

新書預告

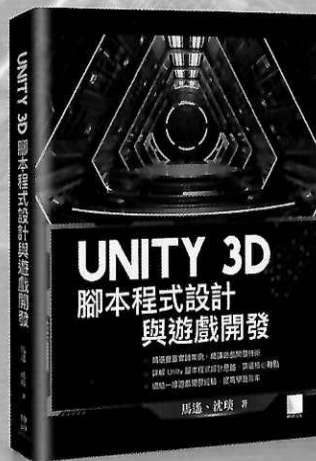
大話Flutter 跨平台應用開發 - 入門篇

物聯網、邊緣計算、多載具應用，新世代萬用技能

書號：MP22203

當每個裝置聯網後，他們會需要一個友善的操作介面，但礙於每個裝置的主機板與作業系統不同，以往要跨裝置提供操作介面，幾乎說是一個高資本投入的行為。而 **Flutter** 出現後，讓開發者可以用一套程式碼，就為多種裝置提供操作介面。讓萬物聯網時，載具間有一個統一性的操作介面與流程。

作者在雲育鏈開了 **Flutter** 多平台應用開發實作班，試圖用生活化的經驗案例，逐漸類比到 **Flutter** 技術的概念。希望他們在理解知識本源的過程中，還知道了 **Flutter** 技術，這個在全世界已經大發的技術。



書號：MP12115

UNITY 3D 腳本程式設計 與遊戲開發

- 精選豐富實踐案例，精講遊戲開發技術
- 詳解 Unity 腳本程式設計思路，突破核心難點
- 總結一線遊戲開發經驗，提高學習效率

Unity 3D 是近年來非常流行的 3D 遊戲開發引擎，它功能強大，跨平台能力強，使用它開發的遊戲多不勝數。無論是專業的遊戲廠商，還是獨立遊戲開發者，都將 Unity 3D 作為主要的遊戲開發引擎之一。

本書以腳本程式設計為主要線索，貫穿 Unity 3D 引擎的各個系統與模組，全面講解 Unity 3D 的程式設計技術。

新書預告

大話Flutter 跨平台應用開發 - 入門篇

物聯網、邊緣計算、多載具應用，新世代萬用技能

書號：MP22203

當每個裝置聯網後，他們會需要一個友善的操作介面，但礙於每個裝置的主機板與作業系統不同，以往要跨裝置提供操作介面，幾乎說是一個高資本投入的行為。而 **Flutter** 出現後，讓開發者可以用一套程式碼，就為多種裝置提供操作介面。讓萬物聯網時，載具間有一個統一性的操作介面與流程。

作者在雲育鏈開了 **Flutter** 多平台應用開發實作班，試圖用生活化的經驗案例，逐漸類比到 **Flutter** 技術的概念。希望他們在理解知識本源的過程中，還知道了 **Flutter** 技術，這個在全世界已經大發的技術。



書號：MP12115

UNITY 3D 腳本程式設計 與遊戲開發

- 精選豐富實踐案例，精講遊戲開發技術
- 詳解 Unity 腳本程式設計思路，突破核心難點
- 總結一線遊戲開發經驗，提高學習效率

Unity 3D 是近年來非常流行的 3D 遊戲開發引擎，它功能強大，跨平台能力強，使用它開發的遊戲多不勝數。無論是專業的遊戲廠商，還是獨立遊戲開發者，都將 Unity 3D 作為主要的遊戲開發引擎之一。

本書以腳本程式設計為主要線索，貫穿 Unity 3D 引擎的各個系統與模組，全面講解 Unity 3D 的程式設計技術。