

<<iOS游戏开发>>

图书基本信息

书名：<<iOS游戏开发>>

13位ISBN编号：9787115299482

10位ISBN编号：711529948X

出版时间：2013-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：Todd Moore

页数：162

字数：260000

译者：杨晓琪

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>

## &lt;&lt;iOS游戏开发&gt;&gt;

## 前言

独立开发者都想要向世人展示他们的创意，而App Store为他们提供了一种全新的方式。

你可能听说过许多关于开发者利用空闲时间开发iPhone游戏从而发家致富的故事。

钱当然是一个不错的动力来源，也是为什么会有如此多的开发者竞相发布应用的原因。

你是否有一个宏伟的游戏构想？

本书是一份完全靠自己动手开发游戏应用的指导手册，为任何想要将游戏构思实现为App Store上应用的人们提供帮助。

我从未见过如此众多的人对于创建应用和游戏有现在这样浓厚的兴趣。

无论是全职员工还是玩iPod touch的孩子，几乎每个人都会停下来问我同样的问题：“你在App Store上有发布过游戏？

”、“创建一款游戏要多久？

”，而我被问到最多的是“我能做到吗？

”。

似乎每个人都跃跃欲试，想在这一新的平台上创建游戏，但大部分人还是不知道要怎样才能入门。

我于2008年的8月进入应用开发领域，当时我准备开发一款名叫BubblePop的游戏，你必须快速打爆移动中的气泡，每个气泡中都有一个随机数，必须按正确的顺序弄爆气泡。

我希望我的第一款游戏足够简单，以让我快速熟悉这一平台，但同时又希望游戏充满了挑战，让那些帮我测试的朋友乐在其中。

当我开始开发游戏时，我对Mac、Xcode以及Objective-C都还一无所知，而且我只能利用晚上和周末的时间来开发游戏。

当时，还没有任何相关的书籍，而在网上找到的内容大多都是关于为“越狱”的iPhone创建应用，以及非官方的SDK。

虽然有很多东西要学，而且白天也要工作，但我仍然能够在一星期内完成游戏开发。

经过反复尝试，我终于将我的游戏投放到App Store了。

现在需要一段时间的等待，我的账号和游戏都需要让苹果审核。

审核过程感觉相当漫长，这真是一种折磨。

但所有合约都审核通过的那天终于到来了，苹果为我的游戏亮了绿灯，当时我就好像是过圣诞节的孩子那样兴奋。

当我看到游戏在iTunes上发布，全世界都可以来购买它时，这种感觉真是太不可思议了。

我创建第一款游戏的目的并不是成为百万富翁，我只是想学习这一平台，为我的iPhone创建一款有趣的游戏，以及赚足够的钱来支付之前买的24英寸iMac。

但最终我赚的比我想要的多得多，尤其是其中的两款应用——《催眠白噪音》和《21点算牌器》，让我赚得盆满钵满。

在2009年2月，这两款应用同时进入了付费下载应用的Top 20。

当销售报告出来时，我感觉就像中了大奖一样，报告显示我赚到了相当于我当前工资10倍的钱。

当时，我就决定把这个有趣的小爱好变成全职工作，从此我一直都在创建应用和游戏。

我希望你也能这样。

——Todd Moore 本书读者对象 我遇到过许多有着游戏创意但不知道如何着手开始的人。

如果你有资金，那么你可以雇一队开发人员和美工来创建游戏。

我发现雇用有经验的智能手机开发人员和美工，费用并不便宜。

作为独立的开发者，有一点很关键，你需要学习所有必要的技能以便自己动手完成，只在迫不得已时才雇别人来做。

本书是为那些有一点点编程经验，但从没有在iOS平台上做过开发的人编写的。

你是否在PC或Mac平台上创建过应用程序？

你是否使用过ASP.NET、PHP或Perl做过服务端网络开发，而现在想要尝试创建原生的应用？

你是否已经熟悉C或C++，但对Objective-C还知之甚少？

## &lt;&lt;iOS游戏开发&gt;&gt;

或者你只是想尽可能快地创建一款iPhone游戏？

如果你正好就是以上这些人，那么请继续阅读本书。

我写这本书是作为一份指导手册（我很希望当时在我创建自己第一款游戏时也能有这么一份参考手册）。

本书主要内容 我想要教会你创建一款有着iPhone硬件特色的、与其他平台相比独一无二的游戏。

大部分游戏通常在操作上都会用到方向键、模拟操纵杆以及各种按钮。

iPhone和iPad给予我们一种全新的输入方式——多点触控。

iPhone和iPod touch屏幕上可同时追踪5个独立的触控点，而在iPad上的触控点可达11个之多。

这就开启了一种之前从未有过的、全新的游戏类型。

所以，你要从头开始学习怎样处理屏幕上的多个触控点。

本书会教你快速创建一个运用多点触控的双人游戏，而更激动人心的是，所有的这些只编写了20行左右的代码！

但是，它看上去已经很像1972出现的Pong游戏了。

这可能不会令你激动万分，除非你从小玩着雅达利公司的家用Pong游戏机成长的，就像我这样。

值得注意的是，就游戏元素而言，过去的技术也可以拿到现在来用。

我们来思考一下。

Pong这款游戏和3D第一人称射击游戏如《使命召唤：现代战争》有什么共通之处呢？

诚然，Pong的图像表现不会太好，但这两款游戏都有着同样的元素——控制一个玩家，这个玩家位于特定的世界中，需要达成一定的目标，并且通过计分来描绘游戏过程。

无论你是通过球拍击球还是在高度仿真的世界中击杀敌人，以此来获得经验，整个游戏的元素都别无二致。

所以，我将以一个非常简单的概念开始，然后向你展示如何一步步扩展成更时髦的游戏。

游戏开发的下一阶段是创造华丽的图像和真实的音效。

我将向你展示一些通常只有美工和音响师才会知道的秘诀。

作为独立开发者，学习这些技巧是非常重要的，这可以帮助你节省不少时间和成本。

本书中设有专门关于创建图像和声音的章节。

我将向你展示如何使游戏在视觉和听觉上都和真实的桌上冰球游戏没什么两样。

在开发并测试这款游戏的过程中，你可能会注意到，游戏的外观与真实的桌上冰球游戏很相近，而游戏体验却天差地别。

感觉不到冰球是在冰面上移动，桌面也没有一点摩擦力，球拍击打冰球后会造成错误的角度和速度。

因此，你需要关心这些潜在的游戏物理学，并将它们添加到你的游戏中。

我将向你展示如何将你在学校中所学的，认为再也用不到的数学知识应用到游戏中，以让我们的桌上冰球游戏有更真实的体验。

最后，游戏另外创建了一个与电脑对战的单人模式。

在任何单人游戏中，电脑AI应该是最复杂、最重要的部分了，本书尽可能简化整个过程。

第一步，创建一种算法使电脑的行为接近完美并无法战胜。

如果你无法获胜，那么游戏将会毫无乐趣可言，因此，我们引进了失误因素，这让电脑玩家的表现更像人一些，偶尔也会犯错。

利用某种机制可以降低电脑的智能程度，并提供多个难度等级的选择，从简单到困难。

游戏完成之后，你将了解一些向App Store发布应用的准备工作。

你需要写一份产品描述，创建引人注目的截图以及向苹果提交审核。

让我们开始开发之旅吧！

本书中的约定 以下是本书中所使用的排版约定。

楷体：表明新的术语。

等宽字体：用于程序清单，也用于段落中指定程序元素，如变量或函数名、数据库、数据类型、环境变量、声明以及关键字。

## &lt;&lt;iOS游戏开发&gt;&gt;

**粗体**：显示命令，或那些需要用户照着输入的文本。

*等宽斜体*：显示了那些需要用户提供的或根据上下文决定的值。

这一框体表示提醒、建议、一般注解、警告以及注意信息。

本书代码实例 这本书可以帮助你完成工作。

一般来说，你可以直接在程序和文档中使用本书中的代码，而无需获得我们的许可，除非你复制代码中最核心的部分。

例如，你写了一个程序，用到了几块本书中的代码，这不需要获得许可。

但出售或发布本书中例子的CD-ROM，则是需要获得许可的。

通过引用本书中的实例代码来回答问题，不需要获得许可。

将本书中大量的核心代码整合到你的产品文档则需要获得许可。

我们很感谢你在代码中注明出处，但并不强制要求。

出处通常包括标题、作者、出版社和ISBN。

例如：“Tap, Move, Shake by Todd Moore (O’Reilly). Copyright 2012 Todd Moore, 978-1-449-30345-7”。

如果你觉得你所使用的代码实例超出了合理使用或以上的许可范围，请按permissions@oreilly.com这个地址联系我们。

**Safari · 在线图书** Safari在线图书是一个在线的数字图书馆，从这里可以轻松搜索到超过7500种技术性创新性参考书以及视频，以便快速找到需要的答案。

通过订阅，你可以浏览在线数字图书馆中的所有页面，观看所有视频。

你可以在手机和移动设备上阅读书籍。

你可以阅读还未出版的新书，看到正在创作的手稿并向作者提出反馈意见。

复制粘贴代码实例，收藏最喜欢的书籍，下载部分章节，在关键部分做标记，创建笔记，打印页面等功能可以节省大量时间。

## <<iOS游戏开发>>

### 内容概要

《iOS游戏开发：从创意到实现》是一部应运而生的实用指南，讲述了如何构建出能在Apple Store中引人注目的iPhone和iPad游戏应用。

全书共7章，分别介绍了Xcode、创建游戏图像、声音、电脑AI开发和App Store技巧等内容。

《iOS游戏开发：从创意到实现》适合开发iPhone和iPad应用程序的程序员和想在App Store上发布自己游戏应用的人。

## 作者简介

Todd

Moore创立了TMSOFT，致力于创建精彩绝伦的智能手机应用和游戏。

很少有开发者能够有2个应用同时上iTunes付费下载应用的Top

20，而他就是其中的一个。

他最受欢迎的游戏《21点算牌器》（Card Counter）得到了Engadget、《洛杉矶时报》和CNET

TV的推荐，而最受欢迎的应用《催眠白噪音》（White

Noise）得到了iTunes、美国《健康杂志》、《华盛顿邮报》、《个人电脑杂志》和《Jimmy Fallon深夜脱口秀》的推荐。

当Todd还是一名学生时，他就在CIA实习了，由此开始了他的职业生涯。

在他从奥多明尼昂大学获得了计算机科学学位之后，他开发了一些网络安全和网络取证方面的产品。

从那时起，他在公众场合露面的机会就多了起来，比如，他在第12届国际黑客大会上演示了如何破解

一款流行的VoIP应用，甚至还参加了美国全国广播公司真人秀节目《寻宝奇兵》（Treasure Hunters）的竞赛。

## &lt;&lt;iOS游戏开发&gt;&gt;

## 书籍目录

- 第1章 Xcode简介
  - 1.1 开发者注册
  - 1.2 安装
  - 1.3 Xcode
  - 1.4 Interface Builder
  - 1.5 连接
  - 1.6 游戏逻辑
- 第2章 Hello Pong
  - 2.1 项目创建
  - 2.2 设计游戏组件
  - 2.3 多点触控
  - 2.4 动画
  - 2.5 碰撞
  - 2.6 计分
  - 2.7 最后的修饰
  - 2.8 声音
- 第3章 图像
  - 3.1 简介
  - 3.2 位图和矢量图
  - 3.3 图像格式
  - 3.4 Retina显示
  - 3.5 为Air Hockey游戏创建图像
  - 3.6 应用程序整合
  - 3.7 构建和运行
- 第4章 物理学
  - 4.1 球拍物理学
  - 4.2 冰球物理学
- 第5章 声音
  - 5.1 什么是声音
  - 5.2 创建声音
  - 5.3 下载声音
  - 5.4 录制声音
  - 5.5 编辑声音
- 第6章 电脑AI
  - 6.1 电脑玩家菜单
  - 6.2 电脑玩家
  - 6.3 电脑难度
- 第7章 App Store
  - 7.1 屏幕截图
  - 7.2 创建应用程序简介和关键字
  - 7.3 向iTunes Connect提交元数据
  - 7.4 归档和提交
  - 7.5 应用审核
  - 7.6 应用市场营销
  - 7.7 总结





编辑推荐

面向苹果的iPhone、iPad、iPod touch讲解多点触控游戏开发将精巧的游戏构思付诸实践全面了解Xcode和Objective-C相关内容

#### 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>