

《Windows移动游戏开发实战》

图书基本信息

书名：《Windows移动游戏开发实战》

13位ISBN编号：9787302271949

10位ISBN编号：7302271941

出版时间：2012-1

出版社：清华大学出版社

作者：道威斯

页数：392

译者：杨剑

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

《Windows移动游戏开发实战》

内容概要

《Windows移动游戏开发实战》

作者简介

Adam Dawes是一位来自顶级在线服务开发公司的软件开发者，同时也是一位系统架构师。

Adam四岁时，第一次接触到一台黑白的Commodore PET计算机，就不由自主地成为一名程序员。在接下来的30年中他始终热情不减，经历了8位机的辉煌时代，到今天的多核处理器以及便携式超级计算机时代。

书籍目录

第 部分 windows移动平台开发

第1章 windows移动平台开发与.net

- 1.1 深入了解用于windows移动开发的.net
 - 1.1.1 选择语言
 - 1.1.2 net运行库
 - 1.1.3 ide功能
- 1.2 为windows移动平台开发做准备
 - 1.2.1 多种windows移动操作系统版本
 - 1.2.2 硬件考虑
- 1.3 使用visualstudio进行windows移动平台开发
 - 1.3.1 安装visualstudio
 - 1.3.2 创建windows移动项目
 - 1.3.3 设计窗体
 - 1.3.4 运行应用程序
 - 1.3.5 使用仿真器
 - 1.3.6 针对不同的平台
 - 1.3.7 在实际的设备上运行
 - 1.3.8 调试
 - 1.3.9 获得帮助
- 1.4 windows移动游戏开发
 - 1.4.1 适合的游戏
 - 1.4.2 图形api
 - 1.4.3 本书采用的技术
- 1.5 欢迎进入windows移动平台开发世界

第2章 用户界面

- 2.1 为触摸屏与smartphone设备进行开发
- 2.2 用户界面控件
 - 2.2.1 窗体
 - 2.2.2 标签
 - 2.2.3 按钮
 - 2.2.4 菜单栏
 - 2.2.5 上下文菜单
 - 2.2.6 计时器
 - 2.2.7 文件对话框控件
 - 2.2.8 输入面板
 - 2.2.9 捕获照片
- 2.3 “忙碌”光标
- 2.4 开始游戏编程

第 部分 创建游戏

第3章 gdi图形编程

- 3.1 gdi概述
- 3.2 开始绘图
 - 3.2.1 使窗体失效
 - 3.2.2 绘图坐标系
 - 3.2.3 颜色
 - 3.2.4 画笔与画刷
 - 3.2.5 绘制线段

3.2.6 绘制多边形

3.2.7 绘制矩形

3.2.8 绘制椭圆

3.2.9 处理像素点

3.2.10 显示文本

3.2.11 清除背景

3.2.12 绘图示例

3.3 位图

3.3.1 使用graphics类的基本函数创建位图

3.3.2 使用预先画好的图形创建位图

3.3.3 在屏幕上绘制位图

3.3.4 位图示例

3.4 平滑的动画

3.5 充分利用gdi

.....

第 部分opengles图形编程

第 部分发布

章节摘录

版权页：插图：9.失去焦点与获得焦点每当窗体成为最前端窗体并获得焦点时，其Activated事件就会被激发。相应的，当用户切换到其他应用程序上时，窗体的Deactivate事件就会被激发。这个行为使跟踪窗体是否处于激活状态变得很容易。如果窗体不在最前端的话，就不必花费很多CPU时间来处理游戏逻辑，这种情况下用户甚至看不到游戏窗体。实际上，最好是将游戏全部挂起，直到用户返回游戏。如果在应用程序中添加了多个窗体，那么判断其是否拥有焦点时会稍微复杂一些。没有现成的方法能够让您知道是否有一个窗体处在激活状态。这个限制可以很容易得到解决，因为.NET CF可以激发Activate和Deactivate这两个事件。在程序中，当焦点从一个窗体切换到另一个窗体时，前者的Deactivate事件总是在后者的Activate事件之前触发。我们可以创建一个变量，每当程序中的一个窗体被激活时就将该变量设置为true，并且在程序失去焦点时，将该变量设置为false;如果该变量为静态的，那么我们随时都可以从项目中的任何一个部分来查看该变量。通过这种方式，就可以跟踪程序中的窗体是否拥有焦点。本书为该代码提供了实际的例子，请查看配套下载代码中的2-2-AppFocus项目。在该程序中，每一秒钟向Visual Studio Output窗口中写一条消息，来标识程序是否拥有焦点。试着打开第二个窗口，或将程序最小化然后再将焦点切换给它。程序中AppHasFocus的值始终标识了程序是否在最前端。使用包含了Panel控件的单个窗体可以很好地代替使用多个窗体，每个面板都可以当做一个虚拟的窗体，且有其自己的权限。要显示其中一个“窗体”的话，只需要将该“窗体”所对应的面板的Visible属性设置为true，并且将其Dock属性设置为Fill。如果想将它隐藏起来，就将其Visible属性设置为false。在这些面板中可以像在窗体中一样放置其他控件，模拟窗体之间的切换没有处理多窗体时那么复杂。

《Windows移动游戏开发实战》

精彩短评

1、虽说是新书 可背景居然是选用windows mobile不是最新的Windows phone 令人失望

《Windows移动游戏开发实战》

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