

<<Java游戏编程导学>>

图书基本信息

书名：<<Java游戏编程导学>>

13位ISBN编号：9787302097761

10位ISBN编号：7302097763

出版时间：2004-1

出版时间：清华大学出版社

作者：陆光义

页数：366

字数：572000

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>

<<Java游戏编程导学>>

内容概要

本书通过编写趣味游戏来引导读者学习Java编程的方法和技巧，形式新颖活泼，别具一格。

全书从Java语言基础知识和编制简单的程序入手，将Java编程的知识点有机地分散在“幸运52”“速算24”“俄罗斯方块”等多个趣味游戏的程序设计示例中，使得Java语言中类、对象、属性、方法、接口、继承等抽象概念变得更具体形象，通俗易懂，并引导读者掌握Java中数组、字符串、事件处理、异常处理、图形和多媒体应用，Swing组件和网络等知识的运用和技巧。

本书以示例教学方法来组织内容，集趣味、直观性、可操作性于一体，适用Java初学者及时游戏程序感兴趣的电脑爱好者阅读参考。

<<Java游戏编程导学>>

书籍目录

第1章 Java基础 1.1 Java简介 1.2 Java语言基本概念 1.3 编写和运行Java程序 1.4 本章知识点回顾第2章 面向对象编程起步 2.1 类和对象 2.2 类的继承和多态 2.3 包 2.4 “幸运52”游戏 2.5 进一步实践 2.6 本章知识点回顾第3章 持有对象和异常处理 3.1 持有你的对象 3.2 “球迷必答” 3.3 异常处理机制 3.4 “速算24”游戏第4章 Java编程深入——图像及媒体 4.1 AWT简介 4.2 布局管理器 4.3 图像简介 4.4 事件处理 4.5 “精彩闹钟” 4.6 “模拟钢琴”游戏 4.7 本章知识点回顾第5章 拼图游戏——Applet和线程 5.1 Applet基础 5.2 线程技术 5.3 “拼图”游戏 5.4 本章知识点回顾第6章 Swing和I/O简介 6.1 Swing组件简介 6.2 I/O系统 6.3 “记事本”程序示例 6.4 “弹球”游戏 6.5 本章知识点回顾第7章 俄罗斯方块游戏——综合应用示例 7.1 游戏效果说明 7.2 游戏的简单设计 7.3 编写游戏框架 7.4 开始编写游戏界面 7.5 开始编写游戏的内容 7.6 添加游戏的其他功能 7.7 封装分情况 7.8 编写对话框,让玩家输入名字 7.9 本章知识点回顾第8章 网络俄罗斯方块游戏——Swing组件与网络功能 8.1 游戏效果说明 8.2 游戏的简单设计 8.3 编写简单的网络模块 8.4 改编游戏框架 8.5 把网络模块加入到游戏之中 8.6 将游戏打包,发布我们的游戏 8.7 Java代码风格和编写文档 8.8 进一步实践 8.9 本章知识点回顾

<<Java游戏编程导学>>

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>