

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 rakieta (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)