1,2,3,4,5-7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17-18,19 ,20,21,22,23,32

* + - 1. Martin Fowler.重构:改善既有代码的设计[M].北京：人民邮电出版社 2010
      2. 苏志同，石绍坤，李晋宏.手机游戏开发架构的研究[J].计算机工程与设计，2010
      3. 沈志超.基于Cocos2D-x的RPG手机游戏开发[D].东南大学，2015
      4. Brian W. Kernighan.The Practice of Programming[M].Addison-Wesley，1999
      5. 刘军.基于Cocos2D-x引擎的卡牌手机网游客户端的设计与开发[D].电子科技大学，2014
      6. Eric Freeman等.O’Reilly Taiwan公司 译.Head First 设计模式[M].北京：北京电力出版，2007
      7. Erich Gamma，Richard Helm，Ralph Johnson，John Vlissides.Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software[M].Pearson Education，2000
      8. Kim Pallister.Game Programming Gems 5[M].Charles River Media，2005
      9. Andrew C. Beers，Maneesh Agrawala，Navin Chaddha.Rendering from Compressed Textures[C].ACM SIGGRAPH，1997
      10. Glenford Myers，et al.王峰，陈杰 译.软件测试的艺术[M].2nd ed.北京：机械工业出版社，2006