游戏编程模式

作者：[美] Robert Nystrom 尼斯卓姆

目　录

版权信息

书名：游戏编程模式

ISBN：978-7-115-42688-8

- 著　　[美] Robert Nystrom

  译　　GPP翻译组

  责任编辑　陈冀康

- 人民邮电出版社出版发行　　北京市丰台区成寿寺路11号

  邮编　100164　电子邮件　315@ptpress.com.cn

  网址　http://www.ptpress.com.cn

- 读者服务热线：(010)81055410

  反盗版热线：(010)81055315

版权声明

内容提要

游戏开发一直是热门的领域，掌握良好的游戏编程模式将是开发人员的必备技能。本书细致地讲解了游戏开发需要用到的各种编程模式，并提供了丰富的示例。

全书共6篇20章。第1篇概述了架构、性能和游戏的关系，第2篇回顾了GoF经典的6种模式。第3篇到第6篇，按照序列型模式、行为型模式、解耦型模式和优化型模式的分类，详细讲解了游戏编程中常用的13种有效的模式。

本书提供了丰富的代码示例，通过理论和代码示例相结合的方式帮助读者更好地学习。无论是游戏领域的设计人员、开发人员，还是想要进入游戏开发领域的学生和普通程序员，都可以阅读本书。

作者简介

Robert Nystrom是一位具备超过20年职业编程经验的开发者，而其中大概一半时间用于从事游戏开发。在艺电（Electronic Arts）的8年时间里，他曾参与劲爆美式足球（Madden）系列这样庞大的项目，也曾投身于亨利•海茨沃斯大冒险（Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure）这样稍小规模的游戏开发之中。他所开发的游戏遍及PC、GameCube、PS2、XBox、X360以及DS平台。但最傲人之处在于，他为开发者们提供了开发工具和共享库。他热衷于寻求易用的、漂亮的代码来延伸和增强开发者们的创造力。

Robert与他的妻子和两个女儿定居于西雅图，在那里你很有可能会见到他正在为朋友们下厨，或者在为他们上啤酒。