第一图书网, tushu007.com

<<OPhone/Android游戏开发>>

图书基本信息

书名：<<OPhone/Android游戏开发与推广指南>>

13位ISBN编号：9787121172144

10位ISBN编号：7121172143

出版时间：2012-6

出版时间：电子工业出版社

作者：黄晓庆　主编，詹建飞　等编著

页数：319

字数：567000

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

第一图书网, tushu007.com

<<OPhone/Android游戏开发>>

内容概要

本书系统地介绍了OPhone/Android游戏开发的知识和技巧，从游戏引擎、游戏案例到游戏优化技术的阐述，系统地讲解了游戏开发的重点知识，叙述深入浅出。
全书结合4个经典案例：重力感应类游戏、射击类游戏、3D游戏和联网五子棋游戏，阐述了游戏循环、图像渲染、声音系统、用户交互、数据存储、游戏时间设计、3D模型导入、联网游戏协议设计等内容，同时还讲述了移动互联网时代游戏产业的发展趋势，以及手机游戏赢利模式、推广技巧等内容。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

黄晓庆，现任中国移动通信研究院院长，在信息通信业拥有超过25年的从业经验，在信息通信各个领域都具有丰富的经验和独到的见解，是技术创新的倡导者和践行者。
带领中国移动研发团队在国际标准化、科技创新、终端平台开放、基础网络架构、融合新业务等方面引领了行业发展。
发起设立了“ 中国移动创新系列丛书 ”出版项目。
詹建飞，中国移动通信研究院终端技术研究所项目经理，毕业于北京邮电大学，硕士。
6年Java编程经验，熟悉Java ME、Symbian、OPhone等多种移动开发平台，具有丰富的客户端软件开发和设计经验，先后出版了《OPhone应用开发权威指南》《J2ME开发精解》和《Java ME核心技术与最佳实践》等书籍。
卢为栋，中国移动手机游戏基地安卓游戏产品总监，致力于中国移动游戏平台在最新智能终端操作系统上的游戏引入、展现与产品运营工作；对智能终端游戏产品运营有着深入的了解，对基于Android/OPhone操作系统的智能终端游戏产品创新具有浓厚的兴趣，在Android/OPhone游戏与国际游戏开发商及国际运营商的合作方面有着丰富的经验；同时致力于基于智能终端游戏的安全与防盗版技术在系统侧与游戏平台侧应用方案的研究与推进工作，积极促进Android/OPhone游戏产业的健康与可持续发展。
孟钊，中国移动通信研究院终端技术研究所项目经理，毕业于北京理工大学，硕士。
超过7年的移动终端开发经验，熟悉OPhone/Android、Java ME、LIMO等多种移动开发平台。
目前主要从事中国移动互联网业务的开发与研究。

第一图书网, tushu007.com

<<OPhone/Android游戏开发>>

书籍目录

第1章　OPhone平台概述
1.1　OPhone的架构
1.1.1　Linux内核
1.1.2　本地库
1.1.3　OPhone运行环境
1.1.4　Widget运行环境
1.1.5　应用程序框架
1.1.6　应用程序
1.2　开发OPhone应用程序
1.2.1　开发语言
1.2.2　OPhone SDK
1.2.3　OPhone开发者社区
1.2.4　OPhone与Android应用开发的差异
1.3　让OPhone开发者盈利
第2章　OPhone开发环境和流程
2.1　安装OPhone SDK和Eclipse
2.1.1　安装Java SDK
2.1.2　安装Eclipse
2.1.3　安装Android SDK
2.1.4　添加必要的Android SDK组件
2.1.5　安装OPhone SDK
2.1.6　安装ODT插件
2.1.7　设置Java编译器的兼容级别
2.1.8　安装WDT插件（可选）
2.2　第一个OPhone应用程序
2.2.1　新建OPhone项目
2.2.2　运行OPhone项目
2.2.3　更新资源文件
2.3　调试OPhone应用程序
2.3.1　设置断点
2.3.2　启动调试
2.3.3　单步跟踪
2.3.4　真机调试
2.4　在命令行下开发OPhone程序
2.4.1　创建项目
2.4.2　用Ant编译项目
2.4.3　运行应用程序
2.5　OPhone SDK介绍
2.5.1　OPhone可视化软件开发工具（ODT）
2.5.2　Widget开发工具（WDT）
2.5.3　OPhone模拟器
2.5.4　模拟SD卡
2.5.5　ADB
2.5.6　DDMS
2.6　OPhone可视化软件开发工具

第一图书网, tushu007.com

2.6.1 ODT界面介绍
2.6.2 界面编辑功能
2.6.3 代码生成功能
2.7 OPhone应用程序模型
2.7.1 OPhone应用程序组成
2.7.2 Activity
2.7.3 Content Provider
2.7.4 BroadcastReceiver
2.7.5 Service
第3章 游戏引擎介绍
3.1 什么是游戏引擎
3.2 几种游戏引擎框架
3.3 结构化游戏引擎模块
3.3.1 游戏循环
3.3.2 图像渲染
3.3.3 声音系统
3.3.4 用户交互系统
3.3.5 数据存储
3.3.6 游戏时间
第4章 重力感应类游戏
4.1 SensorGame介绍
4.2 整体游戏流程介绍
4.3 组成画面的基本元素Sprite
4.4 帧动画的封装
4.5 简单的游戏特效
4.6 重力感应
4.7 游戏逻辑
第5章 飞行射击游戏
5.1 卷屏
5.1.1 什么是卷屏
5.1.2 卷屏的原理
5.1.3 卷屏的实现
5.2 设计战机
5.3 设计子弹
5.4 设计BOSS
5.5 布局设计
5.6 碰撞检测
5.7 游戏逻辑
第6章 OPhone 3D游戏开发
6.1 OpenGL ES程序开发框架
6.2 OpenGL ES渲染简介
6.3 纹理管理
6.3.1 纹理对象创建
6.3.2 纹理对象封装
6.3.3 纹理管理
6.4 场景渲染
6.4.1 天空盒

第一图书网, tushu007.com

6.4.2　地面渲染
6.4.3　公告牌技术
6.5　模型渲染
6.5.1　MS3D模型介绍
6.5.2　骨骼动画
6.5.3　混合渲染模式
6.6　2D菜单处理
6.6.1　菜单渲染
6.6.2　触摸事件响应
6.6.3　菜单自适应
6.7　相机系统
6.8　碰撞检测
6.9　粒子系统
6.10　有限状态机
6.10.1　游戏状态管理
6.10.2　人工智能
第7章　联网五子棋游戏
7.1　网络游戏的通信协议
7.2　网络地址转换
7.3　联网五子棋游戏设计
7.3.1　客户端实现——GoBang
7.3.2　服务器端实现——GoBangServer
7.4　OPhone数据连接管理
第8章　优化技术
8.1　为什么要对游戏进行优化
8.2　游戏优化准则
8.3　语言优化技巧
8.4　内存的使用与释放
第9章　移动互联网游戏产业的发展前景
9.1　移动互联网游戏产业发展趋势
9.2　移动互联网智能终端发展趋势
9.3　移动互联网游戏用户使用行为分析
9.4　更多智能终端游戏发展趋势研讨
第10章　手机游戏的盈利模式
10.1　盈利模式初探
10.1.1　iOS赚钱还是Android赚钱
10.1.2　盈利模式：前向收费和后向收费
10.1.3　Android应用与游戏的安全防盗版问题
10.1.4　OPhone提升用户资费安全性
10.2　运营商主导的前向收费盈利模式
10.3　中国移动手机游戏基地的盈利模式
10.3.1　中国移动手机游戏基地简介
10.3.2　中国移动手机游戏基地的商务模式
10.3.3　如何成为中国移动手机游戏基地的合作伙伴
10.4　中国移动Mobile Market商城盈利模式
10.4.1　中国移动Mobile Market的商业模式
10.4.2　Mobile Market发布流程

第一图书网, tushu007.com

10.5　MM百万青年创业计划
附录A　如何导入源代码

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页： 插图： 如果想在一个应用特定的文件夹下创建文件，则可以使用File类的构造函数File（Stringpath），参数path表示新创建文件的路径。
在获得文件后，可以用FileOutputStream来封装File，创建文件输出流，当创建失败时会抛出FileNotFoundException异常。
3.SQLite数据库 OPhone平台内置有SQLite数据库，它是一个轻量级的嵌入式数据库，使得OPhone平台上的应用能够处理结构复杂的存储数据。
在默认情况下，每个OPhone建的数据库都是私有的，其名字是唯一的，各应用间无法相互访问对方的数据库。
OPhone平台提供了完整的SQLite数据库接口，各应用生成的数据库存储在/data/data//database目录下。
为了保证数据库检索的效率，并保持较小的体积，数据库中不应该保存较大的文件。
4.Content Provider 上面介绍的数据存储方法只针对一个应用本身，如果想实现多个应用间共享数据，则应该使用OPhone平台上处理存储数据操作的核心模块Content Provider，它对需要共享的数据进行封装，并提供了一组供其他应用程序调用的接口来进行相关的存储操作。
Content Provider提供了一系列标准的方法接口，应用通过ContentResolver使用这些方法来操作Content Provider中的数据。
在OPhone平台中，如果特定数据如联系人信息会被多个应用使用，则应该使用Content Provider提供的方法来读/写；如果特定数据只被唯一的应用使用，则可以使用“ SQLite数据库 ”部分介绍的方法来读/写。
5.网络存储数据 OPhone提供了联网接口，因此应用程序也可以使用网络来存储和获取数据，例如，通过HTTP协议将数据传送到服务器端。
将数据存储到网络端便于其他程序访问，但是实时性较差。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《OPhone/Android游戏开发与推广指南》适合有一定Java编程基础，希望从事OPhone/Android游戏开发的软件开发人员阅读，也可以作为高校师生的选修课参考教材。
书中关于手机游戏的盈利模式和推广对专业游戏开发团队有重要的参考价值。

第一图书网, tushu007.com

名人推荐

移动应用开发大浪潮已经来临，掌握游戏开发技术可以提升开发者的价值，本书丰富的案例、深入浅出的介绍可以帮助读者快速进入Android游戏开发世界。
——Gameloft中国区副总经理 张龙 手机游戏业务正在爆炸性地增长，本书可以帮助开发者掌握游戏开发的知识，熟悉手机游戏的商务模式和推广经验，对从事手机游戏行业的开发人员有很大的帮助。
——EA Mobile中国区高级经理 成宏

第一图书网, tushu007.com

<<OPhone/Android游戏开发>>

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