

بازی سازی در C#

www.ketab.ir

مؤلفان:

علی اصغر سلیمی، سارا فتحی پور دیمان

شابک	۹۷۸-۶۰۰-۳۴۶-۴۰۵-۶ :
شماره کتابشناسی ملی	۴۹۸۶۶۱۲ :
عنوان و نام پدیدآور	بازی سازی در C# / مولفان علی اصغر سلیمی - سارا فتحی پور دیمان.
مشخصات نشر	تهران: کتاب آوا. ۱۳۹۶.
مشخصات ظاهری	۱۳۸ ص. :
موضوع	مایکروسافت ویژوال سی شارپ دات نت. Microsoft visual C#. Net / بازی های کامپیوتری - طراحی. Computer games-Design / بازی های کامپیوتری - برنامه نویسی. Computer games- Programming
رده بندی دیویی	۰۰۵/۱۳۳ :
رده بندی کنگره	۱۳۹۶ اس ۲/۷۶/۷۴ Q۸۷۶ :
سرشناسه	سلیمی، علی اصغر، ۱۳۵۴ -
شناسه افزو	فتحی پور دیمان، سارا، ۱۳۶۲ -
وضعیت فهرست نویسی	فبا :

بازی سازی در C#



مؤلفان:	علی اصغر سلیمی - سارا فتحی پور دیمان
ناشر:	کتاب آوا
نوبت چاپ:	اول - زمستان ۱۳۹۶
شمارگان:	۱۰۰۰ نسخه
قیمت:	۱۱۰۰۰۰ ریال
شابک:	۹۷۸-۶۰۰-۳۴۶-۴۰۵-۶

نشانی مراکز پخش: تهران، خیابان انقلاب، خیابان ۱۲ فروردین، پلاک ۴، واحد ۴
شماره های تماس: ۶۶۹۷۴۱۳۰ - ۶۶۴۰۷۹۹۳ - ۶۶۹۷۴۶۴۵ - ۶۶۴۶۱۱۵۸
www.avabook.com Email: avabook_kazemi@yahoo.com
نشانی فروشگاه: اسلامشهر، خیابان صیاد شیرازی، روبروی دانشگاه آزاد، جنب دادگستری
شماره تماس: ۵۶۳۵۴۶۵۱

هرگونه تکثیر این اثر از طریق ارسال یا بارگذاری فایل الکترونیکی، یا چاپ و نشر کاغذی آن بدون مجوز ناشر، به هر شکل، اعم از فایل، سی دی، افست، ریسوگراف فتوکپی، زیراکس یا وسایل مشابه، به صورت متن کامل یا صفحانی از آن، تحت هر نام اعم از کتاب، راهنما، جزوه، یا وسیله کمک آموزشی، در فضای واقعی یا مجازی، و همچنین توزیع، فروش، عرضه یا ارسال اثری که بدون مجوز ناشر تولید شده، موجب پیگرد قانونی است.

مقدمه نویسندگان



حمد و ساس پروردگار سریع الحساب که در طرفه العینی خاک بی مقدار را گنجینه‌ی اسرار می‌کند و سنگ سخت را آینه دیدار، خدایی که آفرینش را بر اساس برنامه و هدفی بجای آورد و این خلق مدام، در کارگاهی صورت می‌یابد که رکن اصلی، برنامه و هدف است. خدای تعالی از آنجا که بهترین و ارزشمندترین‌ها را به آدمی بخشید، تدارک برنامه را در روح او به ودیعت نهاد تا به مدد این جنبه از هوش کیهانی، امر را گوی خود را سامان دهد و همین برنامه‌ریزی ریشه تمدن‌ها را در خود دارد به تعبیری علم، حاصل برنامه‌ریزی و از سوی حامل آن است. کامپیوتر از این نظر که می‌رود تا آینه، کمالی از قدرت ذهن بشر شود، مهمترین دستاورد علم اکنون محسوب می‌شود و تکامل این دست سازه‌ی بشر منوط به پرداختن هرچه بیشتر به آن می‌باشد.

در این کتاب کوشیده‌ایم تا بتوانیم جزئی از این مهم را ممکن سازیم، امید به اینکه این مجموعه‌ی ناچیز بتواند در ارتقاء دانش شما عزیزان این مرز و بوم قدمی نه چندان بزرگ بلکه موثر را بردارد.

فهرست مطالب



۹	یک زبان برنامه‌نویسی چیست؟
۹	C# چیست؟
۱۰	برنامه‌هایی که می‌توان با استفاده از C# انجام داد
۱۱	محیط توسعه ریزوال C#
۱۱	صفحه Profile Setup
۱۵	پروژه ۱ (ایجاد یک برنامه ساده)
۲۹	پروژه ۲ (عملیات حاصل جی)
۳۳	پروژه ۳ (عملیات ریاضی معمول روی اعداد صحیح)
۳۵	پروژه ۴ (تند نویسی در عملیات ریاضی)
۳۹	پروژه ۵ (اعداد اعشاری)
۴۳	پروژه ۶ (تبدیل نوع‌های داده‌ای)
۴۷	پروژه ۷ (ایجاد یک متد ساده (زیر برنامه))
۵۱	پروژه ۸ (ایجاد یک متد به همراه بازگشت مقدار)
۵۳	پروژه ۹ (انتخاب نام متد و محدوده آن)
۵۷	پروژه ۱۰ (تصمیم‌گیری در برنامه با if)
۵۹	پروژه ۱۱ (نادرست بودن شرط)
۶۱	پروژه ۱۲ (دستور Else)
۶۳	پروژه ۱۳ (بررسی چند شرط با else if)
۶۷	پروژه ۱۴ (دستورات if تودرتو)
۶۹	پروژه ۱۵ (استفاده از عملگر مخالف)

۷۳	پروژه ۱۶ (عملگرهای And و Or منطقی).....
۷۷	پروژه ۱۷ (انتخاب بین حالت ها با استفاده از Switch).....
۸۱	پروژه ۱۸ (انتخاب های چند گانه در switch).....
۸۳	پروژه ۱۹ (دستور default).....
۸۵	پروژه ۲۰ (حلقه for).....
۸۹	پروژه ۲۱ (شمارش معکوس در حلقه for).....
۹۱	پروژه ۲۲ (حلقه do و تولید عدد تصادفی).....
۹۵	پروژه ۲۳ (حلقه while و تولید عدد تصادفی).....
۹۷	پروژه ۲۴ (حلقه ی تولیدی).....
۱۰۱	پروژه ۲۵ (دستور continue).....
۱۰۵	پروژه ۲۶ (بازی سنگ کاغذ قیچی).....
۱۱۵	پروژه ۲۷ (بازی اعصاب سنج).....
۱۱۹	پروژه ۲۸ (بازی اعداد).....
۱۲۳	پروژه ۲۹ (بازی اطلاعات عمومی).....
۱۲۹	پروژه ۳۰ (تشخیص عکس و لوگو).....
۱۳۵	پروژه ۳۱ (حرکت با سرعت های متفاوت).....