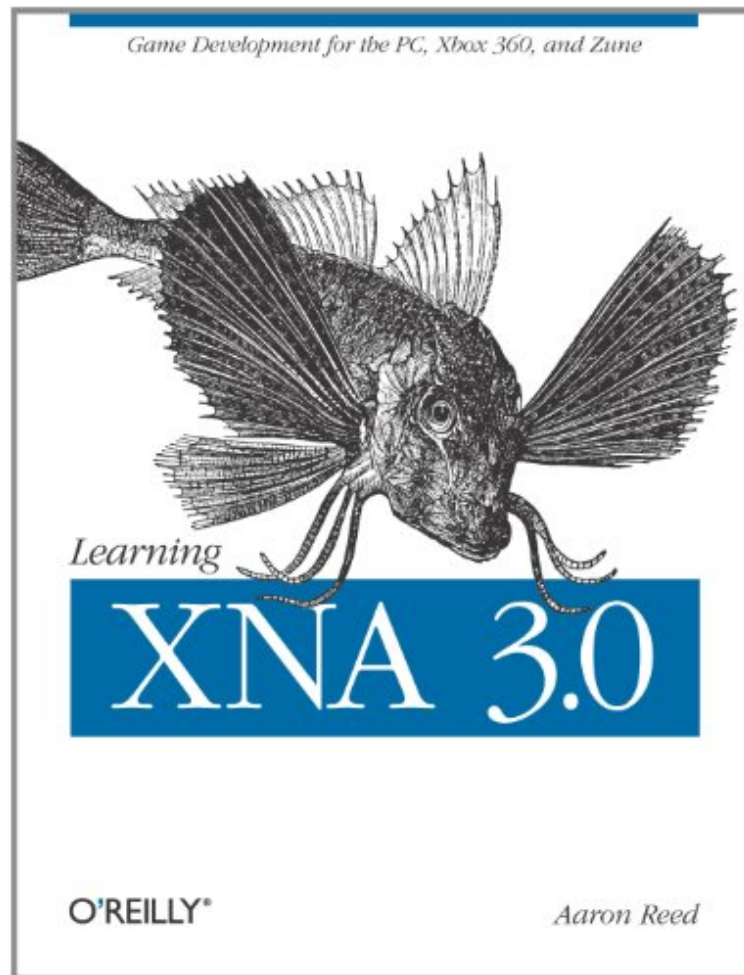


[Free and download] Learning XNA 3.0: XNA 3.0 Game Development for the PC, Xbox 360, and Zune

## Learning XNA 3.0: XNA 3.0 Game Development for the PC, Xbox 360, and Zune

Von Aaron Reed

ebooks | Download PDF | \*ePub | DOC | audiobook



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation Veröffentlicht am: 2008-11-22 Erscheinungsdatum: 2008-11-24 File Name: B0028N4WJM | File size: 50.Mb

**Von Aaron Reed : Learning XNA 3.0: XNA 3.0 Game Development for the PC, Xbox 360, and Zune** before purchasing it in order to gauge whether or not it would be worth my time, and all praised Learning XNA 3.0: XNA 3.0 Game Development for the PC, Xbox 360, and Zune:

Kundenrezensionen Hilfreichste Kundenrezensionen 3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ein guter Einstieg... Von Tepes... ist dieses Buch ins Thema Spieleprogrammierung mit XNA. Dabei geht der Autor sehr systematisch, aber immer in einem angemessenen Thema vor. Angefangen bei einfachsten 2D-Beispielen über 3D und Logik, bis hin zu Shadern, Netzwerk und relativ komplexen Programmierbeispielen. Nach Lektüre dieses Buches und mit entsprechenden mathematischen Kenntnissen und (professioneller) Erfahrung in Objektorientierter Programmierung sollte man in der Lage sein ziemlich komplexe Projekte zu realisieren. Der Rest ist dann einfach

Erfahrung.(Ich kann sowieso nicht verstehen, warum XNA wegen der breiten Zugänglichkeit für den Heimentwickler immer mit dem Zusatz "Einsteiger" und "semiprofessionell" bedacht wird, da es in vielen Bereichen einfach auch eine wesentliche Erleichterung ist, auch für den Profi.)Aber auch für den Einsteiger ohne Vorkenntnisse wird alles anschaulich und verständlich erklärt. Kenntnisse in C#, oder zumindest C++, sowie etwas mathematisches Vorstellungsvermögen sind jedoch Voraussetzung. Wer noch nichts von Vektoren und Matrizen gehört hat, sollte es sich doch nochmal überlegen, ob er sich das Buch kauft. 1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Für wirkliche Anfänger Von Richard Decuir Ich habe dieses Buch durchgearbeitet und muss sagen das es sich wirklich an Einsteiger richtet, was ja grundsätzlich nicht schlecht ist. Ich selber hatte noch keine Erfahrung mit C# dafür aber mit Objective-C und Java. Mir war das Buch "zu leicht", obwohl ich sollte lieber sagen "zu leicht". Grundsätzlich ist das Buch nett geschrieben mit vielen Anspielungen bezüglich Game Design - was mich aber in einem technischen Buch nicht besonders interessiert hat (vor allem da man wenn man schon Erfahrung mit Computerspielen als Spieler hat auch von selbst auf diese Ideen kommt). Das eigentliche Problem für mich ist dass das Buch wirklich nur die Oberfläche ankratzt und die gesamten Code Beispiele kann man blind abtippen ohne nachzudenken. Es gibt zwar am Ende von jedem Kapitel eine Art Zusatzaufgabe welche man machen kann aber natürlich nicht muss. Im Prinzip soll diese Aufgabe einen nur anregen ein wenig zu experimentieren. Das Buch ist nun wirklich nicht schlecht, aber nach dem Durcharbeiten muss man sich auf jeden Fall weitere Fachliteratur kaufen. Man programmiert nur 2 Spiele (die Multiplayer Beispiele lasse ich mal aussen vor), einmal in 2D und einmal in 3D und beide Beispiel-Spiele sind leider relativ knapp. Das 2D Spiel bewegt sich auf einem starren Hintergrund mit ein paar Sprites die man entweder selber steuert bzw. vom Computer gesteuert werden. Das ist mir ein bisschen zu wenig. Ich hatte gehofft das man vielleicht ein Sidescroller noch erstellt oder sonst etwas aufwendigeres. Auch sonst wird leider technisch nicht sehr in die Tiefe gegangen, Themen wie Garbage Collector wurden nicht erwähnt (oder so kurz und knapp das ich es sofort vergessen habe). Ich hätte mir auch als Anfänger sicher ein ausführlicheres Buch gewünscht. Ich habe mir noch das XNA 3.0 Unleashed Buch bestellt welches sich an Intermediate - Experienced Leser richtet. Ich habe erst wenige Kapitel gelesen aber hier muss man schon selber aktiv werden und bekommt nicht jedesmal den Code einfach vorgeschrieben. Ich denke hier dürfte der Lernerfolg grösser sein als wie bei Learning XNA 3.0 wo selbst im vorletzten Kapitel wirklich noch der komplette Source Code einfach zum abtippen im Buch ist, auch für Sachen die man schon 10x gemacht hat (sofern man das Buch von vorne nach hinten durcharbeitet). Also je nachdem was man von diesem Buch erwartet wird man zufrieden gestellt oder eben nicht, mir war es zu leicht, andere mögen das anders sehen. 1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Sehr gelungene Einführung in XNA 3.0 Von Sergej Klementinovski Bei Lernbücher bin ich immer vorsichtig, da es unheimlich an unqualifiziertem Material gibt. Doch mit diesem Buch wurde ich nicht enttäuscht. Der Autor schreibt eine gute Einführung im sehr verständlichen Englisch und geht auf Themen ein, die in anderen XNA Büchern bis jetzt einfach bersprungen wurden, da sie für selbstverständlich gehalten werden. Mit jedem Kapitel entsteht immer was von einem Spiel. Erste Hälfte beschäftigt sich mit 2D Spiel, die zweite mit 3D. Ich kann das Buch alle Neulingen sehr empfehlen und hoffe, dass sie das Buch genau so gut finden werden wie ich.

Kurzbeschreibung Do you have what it takes to become a game developer? With this hands-on book, you'll learn quickly and easily how to develop computer games with Microsoft's XNA 3.0 framework-not just for your PC, but for Xbox 360 and the Microsoft Zune as well. Written by an experienced university-level game development instructor, Learning XNA 3.0 walks you through the framework in a clear and understandable step-by-step format. Each chapter offers a self-contained lesson with lots of illustrations and annotated examples to help you master key concepts. Once you finish the book, you'll know how to develop sophisticated games from start to finish. Learn game development concepts from 2D animation to 3D cameras and effects Delve into high-level shader language (HLSL) and introductory artificial intelligence concepts Develop three complete and exciting games using 2D, 3D and multiplayer concepts Develop and deploy games to the Xbox 360 and the Microsoft Zune While teaching XNA to beginning game developers, author Aaron Reed noticed that several key concepts were difficult for students to grasp. Learning XNA 3.0 was written specifically to address those issues. With this book, you can test your understanding and practice new skills as you go with unique "Test Your Knowledge" exercises and review questions in each chapter. Why wait? Amaze your family and friends by building your own games for the PC, Xbox 360, and Zune-with Learning XNA 3.0. "An outstanding book! Teaches you XNA development in a smart way, starting from 2D basics and going into 3D and shader development. What I really like is the 'peeling the onion' approach the author takes, which builds up knowledge from previous chapters." --David "LetsKillDave" Weller, CEO, Cogito Ergonomics, LLC, and former XNA program manager