

O autorze	7
O redaktorze technicznym	8
Podziękowania	9
Rozdział 1. Konfiguracja środowiska programistycznego Java dla systemu Android 3.0	11
Czym jest system Android?	11
o Początki systemu Android	11
o Główne cechy systemu Android 3.0	13
Czego potrzeba do tworzenia gier w systemie Android?	14
o Co należy wiedzieć?	14
o Środowisko programistyczne	15
Konfiguracja środowiska programistycznego	16
o Instalacja pakietu Java JDK	16
o Instalacja środowiska Eclipse	17
o Instalacja pakietu SDK dla systemu Android	20
o Konfiguracja narzędzi Androida oraz urządzenia wirtualnego w środowisku Eclipse	23
Sprawdzanie działania narzędzi programistycznych	26
o Tworzenie projektu dla systemu Android	27
o Projekt programu dla systemu Android w Eclipse	29
o Tworzenie wirtualnego urządzenia z Androidem	31
o Uruchamianie aplikacji	33
o Pierwsze zmiany w aplikacji	33
Podsumowanie	35
Rozdział 2. Tworzenie prostych gier z użyciem ruchomych sprajtów	37
Praca z obrazami	37
o Tworzenie podłoża do wyświetlania obrazów	38
o Rysowanie obrazu	42
o Używanie sprajtów	44
o Uruchomienie gry	49
Nadawanie grze profesjonalnego wyglądu	51
Implementacja zarządzania czasem oraz złożonym ruchem	52
Wykrywanie kolizji	53
Podsumowanie	54
Rozdział 3. Pobieranie danych od użytkownika	55
Sposoby pobierania danych wejściowych	55
Pobieranie danych wejściowych w tablecie	57
Reagowanie na dotyk	59
Reagowanie na gesty	61
Korzystanie z kolejek wejścia	64
Reagowanie na dane pochodzące z czujników	70
Korzystanie z danych z czujnika	73
Podsumowanie	75
Rozdział 4. Dodawanie efektów dźwiękowych, muzyki oraz sekwencji filmowych	77
Przygotowanie do odtwarzania dźwięków	78
o Szukanie oraz dodawanie efektów dźwiękowych	78
o Odtwarzanie efektów dźwiękowych	79
o Odtwarzanie wielu efektów dźwiękowych	80
o Dopasowanie efektów dźwiękowych do zdarzeń	84
Dodawanie muzyki	85

Dodawanie sekwencji filmowych	86
Zarządzanie obsługą muzyki.....	87
Podsumowanie	94
Rozdział 5. Tworzenie jednoosobowej gry z utrudnieniami	95
Planowanie gry jednoosobowej – AllTogether	95
Tworzenie gry jednoosobowej.....	96
o Ulepszanie sprajtów gry	97
o Dodawanie nagrody za ukończenie gry	100
o Śledzenie stanu sprajtów.....	101
Podsumowanie	109
Rozdział 6. Gra w odbijaną piłkę.....	111
Początki	111
o Gromadzenie zasobów używanych w grze	112
o Tworzenie nowego projektu	113
Przygotowanie środowiska gry	114
o Modyfikacja pliku SpriteObject.java	114
o Modyfikacja pliku GameView.java	114
Dodawanie wykrywania kolizji oraz obsługi zdarzeń	117
Dodawanie obsługi dotyku, dźwięku oraz nagród	121
o Dodawanie dotykowego sterowania rakietką.....	121
o Dodawanie dźwięków.....	122
o Inicjalizacja bloków	123
o Usuwanie nieaktywnych bloków.....	125
Podsumowanie	126
Rozdział 7. Tworzenie gry dwuosobowej	127
Podstawy gier wieloosobowych	127
o Gry wieloosobowe wykorzystujące serwer gier.....	128
o Gry wieloosobowe z połączeniami równorzędnymi	128
o Wybór metody rozgrywki wieloosobowej.....	129
Gra dwuosobowa z połączeniami równorzędnymi	130
o Dodawanie połączeń Bluetooth.....	130
o Zarządzanie połączeniami Bluetooth.....	134
o Modyfikacja kodu gry dla dwóch graczy	140
o Testowanie gry	141
Podsumowanie	142
Rozdział 8. Jednoosobowa gra strategiczna. Część I. Tworzenie gry	143
Wprowadzenie do obrony portu.....	144
Składanie elementów gry	144
o Tworzenie falochronu.....	145
o Dodawanie gruntu oraz zamku	148
o Tworzenie łodzi.....	149
o Dodawanie dział.....	151
o Dodawanie obrazów	151
Testowanie gry.....	152
Podsumowanie	154

Rozdział 9. Jednoosobowa gra strategiczna. Część II. Programowanie gry	155
Rozszerzenie sprajtów używanych w grze.....	156
Projektowanie sterowania grą.....	157
Rozmieszczanie elementów na ekranie.....	162
Dodawanie łodzi oraz sterowanie nimi.....	163
Strzelanie z dział	164
Wynik działania gry.....	167
Analiza gry	168
Podsumowanie	169
Rozdział 10. Publikacja gry	171
Poprawianie aplikacji.....	171
o Dodawanie ekranu początkowego	171
o Reakcja na wciśnięcie przycisku	174
Opakowywanie gry.....	175
Rozpowszechnianie gry.....	176
o Otwieranie konta w usłudze Google Play	179
o Wysyłanie aplikacji do sklepu Google Play	180
Reklamowanie gry	180
Podsumowanie	181
Dodatek A Testowanie gier dla systemu Android na prawdziwym urządzeniu	183
Skorowidz.....	187