

《Visual C++角色扮演游戏程序设计》

图书基本信息

书名：《Visual C++角色扮演游戏程序设计》

13位ISBN编号：9787113061548

10位ISBN编号：7113061540

出版时间：2004-11-1

出版社：中国铁道出版社

作者：坂本千寻,博硕文化

页数：348

译者：博硕文化

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

《Visual C++角色扮演游戏程序设肌

内容概要

本书适合已有VC++使用经验的读者，书中共分十个章节，从最基本的RPG的角色扮演游戏设计要素开始介绍，再来教您Windows窗口程序设计与RPG游戏配合的基本知识、图形文件的显示与全盛地图与人物相关的坐标处理、人物角色移动的思维与逻辑、战斗的设计与程序判断、RPG里所产生的事件的处理、角色参数的编辑设定和程序设计重点、音效加入与故事的整合等，每一章节都有完整高水准的程序实例配合解说，对想要学习游戏制作的读者提供了极佳的参考。

《Visual C++角色扮演游戏程序设计》

书籍目录

- 1 写一个角色扮演游戏
- 2 游戏系统的设计
- 3 WINDOWS程序设计
- 4 显示地图和人物
- 5 人物移动
- 6 战斗
- 7 事件
- 8 编辑参数
- 9 大功告成
- 10 浅谈即时系统

《Visual C++角色扮演游戏程序设肌

精彩短评

- 1、对于想要了解动手制作一下的人，看了应该能掌握一下方法和思路
- 2、可以给大家一个制作单机游戏的框架。后期引入的脚步系统使我了解了一个好的程序架构的重要性。而且在写游戏的过程中，也要不时的考虑到以后，留出一些接口。但是游戏中比如地图卷轴，就没有讲。总之我觉得能看懂作者的代码并运用，已经很牛了:)
- 3、但是要将Winlib复制进去，每个程序的包含文件都太多了，想拿来用比较困难~~
- 4、很宅.....
- 5、这本书真的很好，介绍的技巧很不错
- 6、稍微有点不够深，不过作为入门还不错
- 7、是我的要求太高了吗...跟我所预想的有很大的距离..从头到尾只再讲SLG游戏...而且还有点乱...哎..伤心...

《Visual C++角色扮演游戏程序设肌

精彩书评

1、可以给大家一个制作单机游戏的框架。后期引入的脚步系统使我了解了一个好的程序架构的重要性。而且在写游戏的过程中，也要不时的考虑到以后，留出一些接口。但是游戏中比如地图卷轴，就没有讲。总之我觉得能看懂作者的代码并运用，已经很牛了：)

《Visual C++角色扮演游戏程序设计》

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