPG（角色扮演類別）遊戲1.2.2SLG（策略類別）遊戲1.2.3AVG（冒險類別）遊戲1.2.4PUZ（益智類別）遊戲1.2.5STG（射擊類別）遊戲1.2.6ACT（動作過關類別）遊戲1.2.7RAC（賽車類別）遊戲1.3開發手機遊戲的Java技術1.3.1身份證1.3.2基本型態1.3.3運算子和運算式1.3.4型態轉換1.3.5列印敘述1.3.6邏輯控制敘述1.4Java語言的類別和物件1.4.1物件1.4.2成員方法和類別的特點1.4.3套件1.4.4Java存取修飾子1.4.5Java語言註解1.4.6例外1.5Java陣列應用1.6Vector容器1.7檔案操作1.7.1位元組串流1.7.2字元串流1.8Java程式設計標準1.8.1命名標準1.8.2變數宣告1.9本章小結02|開發手機遊戲的環境2.1設定手機遊戲開發環境2.1.1基礎概述2.1.2安裝JDK2.1.3設定環境變數2.1.4WTK簡介2.1.5安裝開發工具2.2MIDP介紹2.2.1MIDlet的基本框架2.2.2MIDlet的生命週期2.2.3MIDlet的設定檔2.2.4MIDlet的UI類別2.3本章小結2.4.5色彩對比03|手機遊戲畫面繪製3.1高級介面工具3.1.1利用Form繪製簡單的視窗3.1.2應用List元件繪製列表3.1.3出現Alert警告框3.1.4繪製TextBox輸入框3.1.5顯示Command按鈕3.2實例 示範綜合高級介面3.2.1建立程式中需要用到的物件3.2.2初始化建立的物件實體3.3低階介面工具3.3.1Canvas畫布介紹3.3.2低階介面畫筆3.3.3顯示美麗的圖片3.3.4選擇繪製字型3.3.5按鍵處理3.4示範綜合低階介面3.4.1繪製遊戲主選單介面3.4.2繪製說明和關於介面3.4.3繪製開始遊戲和繼續遊戲介面3.4.4遊戲按鍵的處理方法3.5實例 繪製通訊錄3.5.1入口類別3.5.2同學錄顯示類別3.5.3同學錄增加類別3.5.4同學錄列表類別3.6本章小結04|播放聲音和記錄倉儲4.1播放美妙的聲音4.1.1聲音的體系結構4.1.2獲得播放機4.1.3播放機狀態4.1.4播放讓人陶醉的音樂4.1.5視訊的應用4.2實例 播放喜歡的音樂4.2.1建立並初始化播放音樂元件4.2.2聲音的載入、播放、暫停4.3RMS管家系統4.3.1職責 管理記錄4.3.2管家的實際工作4.4實例 管家的記錄檔4.5本章小結05|手機藍芽技術5.1藍芽通訊技術Bluetooth5.1.1藍芽概述5.1.2獲得本機藍芽裝置資訊5.1.3獲得本機藍芽裝置系統屬性5.1.4獲得遠端藍芽裝置資訊5.2實例 搜索藍芽測試5.2.1Server類別（服務端處理常式）5.2.2Client類別（用戶端處理常式）5.3本章小結06|Game套件6.1開發手機遊戲 Game套件6.1.1Game套件的概述6.1.2畫布GameCanvas6.1.3圖層類別 Layer6.1.4精靈類別 Sprite6.1.5圖格類別 TiledLayer6.1.6管理圖層類別 LayerManager6.2實例 開發簡單的小遊戲6.2.1入口類別6.2.2畫布類別的常數和建構函數6.2.3初始化資料6.2.4繪製方法6.2.5人物精靈的移動6.2.6執行緒方法6.3本章小結07|常用開發技術7.1製作動畫效果7.2對圖片操作7.2.1圖片顏色變化7.2.2轉換圖片操作7.2.3圖片縮放操作7.3WMA使用7.3.1SMS文字資訊7.3.2MMS資訊7.4地圖編輯器7.5製作地圖資料檔案7.6混淆程式打包7.7呼叫系統瀏覽器和電話7.8計時器的使用7.9字串7.9.1String7.9.2StringBuffer7.10OTA下載工具7.11手機IMEI序號7.12獲得手機系統屬性7.13個人資訊管理7.14檔案操作7.14.1FileConnection類別7.14.2存取檔案和資料夾7.14.3讀寫檔案7.14.4建立和刪除檔案或資料夾7.15狀態機7-467.16自製外包類別7.17製作Loading條7.18Logo介面的跳躍7.18.1狀態自增和時間7.18.2時間控制7.19本章小結08|遊戲策劃8.1市場調查8.1.1遊戲的新穎性8.1.2遊戲的即時性8.2遊戲立案8.2.1立案分析8.2.2啟動專案8.3實例 一份RPG型態遊戲策劃案8.3.1遊戲內容簡介8.3.2遊戲系統8.3.3介面設計8.3.4繪製遊戲流程圖8.3.5人物設計8.3.6美工需求列表8.3.7數值平衡8.4本章小結7.4.1千萬別跑焦09|AVG型態遊戲 蛇吞象9.1簡單思路9.1.1建構蛇吞象模型9.1.2移動蛇吞象9.2主功能的實現9.2.1撰寫蛇吞象簡單框架9.2.2繪製靜止的蛇吞象9.2.3繪製運動的蛇吞象9.2.4控制蛇吞象運動方向9.2.5繪製食物9.2.6吃掉食物增長的蛇吞象9.2.7判斷失敗條件9.3完善蛇吞象9-269.3.1遊戲中常用到的狀態9.3.2繪製主選單介面9.3.3說明和關於介面9.4本章小結10|藍芽聊天室 手機版2012年末日對話10.1流程安排10.1.1藍芽基礎知識累積10.1.2聊天室聊天想法10.2設計入口端10.2.1入口端常數初始化10.2.2實現入口端10.3設計服務端和用戶端10.3.1服務端介面10.3.2藍芽服務功能10.3.3用戶端介面10.3.4用戶端服務10.4本章小結11|AVG型態遊戲 尋找歸路的兔子11.1遊戲策劃案11.2框架結構11.2.1Game入口類別11.2.2常數類別11.2.3繼承類別11.2.4跳躍類別11.3Logo和主選單介面11.3.1繪製Logo介面11.3.2繪製主選單介面11.3.3監聽鍵盤事件11.4遊戲主類11.4.1初始化資源11.4.2繪製方法11.4.3按鍵方法11.4.4判斷按鍵正確性11.4.5圖樣的移動11.4.6執行緒方法11.5播放聲音11.6記錄倉儲11.7本章小結12|RPG型態遊戲 葉問問世12.1遊戲策劃案12.1.1遊戲設計12.1.2遊戲策劃案12.2框架結構12.2.1遊戲框架結構12.2.2程式框架結構12.2.3狀態機控制12.3繪製方法結構12.3.1Logo介面12.3.2主選單介面12.3.3遊戲介面12.4電影預告 入口12.4.1設計預告12.4.2載入電影素材12.4.3繪製動畫效果12.4.4檢測鍵盤事件12.5葉問出世 Game主類別12.5.1初始化資料12.5.2設計故事對話效果12.5.3繪製效果12.5.4精靈繪

# 《手機遊戲案例開發全程實錄》

製12.5.5選單繪製12.5.6戰鬥繪製12.6RMS記錄系統12.7播放聲音12.8本章小結13|手機遊戲移植13.1遊戲最佳化13.1.1資源最佳化13.1.2記憶體最佳化13.1.3方法最佳化13.1.4使用監視工具13.2使用程式分析方法最佳化的特點13.2.1移位運算的最佳化13.2.2迴圈方法的最佳化13.2.3更新方法的最佳化13.2.4避免複雜的呼叫13.3遊戲移植13.3.1螢幕尺寸和鍵值記憶體處理13.3.3字型問題13.3.4圖示顯示問題13.3.5移植的其他問題13.3.7打包問題13.4本章小結

# 《手機遊戲案例開發全程實錄》

## 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)