

《Java手机游戏设计基础实验指导》

图书基本信息

书名：《Java手机游戏设计基础实验指导》

13位ISBN编号：9787302234098

10位ISBN编号：7302234094

出版时间：2011-1

出版社：张琨、毕靖、李涛、王慧芳 清华大学出版社 (2011-01出版)

页数：143

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

前言

教育部财政部关于实施高等学校本科教学质量与教学改革工程的意见”（教高[2007]1号）指出：“提高高等教育质量，既是高等教育自身发展规律的需要，也是办好让人民满意的高等教育、提高学生就业能力和创业能力的需要”，特别强调“学生的实践能力和创新精神亟待加强”。同时要求将教材建设作为质量工程的重要建设内容之一，加强新教材和立体化教材的建设；鼓励教师编写新教材，为广大教师和学生提供优质教育资源。“21世纪高等学校计算机应用型本科规划教材精选”就是在实施教育部质量工程的背景下，在清华大学出版社的大力支持下，面向应用型本科的教学需要，旨在建设一套突出应用能力培养的系列化、立体化教材。该系列教材包括各专业计算机公共基础课教材；包括计算机类专业，如计算机应用、软件工程、网络工程、数字媒体、数字影视动画、电子商务、信息管理等专业方向的计算机基础课、专业核心课、专业方向课和实践教学的教材。应用型本科人才教育重点是面向应用、兼顾继续深造，力求将学生培养成为既具有较全面的理论基础和专业基础，同时也熟练掌握专业技能的人才。因此，本系列教材吸纳了多所院校应用型本科的丰富办学实践经验，依托母体校的强大教师资源，根据毕业生的社会需求、职业岗位需求，适当精选理论内容，强化专业基础、技术和技能训练，力求满足师生对教材的需求。

《Java手机游戏设计基础实验指导》

内容概要

《Java手机游戏设计基础实验指导》作为《Java手机游戏设计基础》（清华大学出版社，ISBN9787302231981）的配套教材，提供相关实验内容的指导。全书共分8章。第1章为实验简介，介绍了《Java手机游戏设计基础实验指导》的实验目的、实验基本内容、实验任务及时间安排；第2章为J2ME入门实验，介绍了WTK的安装与使用方法；第3章为高级用户界面实验，介绍了高级用户界面方法的实践与应用；第4章为低级用户界面实验，详细介绍了低级用户界面方法与游戏进度存取的实践应用；第5章为MIDP2.0游戏开发实验，通过实例介绍游戏的开发方法与过程；第6章为3D游戏设计实验，通过实例介绍3D游戏的开发方法与过程；第7章为智能游戏设计实验，通过五子棋游戏的开发介绍智能游戏的开发方法；第8章为闯关游戏设计实验，通过坦克大战游戏介绍闯关游戏的开发方法与过程。

《Java手机游戏设计基础实验指导》结构清晰，注重实用，深入浅出，实例详尽，涉及知识面广，非常适合J2ME手机游戏开发人员学习使用。

《Java手机游戏设计基础实验指导》

书籍目录

第1章 实验简介 1.1 实验目的 1.2 实验基本内容 1.3 实验任务与时间安排 1.4 实验要求 第2章 J2ME入门实验
第3章 高级用户界面实验 第4章 低级用户界面实验 第5章 MIDP2.0游戏开发实验 第6章 3D游戏设计实验
第7章 智能游戏设计实验 第8章 闯关游戏设计实验 附录 实验报告模板 参考文献 4

章节摘录

插图：

《Java手机游戏设计基础实验指导》

编辑推荐

《Java手机游戏设计基础实验指导》：21世纪高等学校计算机应用型本科规划教材精选

《Java手机游戏设计基础实验指导》

精彩短评

1、内容不是很详细，这是为高等学校学生而写的，不是很适合自学的人（尤其是对于编程完全不懂的人来说），不过到现在还没发现有什么错误，但也不是说没有，只是我没发现而已，书都是人写的，难免会出现一些错误。

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