

Inside Microsoft DirectX 9- Spieleprogrammierung

Christian Rouselle



Inside Microsoft DirectX 9-Spieleprogrammierung Christian Rouselle



Inside Microsoft DirectX 9-Spieleprogrammierung

Christian Rouselle

Inside Microsoft DirectX 9-Spieleprogrammierung Christian Rouselle

Downloaden und kostenlos lesen Inside Microsoft DirectX 9-Spieleprogrammierung Christian Rouselle

500 Seiten

Rezension

Lust auf ein Spiel? Ein eigenes? Gute C++-Grundkenntnisse vorhanden? Neugierig auf DirectX-Programmierung? Nun denn, da haben Uwe Kettermann und Andreas Rohde mit Inside Microsoft DirectX 9-Spieleprogrammierung genau das richtige Einsteigerbuch zu bieten: ohne DirectX-Vorkenntnisse, aber auf anspruchsvollen Programmierniveau zeigen sie Schritt für Schritt, was man für die Programmierung eines eigenen Spiels benötigt, wie man vorgeht und welche Möglichkeiten DirectX in der Version 9 bietet. -praktisch, klar und effektiv. Die beiden Autoren haben sich bemüht, den Leser und Lernenden an keiner Stelle allein oder im Dunklen zu lassen: verständlich erklären sie jede Technik, die sie benützen, zeigen entsprechende Applikationen und den dazu gehörigen, teilweise kommentierten Quellcode (auf beiliegender CD-Rom). Los geht es im ersten Teil mit dem Einstieg in das DirectX-Framework und die Grundlagen der Spieleprogrammierung und mit diesem Rüstzeug weiter im zweiten Teil an die Erstellung eines kompletten 3D-Spiels. Mit dabei auf der CD-ROM ist die Visual C++ 2005 Express Edition -- direktes Mitmachen ist damit problemlos möglich und äußerst sinnvoll, denn Kettermann und Rohde stehen mit beiden Beinen in der Praxis. Sehr schöner, konzentrierter Einstieg in die DirectX-Spieleprogrammierung -- Inside Microsoft DirectX 9-Spieleprogrammierung hebt sich durch sein hohes Einstiegsniveau auf vorausgesetzten C++-Kenntnissen von anderen Einstiegsbüchern ab. Vorhandenes Wissen einsetzten, um neues zu lernen und zu schaffen. Gelungen und macht Spaß! --Wolfgang Treß Über den Autor und weitere Mitwirkende Uwe Kettermann und Andreas Rohde sind erfahrenen Entwickler und begeisterte Spieleprogrammierer und sind bereits als Autoren zum Thema bei Springer in Erscheinung getreten.

Download and Read Online Inside Microsoft DirectX 9-Spieleprogrammierung Christian Rouselle #YXL38I01TKB

Lesen Sie Inside Microsoft DirectX 9-Spieleprogrammierung von Christian Rouselle für online ebookInside Microsoft DirectX 9-Spieleprogrammierung von Christian Rouselle Kostenlose PDF d0wnl0ad, Hörbücher, Bücher zu lesen, gute Bücher zu lesen, billige Bücher, gute Bücher, Online-Bücher, Bücher online, Buchbesprechungen epub, Bücher lesen online, Bücher online zu lesen, Online-Bibliothek, greatbooks zu lesen, PDF Beste Bücher zu lesen, Top-Bücher zu lesen Inside Microsoft DirectX 9-Spieleprogrammierung von Christian Rouselle Bücher online zu lesen.Online Inside Microsoft DirectX 9-Spieleprogrammierung von Christian Rouselle ebook PDF herunterladenInside Microsoft DirectX 9-Spieleprogrammierung von Christian Rouselle Microsoft DirectX 9-Spieleprogrammierung von Christian Rouselle EPub