

iOS 5 cocos2d 游戏开发实战



[iOS 5 cocos2d 游戏开发实战_下载链接1_](#)

著者:(美)伊特海姆(Itterheim, S.)

出版者:清华大学出版社

出版时间:2012-10

装帧:平装

isbn:9787302303039

《iOS 5

cocos2d游戏开发实战(第2版)》将引导您开发富有吸引力的2D游戏。书中展示了如何使用cocos2d这款强大的游戏引擎来开发iPhone和iPad游戏，此外还介绍了游戏中的瓦片地图、虚拟摇杆、Game Center等。

本书主要内容：

移动游戏开发的过程和最佳实践，包括精灵批处理技术、纹理图册、视差滚动、触屏以及加速计输入。

使用Box2D、Chipmunk物理引擎以及其他cocos2d相关的库和工具提升游戏性能。

在cocos2d应用中添加UIKit视图，以及在UIKit视图中添加cocos2d。

详细介绍Kobold2D开发环境及其预配置库，包括cocos3d和Lua。

最重要的是，《iOS 5 cocos2d游戏开发实战(第2版)》将从最基础的地方引领您开发游戏，一步一步地指导创建示例游戏。这些示例都是根据App Store中流行的游戏改编而成的，它们能让您了解cocos2d游戏引擎中重要的概念和相关工具的使用，比如TexturePacker(纹理图册)、PhysicsEditor(物理性状编辑器)、Particle Designer(粒子效果)、Glyph Designer(位图字体)等。

本书详细介绍了cocos2d游戏引擎，关注的是创建完整cocos2d游戏的过程而不是展示大量的iOS SDK或OpenGL代码。同时还介绍了不同的实现方法，展示了用来辅助cocos2d游戏开发最好且免费的商用工具，阐释了作者完善过的cocos2d游戏引擎——Kobold2D，让您的游戏在App Store中更具竞争力。

作者介绍:

作者简介

Steffen Itterheim从20世纪90年代开始就一直热衷于游戏开发。他在Doom和Duke Nukem 3D社区表现活跃，并因此获得了他的第一份自由职业，成为3D Realms的一名beta测试人员。作为职业游戏开发者，Steffen拥有10多年的丰富经验，其中大部分时间担任Electronic Arts Phenomic的游戏和工具程序员。2009年Steffen第一次接触cocos2d，那时他与其他人共同创办了一家iOS游戏公司——Fun Armada。他乐于将自己的宝贵经验传授给其他游戏开发者，以帮助他们更上一层楼。有机会你可能会在白天看到他在住所附近茂密的葡萄园周围散步，也可能在晚上看到他在Nevada沙漠收集瓶盖。

Andreas Löw在10岁的时候有了一台Commodore C16，从那时起他就对计算机产生了狂热的兴趣。他自学了编写游戏的技术，并在1994年发布了自己的第一款游戏Gamma Zone，这是一款针对Commodore Amiga平台的游戏，用纯汇编语言编写完成。在获得电子工程学的学位后，他进入Harman International公司，负责为汽车行业开发具有语音识别功能的导航和娱乐系统。他开发了自己的编程语言和开发工具，现在世界上采用语音识别技术的每辆汽车都在使用他的编程语言和开发工具。

iPhone出现后，他有了回归本行的打算，开始开发一款叫做TurtleTrigger的游戏。他意

识到cocos2d社区存在对好的开发工具的强烈需求。于是，利用自己在游戏和工具开发方面的知识，他开发出了TexturePacker和PhysicsEditor，它们迅速成为cocos2d用户进行开发时必不可少的工具。

目录: 目录

第1章 简介	1
1.1 本书第2版的新增内容	2
1.2 选择iOS版cocos2d的理由	3
1.2.1 免费	3
1.2.2 开源	3
1.2.3 Objective-C	3
1.2.4 2D游戏引擎	3
1.2.5 物理引擎	4
1.2.6 技术难度较低	4
1.2.7 依然需要编程	4
1.2.8 超棒的cocos2d社区	5
1.3 cocos2d-iphone项目的未来	5
1.4 其他cocos2d游戏引擎	6
1.5 本书读者对象	7
1.6 阅读前提	7
1.6.1 编程经验	7
1.6.2 Objective-C	7
1.7 本书内容	8
1.7.1 iOS游戏开发新手将学会什么	8
1.7.2 iOS应用程序开发者将学会什么	9
1.7.3 cocos2d开发者将学会什么	9
1.8 章节介绍	9
1.9 本书的源代码	10
1.10 问题和反馈	11
第2章 入门	13
2.1 准备工作	13
2.1.1 系统要求	13
2.1.2 注册成为iOS开发者	14
2.1.3 证书和授权文件	14
2.1.4 下载并安装iOS SDK	14
2.1.5 下载并安装cocos2d	15
2.2 HelloWorld应用程序	18
2.2.1 HelloWorld文件在项目中的位置	19
2.2.2 资源	19
2.2.3 支持文件	19
2.2.4 HelloWorld类	21
2.3 cocos2d中的内存管理问题	24
2.4 改变世界	27
2.5 你还应该知道的	29
2.5.1 iOS设备	29
2.5.2 关于内存的使用	30
2.5.3 iOS模拟器	31
2.5.4 关于日志	32
2.6 本章小结	33
第3章 基础知识	35
3.1 场景图	35
3.2 CCNode类层次结构	38
3.3 CCNode类	39

3.3.1 节点的处理方式	39
3.3.2 动作的处理方式	40
3.3.3 消息调度	41
3.4 Director类、场景和层	44
3.4.1 Director类	44
3.4.2 CCScene类	46
3.4.3 场景和内存	47
3.4.4 推进和弹出场景	48
3.4.5 CCTransitionScene类	49
3.4.6 CCLayer类	51
3.5 CCSprite类	56
iOS 5 cocos2d 游戏开发实战(第 2 版)	
X	
3.5.1 定位点揭秘	57
3.5.2 纹理大小	57
3.6 CCLabelTTF类	58
3.7 菜单	59
3.8 动作	61
3.8.1 间隔动作	62
3.8.2 瞬时动作	67
3.9 cocos2d中的单件类	69
3.10 cocos2d测试案例	71
3.11 本章小结	71
第4章 你的第一个游戏	73
4.1 按部就班地创建项目	73
4.2 添加Player Sprite	78
4.3 加速计输入	80
4.4 首次测试运行	81
4.5 玩家速度	81
4.6 添加障碍物	84
4.7 碰撞检测	91
4.8 标签和位图字体	92
4.8.1 添加得分标签	92
4.8.2 CCLabelBMFont简介	93
4.8.3 使用Glyph Designer创建 位图字体	94
4.9 播放音频	95
4.10 移植到iPad	97
4.10.1 单个通用的应用程序还是 两个单独的应用程序	97
4.10.2 使用Xcode 3移植 到iPad	98
4.10.3 使用Xcode 4移植 到iPad	99
4.11 本章小结	100
第5章 游戏组件	101
5.1 使用多个场景	101
5.1.1 添加多个场景	101
5.1.2 正在加载下一段, 请做好 准备	104
5.2 使用多个层	106
5.2.1 实现关卡的最佳方法	112
5.2.2 CCLayerColor	113
5.3 从CCSprite类继承游戏 对象	114
5.4 使用CCSprite复合游戏 对象	115
5.5 奇妙的CCNode派生类	119
5.5.1 CCProgressTimer	119
5.5.2 CCParallaxNode	120
5.5.3 CCRibbon	122

5.5.4 CCMotionStreak	124
5.6 本章小结	125
第6章 深入了解精灵	127
6.1 Retina显示屏幕	127
6.2 CCSpriteBatchNode	129
6.2.1 何时使用 CCSpriteBatchNode	131
6.2.2 示例项目	131
6.3 精灵动画初体验	137
6.4 用于创建动画的辅助类别	139
6.5 使用纹理图册	141
6.5.1 何为纹理图册	141
6.5.2 TexturePacker工具介绍	141
6.5.3 为TexturePacker准备项目	142
6.5.4 使用TexturePacker创建纹理 图册	143
6.5.5 在cocos2d中使用纹理 图册	146
6.5.6 改进CCAnimation辅助 类别	147
6.5.7 将所有图像都放入一个 纹理图册中	149
6.6 本章小结	150
第7章 滚屏射击游戏(上)	151
7.1 高级视差滚屏	151
7.1.1 将背景创建为条纹	151
7.1.2 在代码中重建背景	153
7.1.3 移动ParallaxBackground	155
目 录	
XI	
7.1.4 视差滚动的速度因素	156
7.1.5 实现背景的无限滚动	158
7.1.6 消除闪烁	160
7.1.7 重复贴图	161
7.2 虚拟手柄	162
7.2.1 引入SneakyInput	162
7.2.2 集成SneakyInput	163
7.2.3 触摸按钮产生射击	165
7.2.4 为按钮添加皮肤	166
7.2.5 控制动作	169
7.2.6 数字控制	171
7.3 本章小结	172
第8章 滚屏射击游戏(下)	173
8.1 添加BulletCache类	173
8.2 关于敌人	177
8.3 Entity类的继承体系	178
8.3.1 EnemyEntity类	179
8.3.2 EnemyCache类	183
8.3.3 组件类	186
8.4 射击开火	189
8.5 大怪物的生命条	190
8.6 本章小结	193
第9章 粒子效果	195
9.1 粒子效果实例	195
9.2 用复杂方法创建粒子效果	198
9.2.1 继承CCParticleSystem: 点粒子还是方形粒子	199
9.2.2 CCParticleSystem属性	202
9.3 Particle Designer	210
9.3.1 Particle Designer介绍	210

9.3.2 使用Particle Designer生成的粒子效果	213
9.3.3 分享粒子效果	214
9.4 在射击游戏中添加粒子 效果	216
9.5 本章小结	217
第10章 瓦片地图	219
10.1 瓦片地图简介	219
10.2 使用TexturePacker处理 图像	222
10.3 Tiled(Qt)地图编辑器	223
10.3.1 创建新的瓦片地图	223
10.3.2 设计瓦片地图	224
10.4 在cocos2d中使用直角瓦片 地图	227
10.4.1 定位被触摸的瓦片	230
10.4.2 提高性能和可读性	232
10.4.3 使用对象层	233
10.4.4 绘制对象层矩形	234
10.4.5 滚动瓦片地图	237
10.5 本章小结	238
第11章 斜角瓦片地图	241
11.1 设计斜角瓦片地图图形	242
11.2 使用Tiled编辑斜角瓦片 地图	244
11.2.1 新建斜角瓦片地图	245
11.2.2 创建新的斜角瓦片集	246
11.2.3 设计斜角瓦片地图的基本 规则	246
11.3 将斜角瓦片地图应用到游戏 编程中	248
11.3.1 在cocos2d中加载斜角 瓦片地图	248
11.3.2 在cocos2d中设置斜角 瓦片地图	248
11.3.3 定位斜角瓦片	250
11.3.4 滚动斜角瓦片地图	252
11.3.5 斜角瓦片地图的边界 问题	253
11.3.6 增加可移动的玩家角色 ...	255
11.4 在游戏中加入更多内容	262
11.5 本章小结	263
第12章 物理引擎	265
12.1 物理引擎的基本概念	265
12.2 物理引擎的局限性	266
12.3 Box2D与Chipmunk	266
iOS 5 cocos2d 游戏开发实战(第 2 版)	
XII	
12.4 Box2D	267
12.4.1 Box2D眼中的世界	268
12.4.2 把移动范围限制在 屏幕内	269
12.4.3 转换点	271
12.4.4 在Box2D世界中添加 盒子	272
12.4.5 连接精灵和刚体	273
12.4.6 碰撞检测	275
12.4.7 连接刚体	277
12.5 Chipmunk	278
12.5.1 面向对象的Chipmunk ...	278
12.5.2 构建Chipmunk物理 空间	279
12.5.3 将盒子添加到物理 空间中	280
12.5.4 添加小盒子	281
12.5.5 更新盒子的精灵	283
12.5.6 Chipmunk碰撞实践	284
12.5.7 Chipmunk中的关节	285

12.6 本章小结	287
第13章 弹球游戏	289
13.1 图形：凸多边形和逆时针 方式.....	289
13.2 使用PhysicsEditor	290
13.2.1 定义发射器形状	292
13.2.2 定义弹球桌形状	293
13.2.3 定义挡板	296
13.2.4 定义反弹器和球	297
13.2.5 保存并发布	297
13.3 编写弹球游戏	298
13.3.1 BodyNode类	298
13.3.2 创建弹球桌	302
13.3.3 Box2D调试绘制	307
13.3.4 添加球	308
13.3.5 使球动起来	310
13.3.6 添加反弹器	313
13.3.7 发射器	314
13.3.8 挡板	323
13.4 本章小结	326
第14章 Game Center	329
14.1 激活Game Center	329
14.1.1 在iTunes Connect中创建 应用程序	330
14.1.2 建立排行榜和成就	330
14.1.3 创建cocos2d Xcode 项目	331
14.1.4 配置Xcode项目.....	331
14.1.5 小结	334
14.2 Game Kit编程	335
14.2.1 GameKitHelper委托	335
14.2.2 检查Game Center是否 可用	336
14.2.3 验证本地玩家身份	337
14.2.4 block对象	340
14.2.5 接收本地玩家的好友 列表	341
14.2.6 排行榜	343
14.2.7 成就	348
14.2.8 联机	352
14.2.9 收发数据	356
14.3 本章小结	360
第15章 cocos2d与UIKit视图	361
15.1 Cocoa Touch是什么	361
15.2 同时使用Cocoa Touch和 cocos2d.....	362
15.2.1 为什么将Cocoa Touch和 cocos2d混合在一起	362
15.2.2 混合Cocoa Touch和 cocos2d的局限性	362
15.2.3 Cocoa Touch和cocos2d 的区别	363
15.3 注意：你在cocos2d中的第 一个UIKit视图	364
15.4 在cocos2d应用程序中嵌入 UIKit视图	367
目 录	
XIII	
15.4.1 在cocos2d视图的前面添加 视图	367
15.4.2 使用UIImage改变 UITextField的皮肤	369
15.4.3 在cocos2d视图的后面 添加视图	371
15.4.4 添加利用Interface Builder 的视图设计	377
15.4.5 自动旋转中的方向问题 ..	380
15.5 在Cocoa Touch应用程序中 嵌入cocos2d视图	384
15.5.1 用cocos2d创建基于视图 的应用程序项目	384

15.5.2 设计混合应用程序的用户 界面	387
15.5.3 启动cocos2d引擎	388
15.5.4 停止和重启cocos2d 引擎	390
15.5.5 改变场景	392
15.6 本章小结	393
第16章 Kobold2D入门	395
16.1 使用Kobold2D的好处	396
16.1.1 准备使用Kobold2D	396
16.1.2 免费使用Kobold2D	396
16.1.3 Kobold2D升级简单	396
16.1.4 提供类库服务	397
16.1.5 Kobold2D的跨平台性	397
16.2 Kobold2D的工作空间	398
16.3 Hello-Kobold2D模板项目	399
16.3.1 HelloWorld项目文件	399
16.3.2 Kobold2D 如何启动应用 程序	401
16.3.3 用iSimulate运行 HelloWorld	408
16.4 使用KKInput编写的针对 Mac的DoodleDrop	409
16.5 使用cocos3d进入3D 世界.....	411
16.5.1 AppDelegate类的变化	411
16.5.2 cocos3d世界	415
16.5.3 将cocos3d添加到现有 的Kobold2D项目中	417
16.6 本章小结	418
第17章 番外篇	419
17.1 其他学习和工作资源	419
17.1.1 寻求帮助	420
17.1.2 从源码项目中受益	422
17.1.3 Cocos2D Podcast	427
17.1.4 工具介绍	427
17.1.5 cocos2d参考应用程序	428
17.2 游戏行业	430
17.2.1 与出版商合作	431
17.2.2 寻找自由职业者	432
17.2.3 寻找免费的艺术品 和音频	432
17.2.4 寻找相关工具	433
17.2.5 市场	433
17.2.6 使用更多技术获得更多 收入	436
17.3 本章小结	440
• • • • • (收起)	

[iOS 5 cocos2d 游戏开发实战 下载链接1](#)

标签

cocos2d

游戏开发

iOS

iOS5

编程

开发实战

iphone

计算机

评论

全面贴心的原作，且翻译不烂。今年国内出的第三版应该更棒。

详细介绍了cocos2d游戏引擎，关注的是创建完整cocos2d游戏的过程而不是展示大量的iOS SDK或OpenGL代码。同时还介绍了不同的实现方法，展示了用来辅助cocos2d游戏开发最好且免费的商用工具，阐释了作者完善过的cocos2d游戏引擎——Kobold2D，让您的游戏在App Store中更具竞争力

IOS
Objective-C下开发手机游戏入门的可以看看那，cocos2d-x平台也可以参考，api基本相通，方便拓宽视野。发现居然没有介绍CCSpriteFrameCache。

忘的差不多了。

还行

很适合自学

[iOS 5 cocos2d 游戏开发实战_下载链接1_](#)

书评

为零基础的“设想过自己写个电脑游戏软件并从中获利吗？”——这是本书第一章的第一句话。通过阅读本书，读者会发现这是一本非常适合初学者的iOS游戏编程书；
阅读本书的必备知识：
买一本书，就是为了学习。如果一本书到手，却发现自己根本用不到或看不懂，那就悲剧...

想写手机游戏玩玩，无奈折腾Android上主流的LibGDX和Andengine两大引擎都跑不出一个成功的HelloWorld，只好转投iOS了。
Cocos2D引擎源于Python，移植到iPhone平台后非常成功，与Unity3D成为iOS开发的主流。联通支持下的C++重写，主打跨平台的Cocos2d-X也在慢慢发展。现在还有C...

非常不错，但是翻译的不是很好，偶尔有印刷错误。
书的内容非常好，讲述方式和普通的大纲式教学很不一样，这里基本是让你通过一些很常用的例子来学习cocos2d。需要自己不端查文档，看原书代码。
初看上去书很薄，不过里面没有印全部代码，需要自己下载来看。初学者如果功底不...

非常不错，但是翻译的不是很好，偶尔有印刷错误。
书的内容非常好，讲述方式和普通的大纲式教学很不一样，这里基本是让你通过一些很常用的例子来学习cocos2d。需要自己不端查文档，看原书代码。
初看上去书很薄，不过里面没有印全部代码，需要自己下载来看。初学者如果功底不...

我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了
我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了
我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了

我看过了 我看...

上半年软考里有一道题目，是问IOS平台和Android平台各用什么语言开发，还有HTML 5有什么特点。看着题目非常简单，可是仍要仔细想想，IOS和Android用的是Java,Object-c, Javascript,还是C++? 貌似司空见惯的问题，一不留神说不定就答错了。在本书P6页的表格里我找到了正确答案。 ...

[iOS 5 cocos2d 游戏开发实战_下载链接1](#)