

cocos2d-x手机游戏开发



[cocos2d-x手机游戏开发_下载链接1](#)

著者:徐松林

出版者:人民邮电

出版时间:2012-1

装帧:平装

isbn:9787115267665

《cocos2d-x手机游戏开发:跨iOS、Android和沃Phone平台》共有12章，以跨平台的手机游戏开发为主线，围绕着cocos2d-x引擎，由浅入深地讲解了智能手机的游戏开发过程、跨平台游戏引擎的原理、跨平台游戏引擎周边工具以及跨平台的游戏开发，还给出了完整的实战案例，语言简洁，结构清晰。《cocos2d-x手机游戏开发:跨iOS、Android

和沃Phone平台》适合所有想进入智能手机平台游戏领域的人士，包括在校大学生、游戏开发者和网络游戏公司的CTO等。

作者介绍:

徐松林

智能手机平台的先驱者，曾就职于国内知名的企业级平台软件公司，主攻复杂系统的架构设计，在此期间积累了有关大型软件架构设计的丰富经验。2010年5月成立MT工作室，设计并开发用于Android平台的游戏引擎（MT引擎），并基于此引擎开发出多款市场反馈较好的游戏。一直专注于研究跨平台的游戏引擎，尤其是跨平台引擎的架构及设计原理。

专注于移动平台游戏开发，对Android以及iOS系统的编程有深入研究。

目录: 第1 章 智能手机操作系统介绍 1

1.1 iOS 2

1.1.1 iOS 常见特性 2

1.1.2 App Store 3

1.2 Android 3

1.2.1 Android 常见特性 3

1.2.2 Android 应用商城 4

1.3 其他手机操作系统 4

1.3.1 OPhone 4

1.3.2 沃Phone 4

1.3.3 LEOS 5

1.4 总结 5

第2 章 游戏及游戏引擎介绍 6

2.1 游戏介绍 6

2.2 游戏引擎介绍 7

2.2.1 渲染引擎 8

2.2.2 物理引擎 8

2.2.3 周边工具 10

2.3 总结 10

第3 章 进入cocos2d 的世界 11

3.1 cocos2d 介绍 11

3.2 cocos2d-iphone 介绍 12

3.3 cocos2d-x 介绍 13

3.4 cocos2d-x 游戏分享 13

3.5 其他cocos2d 版本介绍 14

3.6 总结 15

第4 章 搭建跨平台的开发环境 16

4.1 环境说明 16

4.2 环境搭建 16

4.2.1 安装Visual Studio 17

4.2.2 安装Cygwin 19

4.2.3 安装iOS 环境 23

4.2.4 安装Android 环境 26

4.2.5 安装沃Phone 环境 28

4.2.6 安装cocos2d-x 引擎 35

4.3 环境测试之Hello World 案例 35

4.3.1 Windows 运行 36

4.3.2 iOS 运行 37

- 4.3.3 Andriod 运行 38
- 4.3.4 沃Phone 运行 38
- 4.4 总结 40
- 第5章 cocos2d-x 引擎基础使用 41
 - 5.1 整体架构 41
 - 5.1.1 导演 44
 - 5.1.2 摄像机 46
 - 5.1.3 场景 47
 - 5.1.4 布景 48
 - 5.1.5 人物角色 49
 - 5.1.6 动作 51
 - 5.2 目录结构 51
 - 5.3 坐标体系 53
 - 5.4 跨平台常量 54
 - 5.5 图形 55
 - 5.6 动作 56
 - 5.7 菜单 59
 - 5.8 事件 60
 - 5.9 变量自动释放 61
 - 5.10 总结 62
- 第6章 cocos2d-x 之高级特性 63
 - 6.1 物理引擎 63
 - 6.1.1 世界 63
 - 6.1.2 刚体及刚体定义 65
 - 6.1.3 形状 65
 - 6.1.4 关联及关联定义 66
 - 6.1.5 链接及链接定义 66
 - 6.1.6 使用案例 66
 - 6.2 粒子系统 67
 - 6.2.1 重力式粒子系统 71
 - 6.2.2 放射式粒子系统 72
 - 6.3 声音模块 74
 - 6.4 总结 76
- 第7章 cocos2d-x 之周边工具 77
 - 7.1 沃Phone 应用程序打包工具 77
 - 7.1.1 软件包设置 78
 - 7.1.2 应用配置 80
 - 7.1.3 添加支持文件 83
 - 7.1.4 保存编译 83
 - 7.2 图片编辑器 84
 - 7.3 地图编辑工具 85
 - 7.4 粒子系统设计工具 88
 - 7.5 总结 90
- 第8章 cocos2d-x 之交叉编译 91
 - 8.1 交叉编译到iOS 平台 91
 - 8.1.1 新建iOS 项目 91
 - 8.1.2 交叉编译 93
 - 8.1.3 打包运行 93
 - 8.2 交叉编译到Android 平台 93
 - 8.2.1 新建Android 项目 94
 - 8.2.2 生成编译脚本 94
 - 8.2.3 交叉编译 96
 - 8.2.4 打包运行 96
 - 8.3 交叉编译到沃Phone 平台 97

8.3.1 新建沃Phone 项目	97
8.3.2 生成编译脚本	99
8.3.3 交叉编译	101
8.3.4 打包运行	102
8.4 总结	102
第9章 cocos2d-x 之实用篇	103
9.1 游戏社交平台	103
9.2 手机广告平台	104
9.3 推广墙平台	105
9.4 技术准备	105
9.4.1 cocos2d-x 调用Objective-C	106
9.4.2 cocos2d-x 调用Java	107
9.5 案例实现	111
9.5.1 场景分析	111
9.5.2 环境准备	111
9.5.3 游戏设计	111
9.5.4 游戏实现	112
9.5.5 场景总结	125
9.6 总结	125
第10章 “魔塔” 案例之基础篇	126
10.1 先熟悉一下游戏	126
10.2 准备工作	126
10.3 绘制最简单的游戏地图	127
10.4 人物行走	130
10.5 碰撞检测	144
10.6 总结	146
第11章 “魔塔” 案例之高级篇	147
11.1 重构代码	147
11.1.1 分离场景和图层	147
11.1.2 分离游戏对象	149
11.1.3 小结	163
11.2 添加更多游戏元素	165
11.2.1 添加怪物	166
11.2.2 添加物品和门	175
11.2.3 添加对象层	179
11.2.4 小结	188
11.3 总结	189
第12章 未来展望	190
12.1 智能手机系统的发展趋势	190
12.1.1 iOS 的发展趋势	190
12.1.2 Android 的发展趋势	191
12.1.3 沃Phone 的发展趋势	191
12.2 手机游戏的发展趋势	192
12.2.1 手机单机游戏	192
12.2.2 手机网络游戏	193
12.3 cocos2d-x 引擎的发展趋势	194
• • • • •	(收起)

[cocos2d-x手机游戏开发 下载链接1](#)

标签

游戏引擎

游戏编程

游戏

Android

C++

跨平台开发

iphone

iOS

评论

目前市面上唯一一本cocos2d-x的书，内容不深入，适合入门。

作为入门书还不如网上随便找的教程写得清楚。

太入门了点儿

开头有用，到后面完全没用了。但是也通过这本书知道了很多基础。

全书都是在背书，没有实际一点的干货

全本都是搭环境！前面一半都在搭环境，翻过去之后开始说架构，然后又开始搭环境！坑爹啊！

私货太多

就是从官方Doc下翻译下来的...

我都不好意思分享到微博.....

书中用的cocos2d-x的版本很老，很多API在新版中已经不存在了，而且实例代码中错误很多，估计作者自己都没有一步步运行过。唯一可以参考的部分就是配置环境部分。

信息太少。

cocos2d-x

算是市面上最早的一本介绍cocos2d-x的书了，所以书上的内容已经过时了，因为基于1.0版本编写，所以引擎涉及的基础知识全都不一样了，不过在当时应该是一本全面却丰富的书，而且是唯一，现在看只能学一学引擎知识和思想，对引擎知识做一个入门，不过里面瓦块地图等一些部分现在看还是有些用处的。

对cocos2d-x做了介绍。

这本书只能算个开发环境入门。。。简单看看交叉编译还成，其他的例子有毛线用啊。里面介绍的更多是Box2D，对我来说价值太低。。。

作为初学教材还行，但要深入下去就完全不行了，内容太少太少……

太水了--无力吐槽

共180页，前40页总体介绍+安装图示，再40页把主要类的方法罗列了一遍，再30页讲了周边工具和交叉编译，然后就是两个半拉子实例讲解。。不知道是给谁看的？新手入门？中手进阶？高手参考？都不是！

还可以，可以大致了解cocos2d-x的开发基础。

超级烂.....基本就是教安装配置.....然后就是引用翻译了一下文档.....

cocos2d-x手机游戏开发 下载链接1

书评

[illegible]

想买的朋友可以先看看cocos2d-x的官网， 已经有了一切你想知道的，
书中的内容都很浅， 几乎什么都没讲到。 其实网上找找，
即使是中文资料也比书中的好。 对比一下书的价格，
你就知道这本书出版的意图是什么。 评论字数填充 评论字数填充 评论字数填充
评论字数填充 评论字...

用了不到两个小时把整本书看来一遍，大家原谅我吧我是网上下载的扫描版。这本书充
其量就是一些列博客的合集，如果作者把内容放到某博客上面，可能会引来很多初学者的
关注。但是作者偏偏厚着脸皮出书了……
书的内容很适合做应用软件开发，没有接触过游戏引擎的人转到游戏方面...

基本上就是截图+api翻译。 安装的截图倒是很全，安装的时候要注意啥一点没讲。
cygwin的安装，起码要讲讲安装什么包吧？没有，就是截图。
话说占篇幅也不带这样的。 那些示意图，真的还不如不画。

官网帮助的翻译版，前3章全是废话，如果字体不用超大，估计也就100多页。书名起
那么广，结果完全没的看。
价格高，内容太少，大半本都是没用的，剩下的基本就是官方文档。
前半本讲怎么搭建各种开发环境，从win到案桌到mac等等。
后半本主要就是翻译了官方文档。 ...

[cocos2d-x手机游戏开发 下载链接1](#)