

# 《Cocos2d-x 3.X游戏开发入》

## 图书基本信息

书名：《Cocos2d-x 3.X游戏开发入门精解(含DVD光盘1张)》

13位ISBN编号：9787121252279

出版时间：2015-2

作者：冉伟 李连胜等

页数：372

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《Cocos2d-x 3.X游戏开发入门》

## 内容概要

《Cocos2d-x 3.X游戏开发入门精解》内容由浅入深，从最简单的搭建开发环境开始直到最后完成一个高质量的游戏项目。全书共20章：第1~3章主要讲解开发环境的搭建及所需要的C++基础知识；第4~9章讲解Cocos2d-x的常见技术，包括基础类、动画、触摸、GUI控件及多分辨率适配等；第10~12章讲解Cocos2d-x中的网络、文件、瓦片地图、物理引擎等知识；第13~15章讲解Cocos2d-x中的Lua脚本语言开发、CocosStudio工具及粒子系统的使用方法；第16~19章讲解数据统计工具的使用方法、项目跨平台移植发布、iOS真机测试与发布、SVN版本控制；第20章讲解一个完整的“黄金矿工”项目，通过这个项目，大家可以将在本书中学到的知识进行综合和自由扩展。

# 《Cocos2d-x 3.X游戏开发入门》

## 作者简介

冉伟，加拿大Carleton大学计算机科学硕士，北京渥瑞达科技总裁，前Sony Ericsson资深软件设计师，移动互联网iOS/Android软件设计专家，跨平台手机游戏设计专家，曾就职Motorola,SonyEricsson等国际著名通信企业。

## 书籍目录

第1章 Cocos2d-x 简介	1
1.1 游戏引擎	1
1.1.1 什么是游戏引擎	1
1.1.2 常见的游戏引擎	2
1.2 Cocos2d 引擎	3
1.2.1 Cocos2d 引擎家族	3
1.2.2 Cocos2d 引擎的主要功能	5
1.3 为什么选择Cocos2d-x	6
1.4 如何学习Cocos2d-x	6
1.4.1 学习前的准备工作	6
1.4.2 关于学习Cocos2d-x 的建议	6
1.5 小结	7
第2章 跨平台开发环境搭建	8
2.1 搭建iOS 开发环境	8
2.1.1 认识Mac	8
2.1.2 搭建开发环境	9
2.2 搭建Windows 开发环境	15
2.3 小结	17
第3章 数据类型与内存管理	18
3.1 回顾C++	18
3.1.1 数据类型	18
3.1.2 模板与泛型编程	19
3.1.3 STL 库	26
3.2 新增数据类型	36
3.2.1 __Integer	36
3.2.2 __Float、__Double、__Bool	37
3.2.3 __String	37
3.2.4 __Array	40
3.2.5 __Dictionary	42
3.2.6 __Set	43
3.2.7 Vector	44
3.2.8 Map	45
3.3 内存管理	46
3.3.1 C++内存管理	47
3.3.2 引用计数内存管理	48
3.4 小结	54
第4章 Cocos2d-x 基础类	55
4.1 坐标系简介	56
4.1.1 屏幕坐标系	56
4.1.2 OpenGL 坐标系	56
4.1.3 节点坐标系	56
4.1.4 世界坐标系	57
4.1.5 锚点	57
4.2 导演类 ( Director )	57
4.3 节点类 ( Node )	62
4.4 场景类 ( Scene )	66
4.4.1 新建场景	67

- 4.4.2 切换场景 69
- 4.5 布景层类 ( Layer ) 71
  - 4.5.1 Layer 类的使用方法 . 72
  - 4.5.2 LayerColor . 74
- 4.6 菜单类 ( Menu ) 75
- 4.7 Cocos2d-x 中的文字79
  - 4.7.1 LabelTTF 80
  - 4.7.2 LabelAtlas 84
  - 4.7.3 LabelBMFont 86
- 4.8 游戏中的声音 88
  - 4.8.1 声音简介 89
  - 4.8.2 常见的音乐格式 89
  - 4.8.3 平台对声音的支持 90
  - 4.8.4 背景音乐的操作函数 91
  - 4.8.5 音效的操作函数 92
  - 4.8.6 音乐实例 93
- 4.9 绘制图形 96
- 4.10 schedule()函数的使用方法 97
- 4.11 小结 99
- 第5章动作和动画 100
  - 5.1 ActionInterval 101
    - 5.1.1 基本动作 101
    - 5.1.2 Sequence 107
    - 5.1.3 DelayTime 107
    - 5.1.4 TargetedAction . 108
    - 5.1.5 ProgressTo 108
    - 5.1.6 CardinalSplineTo 109
    - 5.1.7 ActionEase . 110
    - 5.1.8 GridBase111
  - 5.2 ActionInstant 112
  - 5.3 Speed . 116
  - 5.4 Follow 116
  - 5.5 ActionManager 117
  - 5.6 与Sprite 相关的高级知识117
    - 5.6.1 Texture2D 117
    - 5.6.2 Sprite 118
    - 5.6.3 TextureCache 118
    - 5.6.4 SpriteBatchNode 119
    - 5.6.5 SpriteFrameCache 121
    - 5.6.6 精灵帧动画 122
  - 5.7 小结 123
- 第6章游戏界面设计 ( GUI ) 124
  - 6.1 滑块 ( ControlSlider ) 124
  - 6.2 颜色选择盘 ( ControlColourPicker ) 125
  - 6.3 开关按钮 ( ControlSwitch ) 126
  - 6.4 按钮 ( ControlButton ) 127
  - 6.5 文本框 ( EditBox ) 128
  - 6.6 滚动视图 ( ScrollView ) 129
  - 6.7 表格视图 ( TableView ) 132

- 6.8 小结135
- 第7章 触摸事件 137
  - 7.1 触摸响应机制137
  - 7.2 触摸的具体实现方法 138
  - 7.3 小结142
- 第8章 CocosBuilder使用指南 143
  - 8.1 CocosBuilder简介 143
  - 8.2 CocosBuilder的简单使用方法 144
  - 8.3 CocosBuilder项目设置146
  - 8.4 ccb文件夹简介 147
  - 8.5 加载及绑定 147
    - 8.5.1 简单地加载一个场景 147
    - 8.5.2 类的绑定 148
    - 8.5.3 按钮、菜单、方法的绑定 149
    - 8.5.4 成员变量的绑定 150
    - 8.5.5 监听绑定过程 151
    - 8.5.6 运行非自动运行的动画 151
  - 8.6 小结 153
- 第9章 多分辨率屏幕适配 154
  - 9.1 解决方案及其原理 155
    - 9.1.1 概念及约定 155
    - 9.1.2 常用的函数 155
    - 9.1.3 原理及实现 156
  - 9.2 策略选择 158
  - 9.3 总结 159
    - 9.3.1 适配原理总结 159
    - 9.3.2 设置相对位置 160
    - 9.3.3 在游戏中实现多分辨率适配 160
  - 9.4 小结 161
- 第10章 网络游戏开发 162
  - 10.1 概述 162
  - 10.2 HTTP 介绍 163
    - 10.2.1 curl 库简介 163
    - 10.2.2 HTTP 在引擎中的使用方法 165
  - 10.3 Socket 网络通信 168
    - 10.3.1 网络基础知识 168
    - 10.3.2 Socket 常用的函数169
    - 10.3.3 TCP 与UDP 编程流程 176
    - 10.3.4 基于TCP 的网络程序编写 178
    - 10.3.5 基于UDP 的网络程序编写 181
  - 10.4 小结183
- 第11章 瓦片地图184
  - 11.1 Tiled 软件的使用方法 184
  - 11.2 TMXTiledMap类 187
  - 11.3 TMXLayer类 189
  - 11.4 TMXObjectGroup类190
  - 11.5 实例 190
    - 11.5.1 编辑地图 191
    - 11.5.2 代码实现 195

11.6 小结	207
第12章 Box2D 物理引擎	. 208
12.1 概述	208
12.2 基本概念	209
12.3 世界	209
12.3.1 创建世界	211
12.3.2 使用世界	211
12.4 刚体	213
12.4.1 创建一个静态刚体	213
12.4.2 创建一个动态刚体	. 214
12.4.3 物体工厂	215
12.5 形状	215
12.5.1 形状概述	215
12.5.2 形状定义	215
12.6 接触	218
12.6.1 基本概念	218
12.6.2 接触监听器	219
12.6.3 接触筛选	220
12.7 Cocos2d-x 3.X 版本物理引擎的使用	220
12.7.1 创建带有物理世界的场景	222
12.7.2 创建边界	222
12.7.3 创建一个精灵	223
12.7.4 物理世界碰撞检测	223
12.8 物理引擎使用实例	224
12.8.1 定义精灵	225
12.8.2 接触监听	226
12.8.3 主场景实现	227
12.9 小结	. 231
第13章 Lua脚本语言	232
13.1 为什么使用Lua	232
13.2 Lua语法入门	233
13.2.1 类型与数值	233
13.2.2 表达式	235
13.2.3 Lua语句	237
13.2.4 函数	242
13.3 示例项目HelloLua详解	244
13.3.1 Lua与C++的交互	244
13.3.2 Lua脚本引擎的初始化	245
13.4 Lua绑定C++类	245
13.4.1 准备工作	246
13.4.2 开始绑定	247
13.5 小结	251
第14章 CocoStudio使用指南	252
14.1 CocoStudio组件介绍	252
14.1.1 UI 编辑器	253
14.1.2 动画编辑器	255
14.1.3 数据编辑器	257
14.1.4 场景编辑器	257
14.2 Cocos2d-x 添加CocoStudio库 ( Visual Studio )	259

- 14.3 脚本连接CocoStudio 263
- 14.4 小结268
- 第15章粒子系统 269
  - 15.1 粒子系统简介 269
  - 15.2 粒子系统的生命周期 269
  - 15.3 粒子的相关属性270
  - 15.4 发射器的相关属性270
  - 15.5 在代码中使用粒子效果 272
  - 15.6 小结273
- 第16章数据统计工具 274
  - 16.1 Flurry 简介 274
  - 16.2 Flurry 的使用过程 275
  - 16.3 统计崩溃日志279
  - 16.4 Flurry 与其他统计工具的对比 279
  - 16.5 小结 279
- 第17章将iOS 项目部署到Android 280
  - 17.1 相关概念280
  - 17.2 Mac 下的环境搭建281
    - 17.2.1 准备工作 281
    - 17.2.2 配置环境 282
    - 17.2.3 编译 283
  - 17.3 Windows 下的环境搭建 284
    - 17.3.1 准备工作 284
    - 17.3.2 配置环境 285
    - 17.3.3 编译285
  - 17.4 Android 真机测试和打包 286
    - 17.4.1 导入286
    - 17.4.2 真机测试 289
    - 17.4.3 打包291
  - 17.5 小结295
- 第18章苹果真机测试及发布 296
  - 18.1 开发者注册296
    - 18.1.1 创建Apple ID 账号 296
    - 18.1.2 注册成为苹果开发者 297
  - 18.2 真机调试 304
  - 18.3 小结316
- 第19章SVN 版本控制317
  - 19.1 SVN 简介 317
  - 19.2 SVN 服务器的配置 318
  - 19.3 在Mac 下配置SVN 客户端 322
  - 19.4 小结 326
- 第20章项目实战：黄金矿工 327
  - 20.1 任务概述327
    - 20.1.1 项目简介 327
    - 20.1.2 开发背景 327
    - 20.1.3 软件定义 328
    - 20.1.4 开发环境 328
  - 20.2 项目概述328
    - 20.2.1 产品描述 328



20.2.2 用户要求	328
20.2.3 输入、输出要求	329
20.2.4 游戏中的道具设定	329
20.2.5 系统流程图	329
20.3 需求分析	330
20.3.1 功能需求	330
20.3.2 非功能性需求	331
20.3.3 项目界面需求	331
20.4 用例图	335
20.4.1 开始新游戏	335
20.4.2 继续游戏	336
20.4.3 声音设置	336
20.4.4 得分排名	336
20.4.5 暂停游戏	337
20.4.6 赢取金币	337
20.4.7 使用道具	338
20.4.8 退出游戏	338
20.5 详细设计	339
20.5.1 项目设计	339
20.5.2 时序图	348
20.6 小结	354
附录A Cocos2d-x 3.X 常见的宏定义	355

# 《Cocos2d-x 3.X游戏开发入门》

## 精彩短评

1、差评，前言不搭后语，好像讲稿生拼的，第四章精灵哪去了，居然能丢了一节，，垃圾书

## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)