

[Free] iPhone Game Development: Developing 2D 3D games in Objective-C (Animal Guide)

iPhone Game Development: Developing 2D 3D games in Objective-C (Animal Guide)

Von Paul Zirkle, Joe Hogue

ebooks | Download PDF | *ePub | DOC | audiobook



 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrank: #1688545 in eBooksVerffentlicht am: 2009-10-28Erscheinungsdatum: 2009-10-28File Name: B002VER740 | File size: 67.Mb

Von Paul Zirkle, Joe Hogue : iPhone Game Development: Developing 2D 3D games in Objective-C (Animal Guide) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised iPhone Game Development: Developing 2D 3D games in Objective-C (Animal Guide):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Zu unspezifischVon TinoWie ein Vorredner schon gesagt hat: Wahrscheinlich hat man den Titel mit heisser Nadel gestrickt, weil das iPhone gerade viel Aufmerksamkeit zieht - schade eigentlich.Die Idee, zwei Autoren an dem Buch schreiben zu lassen, ist an und fr sich schon gut. Besser wre aber, wenn einer davon tatschlich ein Objective-C Programmierer wre... mit einem derartigen Gespann wrden sich wahrscheinlich interessante Synergien ergeben. So aber hat man den Eindruck, dass sich die beiden (in ihrem Fachgebiet wahrscheinlich durchaus guten) Programmierer

davor drcken, wirklich auf das iPhone einzugehen:Fast alle Kapitel konzentrieren sich auf die von den Autoren entworfenen Bibliotheken, hinter denen Cocoa weitgehend versteckt wird... wenn man seine Projekte auf fremden Beispielcode aufbauen will, ist dieses Vorgehen vertretbar - aber wenn man sich nicht blind auf ein nicht etabliertes Framework verlassen, sondern wirklich lernen mchte, wie man fr das iPhone programmiert, ist dieses Vorgehen genau so kontraproduktiv wie die Beispiele in C++.Fazit: Das Buch ist zwar vergleichsweise gnstig, aber von einem guten Titel zur iPhone-Programmierung in Kombination mit anderweitig erworbenem Wissen zur Spieleprogrammierung (OpenGL wird auch nur verwendet, aber kaum erklrt) profitiert man wahrscheinlich mehr.2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Schnell zusammengeschustertVon Dr. Chrilly DonningeriPhone Programmierung ist ein heisses Gebiet geworden. Dementsprechend gibt es nun einen Wettlauf wer das erste Buch zu einem speziellen Gebiet herausbringt. Der allgemeine Aufbau des Buches ist nicht schlecht, der abgedruckte Code ist aber kompletter Mist. Er lsst sich nicht einmal kompilieren und unterscheidet sich wesentlich vom Code auf der homepage der Autoren. Offensichtlich haben die Autoren ins Buch irgendwas hingeschrieben und dann die Zeit bis zur fertigen Ausgabe fr eine zumindest kompilierbare Version gentzt.O tempora, o mores.1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Gutes Buch fr Leser mit soliden ProgrammierkenntnissenVon Fine-ArtsDas Buch bietet zunchst eine Einfhrung in die Programmierung fr das Iphone und erlutert dabei auch, welche Voraussetzungen fr die Entwicklung erforderlich sind. Anschlieend gibt das Buch einen kurzen berblick ber den Grundaufbau von Spielen und geht dabei auf die Spiellogik und das richtige Design fr ein Spiel ein. Als nchstes werden die Mglichkeiten des Apple SDK im Detail vorgestellt, bevor schrittweise die Entwicklung eines 2D und eines 3D Spieles vollzogen wird. Den Abschluss bildet ein Kapitel zu Game Design.Gelungen ist an dem Buch, dass es immer wieder die Themen vertieft, welche fr die Entwicklung von Spielen besonders wichtig sind. Dabei geht es sowohl um Banalitten ("Removing the Status Bar") als auch ans Eingemachte ("Frames per Second"). Insbesondere das 2D Spiel wird stckweise aufgebaut, was das Buch auch fr die Lehre gut verwendbar macht. Stellenweise entsteht jedoch der Eindruck, dass sich die Autoren mit der didaktischen Aufbereitung dieses Tutorials nicht allzu intensiv auseinander gesetzt haben. Stellenweise enthlt das Tutorial eine Vorstellung von relativ umfassendem Code und einer nur sehr kurzen Erluterung der Funktionsweise. Damit sind sptestens an dieser Stelle sehr solide Programmierkenntnisse des Lesers erforderlich.Fazit: Ein gute Einfhrung, die jedoch noch etwas besser aufbereitet werden knnte - wie bereits in anderen Rezensionen angemerkt.

KurzbeschreibungWhat do you need to know to create a game for the iPhone? Even if you've already built some iPhone applications, developing games using iPhone's gestural interface and limited screen layout requires new skills. With iPhone Game Development, you get everything from game development basics and iPhone programming fundamentals to guidelines for dealing with special graphics and audio needs, creating in-game physics, and much more.Loaded with descriptive examples and clear explanations, this book helps you learn the technical design issues particular to the iPhone and iPod Touch, and suggests ways to maximize performance in different types of games. You also get plug-in classes to compensate for the areas where the iPhone's game programming support is weak.Learn how to develop iPhone games that provide engaging user experiencesBecome familiar with Objective-C and the Xcode suite of toolsLearn what it takes to adapt the iPhone interface to gamesCreate a robust, scalable framework for a game appUnderstand the requirements for implementing 2D and 3D graphicsLearn how to add music and audio effects, as well as menus and controlsGet instructions for publishing your game to the App Store