1. 吴亚峰,苏亚光.Android 2.0 游戏开发实战宝典[M].北京:人民邮电出版社,2010.
2. 崔浩然.基于Android平台的手机游戏的设计与实现[D].西安科技大学,2011.
3. 刘毅.《Android游戏开发》课程教学改革与实践[J].现代企业教育,2014,16:379.
4. 马媛.基于Android的手机游戏研究与实现[D].兰州大学,2012.
5. 程浩宇.手机游戏性能优化初步探讨[J]. 硅谷,2014,04:30-32.
6. 喻思远. 基于Android的游戏大厅的分析与设计[J].电子技术与软件工程,2014,10:58-59.
7. Hyun Jung La. A Service-based Approach to Developing Android Mobile Internet Device (MID) Applications[M].New York：Department of Computer Science Soongsil University 2007.1-7.
8. 陈强.Android 实例开发完全手册[M].北京:人民邮电出版社,2012.
9. Cay SHorstmann.Gary Cornell.Java核心技术[M].北京:机械工业出版社,2014．1-20.
10. Jenq-Shiou Leu,Nguyen Hai Tung. Design and Implementation of a Reconfigurable Mobile Game Controller on Smartphone[J]. Wireless Personal Communications,2014,742.
11. Mario Zechner,Robert Green.Android 4 游戏入门经典[M].赵凯,佘建伟译.北京:清华大学出版社,2013.
12. Yang Sun Lee,Yun Sik Son. Design and implementation of the WIPI-to-Android automatic mobile game converter for the contents compatibility in the heterogeneous mobile OS[J]. Journal of Systems Architecture,2013.
13. 石民勇,税琳琳.手机游戏创作[M].北京:高等教育出版社,2012.
14. Mark Murphy.Beginning Android 2[M].New York:Apress,2010.5-12.
15. 吴亚峰.Android核心技术与实例详解[M].北京:电子工业出版社,2010.95-110.

[1] 程浩宇.手机游戏性能优化初步探讨[J]. 硅谷,2014,04:30-32.

[2] 石民勇,税琳琳.手机游戏创作[M].北京:高等教育出版社,2012.

[3] Mark Murphy.Beginning Android 2[M].New York:Apress,2010.5-12.

[4] Shannon C E. Programming a computer for playing chess[J ]. Philosophical

Magazine , 1950 ,41 :256

[5] 王 小 春. PC 游 戏 编 程 [ M ]. 重 庆 : 重 庆大 学 出 版 社 ,

2002 :102.

[6] Mario Zechner,Robert Green.Android 4 游戏入门经典[M].赵凯,佘建伟译.北京:清华大学出版社,2013.