

<<Visual Basic游戏编程导学>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic游戏编程导学>>

13位ISBN编号：9787302094678

10位ISBN编号：7302094675

出版时间：2004-9

出版时间：清华大学出版社

作者：周荣彪

页数：353

字数：553000

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>

<<Visual Basic游戏编程导学>>

内容概要

本书的最大特点是通过各种趣味游戏来引导读者学习Visual Basic，在游戏程序的编写中逐步介绍编程方法和常用技巧，使读者的学习更加轻松愉快。

全书从基本语法知识的介绍和简单的编写入手，将Visual Basic编程的基本知识穿插到各个小游戏中，“幸运52”、“华容道”、“打字游戏”、“俄罗斯方块”、“八皇后问题”、“软件助手”、“流行之王实力大比拼”和“双人对抗黑白棋”等妙趣横生的游戏一定能够让读者在享受趣味的同时，领会到Visual Basic面向对象编程的思想，掌握数学运算、错误处理、事件处理、程序调试、控件使用等方法。

此外，读者通过本书还能了解基本的算法，对数据库设计与编程有初步的认识，掌握Visual编程方法，懂得文件和注册表的操作方法以及能够进行简单的网络编程。

本书以基础知识加实例的方式来组织内容，二者相对独立又彼此联系。

全收集趣味性、直观性、可操作性于一体，适用于Visual Basic的初学者和对游戏程序感兴趣的编程爱好者。

书籍目录

第一章 初识Visual Basic 1.1 Visual Basic概述 1.2 Visual Basic发展历史简介 1.3 Visual Basic语言基础 1.4 关于编程风格的建议 1.5 集成开发环境IDE 1.6 Visual Basic.NET和Visual Basic6.0 1.7 本章知识点回顾第二章 “追逐”小游戏与“幸运52”横拟游戏——Visual Basic面向对象编程初步 2.1 Visual Basic程序框架 2.2 对象和类的概念 2.3 Visual Basic中的对象和类 2.4 对象的应用:小游戏“追逐” 2.5 “幸运52”程序效果说晨 2.6 工程管理 2.7 界面设计 2.8 编写代码 2.9 可执行文件和生成与优化 2.10 本章知识点回顾第三章 “速算24”扑克游戏与计算器——数学运算与错误处理 3.1 程序效果说明 3.2 界面设计 3.3 编写代码 3.4 程序的调试及错误处理 3.5 实例:小小计算器 3.6 本章知识点回顾第四章 “华容道”与打字游戏——鼠标与键盘事件处理 4.1 处理鼠标事件 4.2 检测鼠标按钮的状态 4.3 检测 Shife、Ctrl及Alt的状态 4.4 鼠标拖放操作 4.5 自定义鼠标指针 4.6 键盘事件处理 4.7 实例演练-打字游戏 4.8 中断后台处理 4.9 “华容道”游戏效果说明 4.10 “华容道”游戏界面设计 4.11 编写“华容道”游戏化码 4.12 “华容道”游戏:百叶窗显示改进 4.13 本章知识点回顾第五章 算法与游戏编程 5.1 常见算法介绍 5.2 八皇后问题求解 5.3 “俄罗斯方块”游戏说明与技术要求 5.4 “俄罗斯方块”游戏界面设计 5.5 “俄罗斯方块”游戏代码编写 5.6 本章知识点回顾第六章 “流行之王实力大比拼”游戏(上)——数据设计与游戏中的数据存储 6.1 游戏简介 6.2 数据库编程概述 6.3 数据库相关控件及其编程 6.4 DAO编程 6.5 SQL简介 6.6 “流行之王实力大比拼”中的数据库设计 6.7 本章知识点回顾第七章 “流行之王实力大比拼”游戏(下)——ActiveX编程与游戏中的媒体播放 7.1 ActiveX编程概述 7.2 利用ActiveX控件实现动画助手 7.3 “流行之王实力大比拼”中的动画助手 7.4 媒体播放 7.5 “流行之王实力大比拼”中的媒体播放及其他 7.6 “流行之王实力大比拼”游戏小结 7.7 本章知识点回顾第八章 “流行之王实力大比拼”游戏完善——文件与注册表操作实现游戏存档 8.1 文件的基本操作 8.2 注册表操作 8.3 完善“流行之王实力大比拼”游戏 8.4 本章知识点回顾第九章 双人对抗黑白棋——Visual Basic网络编程 9.1 Internet基础知识 9.2 使用Visual Basic开发DHTML应用程序 9.3 深入网络编程 9.4 网络黑白棋游戏 9.5 本章知识点回顾

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>