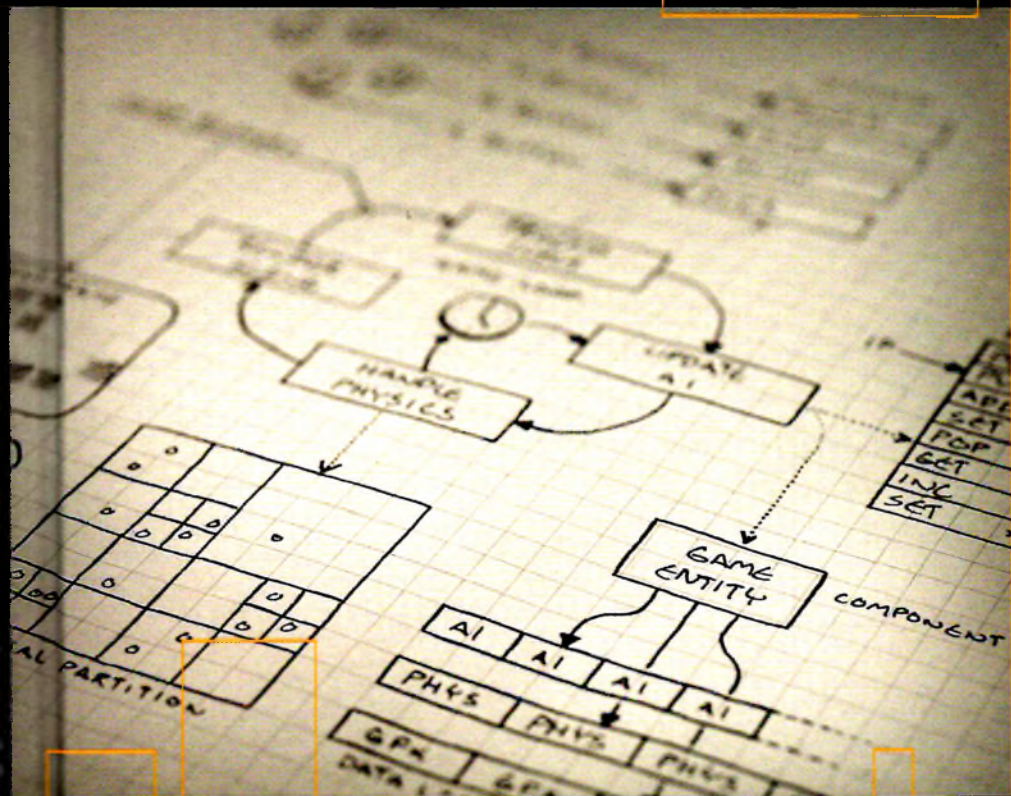


РОБЕРТ НИСТРЕМ

Electronic Arts,
программист



ПАТТЕРНЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ ИГР

Оглавление

Благодарности	7
Часть I. Введение	9
Глава 1. Архитектура, производительность и игры	18
Часть II. Другой взгляд на паттерны проектирования	31
Глава 2. Команда (Command)	33
Глава 3. Приспособленец (Flyweight)	47
Глава 4. Наблюдатель (Observer)	59
Глава 5. Прототип (Prototype)	79
Глава 6. Одиночка (Singleton)	97
Глава 7. Состояние (State)	117
Часть III. Паттерны очередности	141
Глава 8. Двойной буфер (Double Buffer)	142
Глава 9. Игровой цикл (Game Loop)	161
Глава 10. Метод Update (Update Method)	181
Часть IV. Паттерны поведения	199
Глава 11. Байт-код (Bytecode)	200
Глава 12. Подкласс песочница (Subclass Sandbox)	232
Глава 13. Объект типа (Type Object)	248
Часть V. Паттерны уменьшения связанности	271
Глава 14. Компонент (Component)	272
Глава 15. Очередь событий (Event Queue)	296
Глава 16. Локатор служб (Service Locator)	321
Часть VI. Паттерны оптимизации	341
Глава 17. Локальность данных (Data Locality)	343
Глава 18. Грязный флаг (Dirty Flag)	370
Глава 19. Пул объектов (Object Pool)	388
Глава 20. Пространственное разбиение (Spatial Partition) ...	407
Предметный указатель	428