

<<J2ME手机应用项目开发实践>>

图书基本信息

书名：<<J2ME手机应用项目开发实践>>

13位ISBN编号：9787113077167

10位ISBN编号：7113077161

出版时间：2007-4

出版时间：中国铁道

作者：池雅庆，周珺，王耀 编

页数：310

字数：464000

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：<http://www.tushu007.com>

<<J2ME手机应用项目开发实践>>

内容概要

本书由活跃在手机游戏开发一线的多名资深程序员联合撰写而成。

它全面地介绍了使用J2ME语言开发手机游戏的全过程，能够帮助有初级编程基础的程序员迅速进入编写J2ME手机游戏的大门。

本书在撰写中坚持理论与实践并重，面向实际开发，解决实际问题。

全书共8章，主要内容包括：J2ME语言和手机游戏开发概述，J2ME语言开发环境的建立，J2ME语言编程基础，以及4个由浅入深的开发案例详解。

本书适合作为高等院校软件工程专业的教材，也可作为手机游戏开发者的参考书及相关公司员工培训的教学资料。

<<J2ME手机应用项目开发实践>>

书籍目录

第1章 J2ME和手机游戏开发概述 1-1 J2ME-Java 2 微型版 1-2 J2ME 设备的特征 1-3 J2ME 配置 1-4 J2ME 简表 1-5 J2ME 和手机游戏开发简介 1-6 J2ME 程序的设计流程 1-7 小结第2章 J2ME 开发环境的建立 2-1 当前流行的J2ME开发环境介绍 2-2 使用J2ME WTK建立开发环境 2-3 使用JBuilder建立开发环境 2-4 安装SDK模拟器 2-5 小结第3章 MIDlet 编程基础 3-1 MIDlet 的基础与其生命周期 3-2 MIDlet 编程之用户界面 3-3 MIDlet 编程之数据管理 3-4 MIDlet 程序设计原则第4章 J2ME 中五子棋游戏的实现 4-1 程序内容简介 4-2 需求分析 4-3 概要设计 4-4 详细设计 4-5 代码实现 4-6 运行测试 4-7 小结第5章 J2ME 中俄罗斯方块游戏的实现 5-1 程序内容简介 5-2 需求分析 5-3 概要设计 5-4 详细设计 5-5 代码实现 5-6 运行测试 5-7 小结第6章 J2ME 中拼图游戏的实现 6-1 程序内容简介 6-2 需求分析 6-3 概要设计 6-4 详细设计 6-5 代码实现 6-6 运行测试 6-7 小结第7章 J2ME中贪吃蛇游戏的实现 7-1 程序内容简介 7-2 需求分析 7-3 概要设计 7-4 详细设计 7-5 代码实现 7-6 运行测试 7-7 小结第8章 J2ME中深海潜艇游戏的实现第9章 J2ME中弹球游戏的实现第10章 J2ME中电话记录存储的实现参考文献

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:<http://www.tushu007.com>