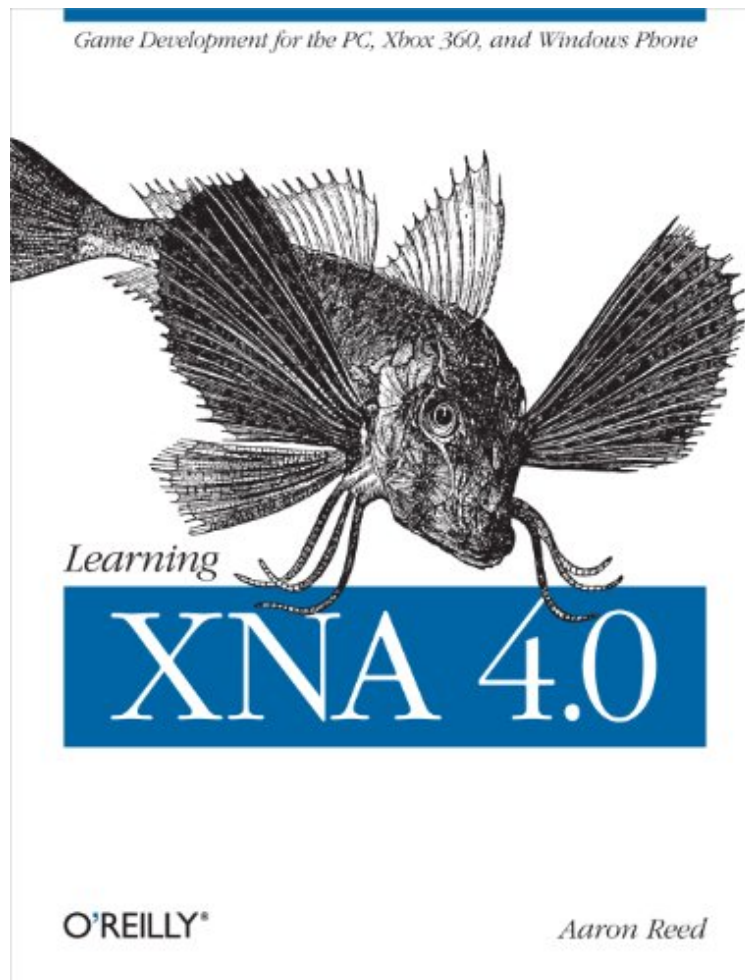


[Download] Learning XNA 4.0: Game Development for the PC, Xbox 360, and Windows Phone 7

Learning XNA 4.0: Game Development for the PC, Xbox 360, and Windows Phone 7

Von Aaron Reed

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



 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrang: #357448 in eBooksVerffentlicht am: 2010-12-09Erscheinungsdatum: 2010-12-09File Name: B004GTLFIC | File size: 43.Mb

Von Aaron Reed : Learning XNA 4.0: Game Development for the PC, Xbox 360, and Windows Phone 7 before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Learning XNA 4.0: Game Development for the PC, Xbox 360, and Windows Phone 7:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. bersichtlich und zugnglichVon Matthias HartmannAls Einstieg in XNA 4.0 sehr gut geeignet. Es werden die Grundlagen zusammengefasst und alle Schritte mit Hilfe von Beispielen erlutert. Nicht unbedingt ein Nachschlagewerk, aber durch die Praxisnhe und Nachvollziehbarkeit der vorgestellten Methoden nie langweilig oder berflssig und immer kompetent vermittelt. Der einzige Kritikpunkt meinerseits ist der abrupte Abschluss. Fr Leser entsteht das Gefhl es msste noch etwas mehr kommen, man arbeitet sich durch die Kapitel und dann ist pltzlich

Schluss wenn es am Schönten ist. Ein kleiner Kritikpunkt, der eher das Gefühl als den fachlichen Inhalt betrifft. Positiv ist die - aus meiner Erfahrung nicht selbstverständliche - Qualität der Bindung. Das Buch lässt sich trotz Paperback einfach offen hinlegen ohne den Rücken zu zerbrechen und Seiten zu verlieren. Sehr gut. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Gut für den Einstieg. Von CommanderK Ich habe das Buch (bis auf die zwei Kapitel XBOX360 und Windows Phone) komplett gelesen. Allgemein: Auch wenn es auf Englisch ist, ist es sehr angenehm zu lesen. Sehr gut haben mir immer mal wieder nach schweren anstrengenden Blicken Chuck Norris Witze oder ähnliches gefallen. Das hatte irgendwie einen besonderen Stil. Das Buch ist sehr gut organisiert, strukturiert und durchdacht. Der Autor schreibt auch sehr motivierend und vor allem mitfühlend. Mitfühlend dahingehend, dass man nach etwas mehr Arbeit eigentlich nichts Direktes vor sich sieht er darauf eingeht, was man nun eigentlich schon alles hat. Die Zusammenfassungen, auch Quizzes sowie Lösungen sind sehr gut. Was mir auch sehr gut gefallen hat ist, dass er auf diverse Unterschiede z.B. beim Sound eingegangen bei denen er aufzeigte welches System (XACT oder SoundEffect) Vor- und Nachteile hat. An vielen Stellen wird auch aufgezeigt wo man bei der Performance drauf achten sollte, wie man manche Dinge weniger Performancefressend macht. Behandelt wird inhaltlich 2D sowie 3D wobei mich der 3D Teil jetzt nicht wirklich umgehauen hat (deswegen auch nur 4 Sterne). Man lernt zwar im 3D Teil allmögliche Grundlagen und ist sicherlich gut vorbereitet für die große bunte weite Welt, aber so Sachen wie Terrain, Skyboxen oder ähnliches vermisste ich hier dann doch. Auch vermisste ich das Eingehen auf Animationen von 3D Modellen - hier wird lediglich eine Rotation realisiert. Auf HLSL wird auch eingegangen, jedoch aber auch hier nur auf Einsteigerniveau. Letztendlich bietet das Buch einen sehr, sehr guten Einstieg in die Welt von XNA und der Spieleentwicklung, wenn man sich vorher damit nie befasst hatte. Ein weiterer Punkt warum es nur 4 Sterne gibt ist, dass man die Downloads für das Buch sehr schwer findet. Wünschenswert wäre irgendwann mal das Buch auf Deutsch - gibt bestimmt die ein oder andere Stelle die ich nicht verstanden habe. Leider gibt es von XNA 4.0 bislang kein mir bekanntes deutschsprachiges Buch. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Gutes Buch für den Einstieg in die Spielentwicklung. Von ToBi Vor einiger Zeit habe ich mir dieses Buch bestellt und ich wurde nicht enttäuscht. Bis jetzt habe ich zwar nur den 2D Teil des Buches durchgelesen, da ich mich erst mit der Programmierung von 2D Spielen beschäftigen möchte. Im Laufe der Kapitel baut man langsam ein komplettes Spiel auf, was ich sehr positiv finde. Leider fehlte mir eine Sache im 2D Teil. Es wird einem gar nicht erklärt, wie man Spiele wie Super Mario Bros. oder ähnliches aufbaut. Gerade das ist meiner Meinung nach Hauptbestandteil eines 2D Spiels. Zum 3D Teil kann ich leider noch nichts sagen, da ich es wie gesagt noch nicht gelesen habe. Für wen ist dieses Buch geeignet: Dieses Buch ist für alle geeignet, die nach einem Einstieg in die Spieleentwicklung mit XNA suchen und die selbstverständlich auch Englisch verstehen, da das ganze Buch in Englisch geschrieben steht. Desweiteren sollte man mit einer objektorientierten Programmiersprache (bevorzugt C#) vertraut sein. Lediglich Grundkenntnisse reichen meiner Meinung nach nicht aus.

Kurzbeschreibung Want to develop games for Xbox 360 and Windows Phone 7? This hands-on book will get you started with Microsoft's XNA 4.0 development framework right away -- even if you have no experience developing games. Although XNA includes several key concepts that can be difficult for beginning web developers to grasp, Learning XNA 4.0 shortens the learning curve by walking you through the framework in a clear and understandable step-by-step format. Each chapter offers a self-contained lesson with illustrations and annotated examples, along with exercises and review questions to help you test your understanding and practice new skills as you go. Once you've finished this book, you'll know how to develop your own sophisticated games from start to finish. Learn game development from 2D animation to 3D cameras and effects. Delve into high-level shader language (HLSL) and introductory artificial intelligence concepts. Build three complete, exciting games using 2D, 3D, and multiplayer techniques. Develop for and deploy your games to the Xbox 360 and Windows Phone 7