

iOS游戏开发：从创意到实现 [Tap,Move,Shake: Turning Your Game]



[iOS游戏开发：从创意到实现 \[Tap,Move,Shake: Turning Your Game\]_下载链接1](#)

著者:[美] Todd Moore 著，杨晓琪 译

[iOS游戏开发：从创意到实现 \[Tap,Move,Shake: Turning Your Game\]_下载链接1](#)

标签

评论

还蛮大本的，内容很全，看了几页都还看懂，不错的！

逻辑清晰，适合初学入门

有待学习。我想说下 请下次送货 打电话先确认。

是一本android应用入门的好书，值得一看。

不错，思路清晰，可以上作者网站下载书中例子的源码

都有塑封，外面就一纸袋！一直很喜欢熊小源

从整体上了解了iOS游戏开发的整个过程

很不错的一本书，员工都说好

内容不错 很好的学习教材 基础学习教材

帮别人买的书籍，看着还行！

很好的一本书，质量也不错

物超所值，继续支持京东

超级划算!书也不错的!

正好研究下IOS游戏开发

挺不错的书挺不错的书

不错不错不错不错不错

非常满意，五星

就是买来观望的，其实里面的内容还可以吧，比较古董的书了

整本书只有162页，介绍了图像、物理学、声音、AI方面的知识，说不是很深，适合新手阅读，了解下游戏开发思维

这个书的内容 不是我想要的 最基本的原理是介于苹果的平台开发 不是很实际

内容不错，但是太跳跃

书很不错，价格也公道

速度块货没问题但包装要细致才好块散了有点

iso入门推荐。还可以。

内容太少了，没有看的欲望了

写的比较详细。值得够买。不错、、

写得还凑合，在学习,内容比较实在。

没有软件，看着内容还行吧

作为苹果游戏开发，内容还可以

还不错，挺有用的，正在看

还没看呢

的的顶顶顶顶顶顶顶顶顶顶顶顶顶顶顶顶

非常好

也是一般般，用处不大，学IOS游戏，最好直接买cocos2d相关书籍

内容还是可以的，但印刷质量不敢恭维。

感觉没什么用 啊啊啊啊

X爹的价格，X爹的页数，就是个小本子啊，半厘米厚的一本垃圾书，内容少的可怜，有用吗？

讲得浅并且没有内容，这本书基本上已经过时了

hhhhhhhhhhhhhhhhhh

goodgoodgood

good good good good

有了精巧的游戏构思，却苦于无法实现？
让这本《iOS游戏开发：从创意到实现》完全DIY编程指南来帮助你！通过《iOS游戏开发：从创意到实现》的教程，你将亲手开发一款真正的iOS游戏，并全面了解Xcode和Objective-C的相关内容，同时还能学到如何实现游戏逻辑、精美的图像效果、游戏物理仿真效果、音效以及电脑AI。在完全不了解苹果开发工具的情况下，作者Todd Moore仅靠自学就在一个星期内创建了一款iPhone游戏。如今，他正全职开发智能手机应用和游戏。有了本书的佐助，每个人都可以实现自己的游戏开发构思，让作品顺利打入App Store。有了精巧的游戏构思，却苦于无法实现？
让这本《iOS游戏开发：从创意到实现》完全DIY编程指南来帮助你！通过《iOS游戏开发：从创意到实现》的教程，你将亲手开发一款真正的iOS游戏，并全面了解Xcode和Objective-C的相关内容，同时还能学到如何实现游戏逻辑、精美的图像效果、游戏物理

仿真效果、音效以及电脑AI。在完全不了解苹果开发工具的情况下，作者Todd Moore仅靠自学就在一个星期内创建了一款iPhone游戏。如今，他正全职开发智能手机应用和游戏。有了本书的佐助，每个人都可以实现自己的游戏开发构思，让作品顺利打入App Store。有了精巧的游戏构思，却苦于无法实现？让这本《iOS游戏开发：从创意到实现》完全DIY编程指南来帮助你！通过《iOS游戏开发：从创意到实现》的教程，你将亲手开发一款真正的iOS游戏，并全面了解Xcode和Objective-C的相关内容，同时还能学到如何实现游戏逻辑、精美的图像效果、游戏物理仿真效果、音效以及电脑AI。在完全不了解苹果开发工具的情况下，作者Todd Moore仅靠自学就在一个星期内创建了一款iPhone游戏。如今，他正全职开发智能手机应用和游戏。有了本书的佐助，每个人都可以实现自己的游戏开发构思，让作品顺利打入App Store。有了精巧的游戏构思，却苦于无法实现？让这本《iOS游戏开发：从创意到实现》完全DIY编程指南来帮助你！通过《iOS游戏开发：从创意到实现》的教程，你将亲手开发一款真正的iOS游戏，并全面了解Xcode和Objective-C的相关内容，同时还能学到如何实现游戏逻辑、精美的图像效果、游戏物理仿真效果、音效以及电脑AI。在完全不了解苹果开发工具的情况下，作者Todd Moore仅靠自学就在一个星期内创建了一款iPhone游戏。如今，他正全职开发智能手机应用和游戏。有了本书的佐助，每个人都可以实现自己的游戏开发构思，让作品顺利打入App Store。

现在的孩子怎么培养是关键，游戏开发从创意到实现（美）有了精巧的游戏构思，却苦于无法实现让这本游戏开发从创意到实现完全编程指南来帮助你！通过游戏开发从创意到实现的教程，你将亲手开发一款真正的游戏，并全面了解和-的相关内容，同时还能学到如何实现游戏逻辑、精美的图像效果、游戏物理仿真效果、音效以及电脑。在完全不了解苹果开发工具的情况下，作者仅靠自学就在一个星期内创建了一款游戏。如今，他正全职开发智能手机应用和游戏。有了本书的佐助，每个人都可以实现自己的游戏开发构思，让作品顺利打入。·一开始先创建只有20行代码的简单小程序·从零开始，创建一款完整的桌上冰球游戏·使用动画循环并建立碰撞检测·使用所需工具创建漂亮的游戏图像·添加物理学仿真效果，让游戏更真实·录制并编辑逼真的音效，自定制背景音乐·设计具有多个难度等级的电脑玩家推荐一下现在的孩子怎么培养是关键，游戏开发从创意到实现（美）有了精巧的游戏构思，却苦于无法实现让这本游戏开发从创意到实现完全编程指南来帮助你！通过游戏开发从创意到实现的教程，你将亲手开发一款真正的游戏，并全面了解和-的相关内容，同时还能学到如何实现游戏逻辑、精美的图像效果、游戏物理仿真效果、音效以及电脑。在完全不了解苹果开发工具的情况下，作者仅靠自学就在一个星期内创建了一款游戏。如今，他正全职开发智能手机应用和游戏。有了本书的佐助，每个人都可以实现自己的游戏开发构思，让作品顺利打入。·一开始先创建只有20行代码的简单小程序·从零开始，创建一款完整的桌上冰球游戏·使用动画循环并建立碰撞检测·使用所需工具创建漂亮的游戏图像·添加物理学仿真效果，让游戏更真实·录制并编辑逼真的音效，自定制背景音乐·设计具有多个难度等级的电脑玩家推荐一下现在的孩子怎么培养是关键，游戏开发从创意到实现（美）有了精巧的游戏构思，却苦于无法实现让这本游戏开发从创意到实现完全编程指南来帮助你！通过游戏开发从创意到实现的教程，你将亲手开发一款真正的游戏，并全面了解和-的相关内容，同时还能学到如何实现游戏逻辑、精美的图像效果、游戏物理仿真效果、音效以及电脑。在完全不了解苹果开发工具的情况下，作者仅靠自学就在一个星期内创建了一款游戏。如今，他正全职开发智能手机应用和游戏。有了本书的佐助，每个人都可以实现自己的游戏开发构思，让作品顺利打入。·一开始先创建只有20行代码的简单小程序·从零开始，创建一款完整的桌上冰球游戏·使用动画循环并建立碰撞检测·使用所需工具创建漂亮的游戏图像·添加物理学仿真效果，让游戏更真实·录制并编辑逼真的音效，自定制背景音乐·设计具有多个难度等级的电脑玩家推荐一下现在的孩子

这个作者的书我非常喜欢呵呵，内容很新颖，读者特别有收获哦很好尤其是（...美1.美）...1.呵呵有了精巧的游戏构思，却苦于无法实现让这本游戏开发从创意到实现完全编程指南来帮助你！通过游戏开发从创意到实现的教程，你将亲手开发一款真正的游戏，并全面了解和-的相关内容，同时还能学到如何实现游戏逻辑、精美的图像效果、游戏物理仿真效果、音效以及电脑。在完全不了解苹果开发工具的情况下，作者仅靠自学就在一个星期内创建了一款游戏。如今，他正全职开发智能手机应用和游戏。有了本书的佐助，每个人都可以实现自己的游戏开发构思，让作品顺利打入。·一开始先创建只有20行代码的简单小程序·从零开始，创建一款完整的桌上冰球游戏·使用动画循环并建立碰撞检测·使用所需工具创建漂亮的图像·添加物理学仿真效果，让游戏更真实·录制并编辑逼真的音效，自定制背景音乐·设计具有多个难度等级的电脑玩家独立开发者都想要向世人展示他们的创意，而为他们提供了一种全新的方式。你可能听说过许多关于开发者利用空闲时间开发游戏从而发家致富的故事。钱当然是一个不错的动力来源，也是为什么会有如此多的开发者竞相发布应用的原因。你是否有一个宏伟的游戏构想本书是一份完全靠自己动手开发游戏应用的指导手册，为任何想要将游戏构思实现为上应用的人们提供帮助。我从未见过如此众多的人对于创建应用和游戏有现在这样浓厚的兴趣。无论是全职员工还是玩的孩子，几乎每个人都会停下来问我同样的问题你在上有发布过游戏、创建一款游戏要多久，而我被问到最多的是我能做到吗。似乎每个人都跃跃欲试，想在这一新的平台上创建游戏，但大部分人还是不知道要怎样才能入门。我于2008年的8月进入应用开发领域，当时我准备开发一款名叫的游戏，你必须快速打爆移动中的气泡，每个气泡中都有一个随机数，必须按正确的顺序弄爆气泡。我希望我的第一款游戏足够简单，以让我快速熟悉这一平台，但同时又希望游戏充满了挑战，让那些帮我测试的朋友乐在其中。当我开始开发游戏时，我对、以及-都一无所知，而且我只能利用晚上和周末的时间来开发游戏。当时，还没有任何相关的书籍，而在网上找到的内容大多都是关于为越狱的创建应用，以及非官方的。虽然有很多东西要学，而且白天也要工作，但我仍然能够在一星期内完成游戏开发。经过反复尝试，我终于将我的游戏投放到了。现在需要一段时间的等待，我的账号和游戏都需要让苹果审核。审核过程感觉相当漫长，这真是一种折磨。但所有合约都审核通过的那天终于到来了，苹果为我的游戏亮了绿灯，当时我就好像是过圣诞节的孩子那样兴奋。当我看到游戏在上发布，全世界都可以来购买它时，这种感觉真是太不可思议了。我

很喜欢（...美1.美）...1.，他的每一本书几本上都有，这本游戏开发从创意到实现很不错，有了精巧的游戏构思，却苦于无法实现让这本游戏开发从创意到实现完全编程指南来帮助你！通过游戏开发从创意到实现的教程，你将亲手开发一款真正的游戏，并全面了解和-的相关内容，同时还能学到如何实现游戏逻辑、精美的图像效果、游戏物理仿真效果、音效以及电脑。在完全不了解苹果开发工具的情况下，作者仅靠自学就在一个星期内创建了一款游戏。如今，他正全职开发智能手机应用和游戏。有了本书的佐助，每个人都可以实现自己的游戏开发构思，让作品顺利打入。·一开始先创建只有20行代码的简单小程序·从零开始，创建一款完整的桌上冰球游戏·使用动画循环并建立碰撞检测·使用所需工具创建漂亮的图像·添加物理学仿真效果，让游戏更真实·录制并编辑逼真的音效，自定制背景音乐·设计具有多个难度等级的电脑玩家独立开发者都想要向世人展示他们的创意，而为他们提供了一种全新的方式。你可能听说过许多关于开发者利用空闲时间开发游戏从而发家致富的故事。钱当然是一个不错的动力来源，也是为什么会有如此多的开发者竞相发布应用的原因。你是否有一个宏伟的游戏构想本书是一份完全靠自己动手开发游戏应用的指导手册，为任何想要将游戏构思实现为上应用的人们提供帮助。我从未见过如此众多的人对于创建应用和游戏有现在这样浓厚的兴趣。无论是全职员工还是玩的孩子，几乎每个人都会停下来问我同样的问题你在上有发布过游戏、创建一款游戏要多久，而我被问到最多的是我能做到吗。似乎每个人都跃跃欲试，想在这一新的平台上创建游戏，但大部分人还是不知道要怎样才能入门。我于2008年的8月进入应用开发领域，当时我准备开发一款名叫的游戏，你必须快速打爆移动中的气泡，每个气泡中都有一个随机数，必须按正确的顺序弄爆气泡。我希望我的第一款

游戏足够简单，以让我快速熟悉这一平台，但同时又希望游戏充满了挑战，让那些帮我测试的朋友乐在其中。当我开始开发游戏时，我对、以及-都还一无所知，而且我只能利用晚上和周末的时间来开发游戏。当时，还没有任何相关的书籍，而在网上找到的内容大多都是关于为越狱的创建应用，以及非官方的。虽然有很多东西要学，而且白天也要工作，但我仍然能够在一星期内完成游戏开发。经过反复尝试，我终于将我的游戏投放到了。现在需要一段时间的等待，我的账号和游戏都需要让苹果审核。审核过程感觉相当漫长，这真是一种折磨。但所有合约都审核通过的那天终于到来了，苹果为我的游戏亮了绿灯，当时我就好像是过圣诞节的孩子那样兴奋。当我看到游戏在上发布，全世界都可以来购买它时，这种感觉真是太不可思议了。我创建第

很喜欢（美），他的每一本书几本上都有，这款游戏开发从创意到实现很不错，有了精巧的游戏构思，却苦于无法实现让这款游戏开发从创意到实现完全编程指南来帮助你！通过游戏开发从创意到实现的教程，你将亲手开发一款真正的游戏，并全面了解和-的相关内容，同时还能学到如何实现游戏逻辑、精美的图像效果、游戏物理仿真效果、音效以及电脑。在完全不了解苹果开发工具的情况下，作者仅靠自学就在一个星期内创建了一款游戏。如今，他正全职开发智能手机应用和游戏。有了本书的佐助，每个人都可以实现自己的游戏开发构思，让作品顺利打入。·一开始先创建只有20行代码的简单小程序·从零开始，创建一款完整的桌上冰球游戏·使用动画循环并建立碰撞检测·使用所需工具创建漂亮的游戏图像·添加物理学仿真效果，让游戏更真实·录制并编辑逼真的音效，自定制背景音乐·设计具有多个难度等级的电脑玩家独立开发者都想要向世人展示他们的创意，而为他们提供了一种全新的方式。你可能听说过许多关于开发者利用空闲时间开发游戏从而发家致富的故事。钱当然是一个不错的动力来源，也是为什么会有如此多的开发者竞相发布应用的原因。你是否有一个宏伟的游戏构想本书是一份完全靠自己动手开发游戏应用的指导手册，为任何想要将游戏构思实现为上应用的人们提供帮助。我从未见过如此众多的人对于创建应用和游戏有现在这样浓厚的兴趣。无论是全职员工还是玩的孩子，几乎每个人都会停下来问我同样的问题你在上有发布过游戏、创建一款游戏要多久，而我被问到最多的是我能做到吗。似乎每个人都跃跃欲试，想在这一新的平台上创建游戏，但大部分人还是不知道要怎样才能入门。我于2008年的8月进入应用开发领域，当时我准备开发一款名叫的游戏，你必须快速打爆移动中的气泡，每个气泡中都有一个随机数，必须按正确的顺序弄爆气泡。我希望我的第一款游戏足够简单，以让我快速熟悉这一平台，但同时又希望游戏充满了挑战，让那些帮我测试的朋友乐在其中。当我开始开发游戏时，我对、以及-都还一无所知，而且我只能利用晚上和周末的时间来开发游戏。当时，还没有任何相关的书籍，而在网上找到的内容大多都是关于为越狱的创建应用，以及非官方的。虽然有很多东西要学，而且白天也要工作，但我仍然能够在一星期内完成游戏开发。经过反复尝试，我终于将我的游戏投放到了。现在需要一段时间的等待，我的账号和游戏都需要让苹果审核。审核过程感觉相当漫长，这真是一种折磨。但所有合约都审核通过的那天终于到来了，苹果为我的游戏亮了绿灯，当时我就好像是过圣诞节的孩子那样兴奋。当我看到游戏在上发布，全世界都可以来购买它时，这种感觉真是太不可思议了。我创建第一款游戏的目的并不是成

有人说，夜莺为了学生而献出心血，令玫瑰染上血红，绽开绝美的花瓣，可是学生却在被女孩拒绝之后心灰意冷地丢弃玫瑰，这让他们感觉不值，感觉夜莺太可悲。可是，在我看来，夜莺并不是可悲的。如果站在夜莺的角度来看待整个故事，能为所爱之人付出自己能够付出的最大代价，这本身就是一种幸福。再加之夜莺本就不求任何回报，又有什么遗憾的呢？只要自己心甘情愿，哪怕对方并不知晓，也并不是件可悲的事情吧。这样伟大的觉悟，就个人而言，完全可以与安徒生笔下的海的女儿媲美。又有人认为，故事中的女孩过于势利，可是换个角度来看待，女孩也没有过错。这个世界本就物欲横流，面包比水仙花更容易吸引人去追逐。宝石的闪亮掩盖了玫瑰的凄艳，

女孩的举动虽让人能够理解，却更觉得无奈。穷学生最终从中悟出了道理：“在现实的世界里，首要的是实用。”这种领悟我们不能说不对，但却为之感到悲哀，少年还未体会爱情的美妙滋味，就已经被情所伤，只能回到他的“哲学和玄学书”的世界中去，将自己的性灵囚禁在高的象牙塔中，不再接触世事。这固然不会再受到伤害，但也不能再亲身去品味人世沧桑，去了解复杂多样的人性……由此而言，学生才是故事中最悲哀的角色。

在整个童话集中，我最喜欢的童话实际上是《巨人的花园》。

世人称这篇童话是王尔德所著九篇童话中最美的一篇。王尔德是英国唯美主义艺术运动的开创者，《巨人的花园》就充斥着明显的唯美情调和宗教氛围。

无论是小孩们攀上树枝使得花开满树、莺啼燕舞，抑或是巨人死在大树之下，身上覆满了白花，这些唯美的情景都有中世纪油画般的典雅精致，和天主教对死亡意义的神圣追溯。

王尔德在这个故事里，似乎仅仅传达着一种“善有善报”的因果论，但是实际上，更多的反而是在体现某种宗教情结。故事中，巨人最喜欢的小孩——手掌和脚掌上分别都有一清晰的钉子印——他是耶稣的化身，是神的孩子，令巨人颤抖下跪，发自内心地敬畏喜爱，并在他的指引下，灵魂前往这个小孩的花园——天堂。

1900年，王尔德在自己友人的帮助下，改信天主教。也许，这篇童话早早地便预示了这样的结果吧。

《快乐王子》也是让人读后忍不住落泪的美妙之作。这个故事中的王子雕像与小燕子身上都存在着一种崇高伟大、无私忘我的精神特质。王子将自己身上的宝石和金子委托给燕子，让他送给那些需要这些东西的人们——也许是穷困潦倒的戏作家，也许是卖不出火柴的小女孩，也许是那些忍饥挨饿的乞丐

(美)写的的书都写得很好，还是朋友推荐我看的，后来就非非常喜欢，他的书了。除了他的书，有了精巧的游戏构思，却苦于无法实现让这本游戏开发从创意到实现完全编程指南来帮助你！通过游戏开发从创意到实现的教程，你将亲手开发一款真正的游戏，并全面了解和-的相关内容，同时还能学到如何实现游戏逻辑、精美的图像效果、游戏物理仿真效果、音效以及电脑。在完全不了解苹果开发工具的情况下，作者仅靠自学就在一个星期内创建了一款游戏。如今，他正全职开发智能手机应用和游戏。有了本书的佐助，每个人都可以实现自己的游戏开发构思，让作品顺利打入。

- 一开始先创建只有20行代码的简单小程序
- 从零开始，创建一款完整的桌上冰球游戏
- 使用动画循环并建立碰撞检测
- 使用所需工具创建漂亮的游戏图像
- 添加物理学仿真效果，让游戏更真实
- 录制并编辑逼真的音效，自定义背景音乐
- 设计具有多个难度等级的电脑玩家非常好

的一本书，京东配送也不错！读书是一种提升自我的艺术。玉不琢不成器，人不学不知道。读书是一种学习的过程。一本书有一个故事，一个故事叙述一段人生，一段人生折射一个世界。读万卷书，行万里路说的正是这个道理。读诗使人高雅，读史使人明智。读每一本书都会有不同的收获。悬梁刺股、凿窗映雪，自古以来，勤奋读书，提升自我是每一个人的毕生追求。读书是一种最优雅的素质，能塑造人的精神，升华人的思想。读书是一种充实人生的艺术。没有书的人生就像空心的竹子一样，空洞无物。书本是人生最大的财富。犹太人让孩子们亲吻涂有蜂蜜的书本，是为了让他们记住书本是甜的，要让甜蜜充满人生就要读书。读书是一本人生最难得的存折，一点一滴地积累，你会发现自己是世界上最富有的人。读书是一种感悟人生的艺术。读杜甫的诗使人感悟人生的辛酸，读李白的诗使人领悟官场的腐败，读鲁迅的文章使人认清社会的黑暗，读巴金的文章使人感到未来的希望。每一本书都是一个朋友，教会我们如何去看待人生。读书是人生的一门最不缺少的功课，阅读书籍，感悟人生，助我们走好人生的每一步。书是灯，读书照亮了前面的路书是桥，读书接通了彼此的岸书是帆，读书推动了人生的船。读书是一门人生的艺术，因为读书，人生才更精彩！读书，是好事读大量的书，更值得称赞。读书是一种享受生活的艺术。五柳先生好读书，不求甚解，每有会意，便欣然忘食。当你枯燥烦闷，读书能使你心情愉悦当你迷茫惆怅时，读书能平静你的心，让你看清前路当你心情愉快时，读书能让你发现身边更多美好的事物，让你更加享受生活。读书是一种最美丽的享受。书中自有黄金屋，书中自有颜如玉。一位叫亚克敦的英国人，他

的书斋里杂乱的堆满了各科各类的图书，而且每本书上都有着手迹。读到这里是

这本书在国外的畅销书排行榜上很有地位，然而这绝不是我阅读它的理由，因为我从来都不把那些所谓的畅销书排行榜甚至畅销书本身看在眼里。只有真正有“料”的书才能吸引我的眼球，通常来讲经典书籍尽管过时了也不会有碍他的闪光点显现出来，畅销书最多能红极一时罢了，但是这本书带来的材料是非常有价值的，甚至几十年后也依然不会过时。

本书作者约翰·珀金斯是一名美国全球战略服务的高级经济专业人员，用他自己的话来讲就是一名“经济杀手”，这个人群一直以游说一些国家的政治、经济精英为手段推销美国的全球战略，当然这种推销绝对不能以简单的强制力作为后盾的逼迫、威胁来达成目的，而是运用了非常睿智或许说非常诡异的手段让包括沙特阿拉伯这样的国家甘愿为美国服务，自愿购买美国的基础设施建设服务，向美国疯狂贷款在经济上被美国彻底控制。当然还是有人不愿意就这样被美国控制，他们可能会一眼看出来“经济杀手”的而真实目的，他们可能不会答应“经济杀手”们的任何建议或要求，那么他们就可能因此被这些“经济杀手”背后的那些真正的杀手干掉，当然这还不是美国最后的手段，最后的杀手锏仍然是强大的军事力量这是目前世界上任何一个国家都无法单独抗衡的力量。书中讲到的一些人例如危地马拉总统、巴拿马总统他们不是什么共产党人或者赤色分子，仍然被中央情报局的人无情的干掉了，而另一些人如智利前总统阿连德，一个在美国人看来要步卡斯特罗后尘的人，被中央情报局以卑劣的手段设计并杀害了，即使包括现在健在的卡斯特罗也曾经遭遇过多次中情局的暗杀。约翰·珀金斯在本书里讲的这些资料、信息并不是说是对自己工作的完全解读，他的目的很明确即要告诉世人这些事件背后的真相。

美国的全球战略一直是很多人关心的问题，尤其是很多政治家对这一问题都很关注。如果一些小国如伊拉克、巴拿马、危地马拉甚至是现在的利比亚对美国的全球战略有一个比较全面的认识，那么他们的领导人就不会有那么悲惨的下场。当然在约翰·珀金斯看来这些国家的领导人并非对美国的全球战略缺乏全面的认识，而是他们本身就有正义的爱国、爱民族的心理作为他们行事的出发点。约翰·珀金斯在本书的写作方式更让人感受到了，这些内容不是冷冰冰的东西而是发自内心的、真实的，所以他客观上对美国的全球战略进行揭露，但主观上并非无情的揭露而是深情的揭露这也是本书闪光点之一。如果说约翰·珀金斯用一种学术式的、理论式的方法来阐释他亲身经历的这些有价值的资料，那么就会使这些资料变成真正没有生命的材料了。整本书也会因此大打折扣了，那些牺牲在美国全球战略中的那些国家的领导人也许会缠绕作者一生，成为他的梦魇吧。

。可以说整部书没有太多的政治倾向，如果说刚开始阅读它还能感到作者是为第三世界国家或是社会主义国家说话，那么随着你阅读的不断深入你会发现他现在反省他所做的那些事情并非受任何政治观点的左右，而是一种对事实的回顾性梳理，是对美国全球战略的深情揭露。当然很多人依然会说约翰·珀金斯胡说甚至抨击他得了妄想症，但事实终究是事实它不断的随着美国全球战略的深入而不断的显露在诸人的眼前了。

股票股息和股票分割 重要的一点在于，投资者要理解（恰当意义上的）股票股息与股票分割之间是有重大差别的。后者代表了普通股结构的改变，通常情况下，会以2比1或3比1来发行新股。发行的新股与过去一定时期的利润再投资没有关系。股票分割的目的是使每股的市场价格下降，其原因可能在于，这种较低的价格区间使得新旧股东更容易接受。股票分割可以借助于所谓的股票股息来完成——这需要将一笔盈余账户转入到资本账户中去，也可以借助于面值的变化来完成——这不会影响到盈余账户。我们所说的恰当的股票股息，是指支付给股东的股息有实

实在在的证据，或者是代表了特定的利润——这些利润在近期的较短时间内（比如在近两年之内）以股东账户对企业进行再投资。现在，人们都对这种做法表示认同：以宣布分配股票股息时的价值大致代表这种股息的价值，并将这笔价值按等值额从盈余账户转移到资本账户。因此，股票股息金额一般都比较小，大多数情况下，都不会超过5%。本质上讲，这类股票股息的总体影响，类似于从利润中支付等额现金的同时，向股东额外出售总价值相等的股份。可是，与现金股息和认股权相结合的做法相比，直接分配股票股息具有重要的税收优势——直接分配股票股息几乎是公用事业公司标准的做法。

纽约股票交易所将股票分割和股票股息之间的实际界线确定为25%。达到或超过25%的股票股息分配，无需采用将其市值从盈余账户转到资本账户等做法。有些公司，尤其是一些银行，还在采用随意公布股票股息的旧做法（比如，每股10%，与近期利润无关系），这些情况会给财务领域带来一定的混乱。

长期以来，我们一直强烈主张在现金股息和股票股息支付方面有一个系统的、明确的政策。根据这种政策，定期支付的股票股息将使企业再投资的利润全部或部分资本化。这种政策（涵盖100%的再投资利润）已经被Purex公司、政府雇员保险公司以及其他几家公司所采纳。

研究股息的大多数学者似乎对各种股票股息都持否定态度。他们坚持认为，股票股息不过是几份证券而已，它们没有给股东带来额外的好处，而且它们涉及到一些不必要的费用和麻烦。我们认为，这完全是一个脱离实际的观点，它没有考虑到投资的实用性和心理现实。是的，定期支付的股票股息（比如5%），只改变了所有者的投资“形式”。他拥有了105股，而不是100股；但是，如果没有股票股息，最初100股所代表的所有者权益与现在的105股是一样的。尽管如此，这种形式的改变对所有者来说是具有实际意义和实际价值的。如果他想兑现自己利润再投资的股份，那么他就可以将所获得的新的证券出售，而不必去拆散自己原有的证券。与以前100股的情况一样，他可以指望从105股中获得现金股息；如果没有股票股息分配，现金股息增加5%的可能性就要小一些。

与下列情况对比，就可以非常清楚地看到定期支付股票股息这一政策的好处：公用事业企业经常采用的做法是，先支付大量的现金股息，然后以向股东出售额外股票（通过认购权）的形式，再将这部分现金中的大部分收回。正如我们前面所指出的，股东获取股票股息的做法，与获取现金股息再加上认购权的通行做法相比没有什么区别，只不过他们可以省去现金股息的所得税。那些需要或希望获取最大的年现金流的人，可以在不增加股份的情况下将其股票股息出售，这与目前出售认购权的做法是一样的。

以股票股息来替代现在的股息加认购权的做法，可以节省大量的所得税。我们强烈要求公用事业企业改变做法（尽管这会对美国的财政收入带来不利影响），因为我们确信，对一笔利润（股东实际上并没有得到这笔利润，因为公司通过出售股票又将这笔钱收回去了）再次征收（个人）所得税的做法是完全不公平的。

富有效率的公司一直在改进自己的设施、产、会计方法、管理层培训计划以及劳资关系。现在，它们应该考虑如何改进自己的重大财务行为，其中包括股息政策。 P338-340 · 查看全部>>

书评

[iOS游戏开发：从创意到实现 \[Tap,Move,Shake: Turning Your Game\] 下载链接1](#)