

《Cocos2d-x游戏开发之旅》

图书基本信息

书名：《Cocos2d-x游戏开发之旅》

13位ISBN编号：9787121211362

10位ISBN编号：712121136X

出版时间：2013-8-1

出版社：电子工业出版社

作者：钟迪龙

页数：471

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

《Cocos2d-x游戏开发之旅》

内容概要

钟迪龙所著的《Cocos2d-x游戏开发之旅(附光盘)》介绍Cocos2d-x的基础知识：基本知识、基本结构、控件、动作以及屏幕触摸事件的使用。介绍Cocos2d-x更高阶的内容，包括渲染效率的提高、动画、TexturePacker图片打包、Tiled地图游戏实例、定时器、函数回调、内存管理、数据保存、Csv文件读取。介绍Lua、有限状态机启蒙知识和应用。分享基于Cocos2d-X的自定KUI模块实现思路和实现过程。详细讲解塔防游戏《卡牌塔防》开发思路和过程。分享常见错误和解决方案。

《Cocos2d-x游戏开发之旅》

作者简介

作者从事手机网游开发多年，曾在创业公司中打拼了两年，参与Android手机RPG+SLG网游开发，并担任客户端主程，负责客户端框架搭建和逻辑功能开发。开发的游戏曾以《群侠三国》、《英雄传》为名在不同平台上运营。

作者喜欢技术交流，在一篇又一篇的文章发布中，形成了独具特色的语言风格，以通俗且生动有趣的文字与游戏开发爱好者分享开发心得。

书籍目录

第1章 开学典礼

- 1.1 出场人物介绍
- 1.2 入学要求——本书适合人群
- 1.3 这内容有点糟糕——本书风格
- 1.4 你需要这些技能——学Cocos2d-x需要什么知识
- 1.5 我们为什么要学Cocos2d-x
- 1.6 先给我们的代码找个温馨的家——环境搭建
 - 1.6.1 紫色风暴之VS2010
 - 1.6.2 我的Cocos2d-x版本
 - 1.6.3 看看前辈们的毕业设计——运行官方Demo
- 1.7 广告时间——提供一些学习资源

第2章 不离不弃的HelloWorld

- 2.1 简单到无法想象——直接运行HelloCpp项目
- 2.2 新建Cocos2d-x项目遇到的麻烦——成功新建一个HelloWorld
 - 2.2.1 创建Cocos2d-x项目
 - 2.2.2 解决编译报错的方案1——直接复制源文件
 - 2.2.3 解决编译报错的方案2——修改项目配置
- 2.3 HelloWorld，没有想象中的简单——简单解析HelloWorld
 - 2.3.1 HelloWorld是如何显示到窗口的
 - 2.3.2 场景其实不是真正的场景
- 2.4 实例来了

第3章 我们来学习怎么爬行

- 3.1 环游世界——场景
- 3.2 一切的主宰——导演
 - 3.2.1 加载第一个场景
 - 3.2.2 简单的切换场景
 - 3.2.3 包含特效的切换场景
 - 3.2.4 赠送的——推进和弹出场景
- 3.3 你走你的，我走我的——层
- 3.4 比对象还要可爱的对象——精灵来了
- 3.5 我得下命令——菜单
- 3.6 当个背包客——节点

第4章 我们来学习怎么走路

- 4.1 吉他独奏《天空之城》——播放声音
- 4.2 控件篇1——我最爱的九妹和按钮事件
 - 4.2.1 你好，九妹——可拉伸图片
 - 4.2.2 解决使用extensions库时编译报错的问题
 - 4.2.3 九妹和按钮搭配
 - 4.2.4 丰富多彩的按钮事件
 - 4.2.5 啰嗦一下——CCControlButton特别的小功能
- 4.3 控件篇2——我不是DJ之圆形音量按钮
 - 4.3.1 圆形音量按钮
- 4.4 控件篇3——我要战斗之血量条
 - 4.4.1 又是一个音量控制按钮
 - 4.4.2 我要的血量条
- 4.5 动作篇1——简简单单的运动
 - 4.5.1 你想去哪，你想走多远——CCMoveTo和CCMoveBy

- 4.5.2 我要减肥——CCScaleTo和CCScaleBy
- 4.5.3 卡牌翻转特效——用CCScaleTo就可以实现
- 4.5.4 闪亮登场——CCBlink
- 4.6 动作讲解2——更复杂的运动
 - 4.6.1 我要你按照我的路线走——CCBezierTo和CCBezierBy
 - 4.6.2 我没让你停，重复动作——CCRepeatForever
 - 4.6.3 动作一起做，一边走一边转一边跳——CCSequence
- 4.7 动作讲解3——动作监听
 - 4.7.1 小若，到家了告诉我一声——动作结束监听
 - 4.7.2 动作家族族谱
- 4.8 屏幕触摸事件
 - 4.8.1 屏幕事件初探
 - 4.8.2 复数形式的函数——每个CCLayer都能获取屏幕事件
 - 4.8.3 单数形式的函数——截断事件，一个CCLayer的垄断
- 第5章 是时候跑起来了——《LittleRunner》
 - 5.1 这是一个什么游戏
 - 5.2 找个主角回来——创建主角精灵
 - 5.2.1 创建筛选器
 - 5.2.2 创建实体基类
 - 5.2.3 创建主角类
 - 5.2.4 创建游戏场景
 - 5.2.5 修改游戏窗口大小
 - 5.3 其实她不想跑——创建无限滚动地图
 - 5.3.1 每一帧都可以操作——scheduleUpdate初探
 - 5.3.2 翻滚吧，地图——地图无限滚动
 - 5.4 开心的时候——让主角跳起来
 - 5.4.1 CControlButton的应用——创建跳跃按钮
 - 5.4.2 CCJumpBy的应用——给主角添加跳跃动作
 - 5.5 金钱诱惑——加入怪物
 - 5.5.1 怪物诞生
 - 5.5.2 怪物巢穴——创建怪物管理器
 - 5.5.3 贪婪的主角——怪物碰撞检测
 - 5.5.4 疼了就退后——增加主角受伤时的动作
 - 5.6 监控一切——创建分数标签、血量条等属性对象
- 第6章 精灵来了第二季
 - 6.1 一大波精灵来袭——大量精灵单独绘制的缺陷
 - 6.2 把相同的精灵装上车——使用CCSpriteBatchNode优化绘制
 - 6.2.1 一次渲染——CCSpriteBatchNode的特别之处
 - 6.2.2 什么是纹理——CCTexture简单解说
 - 6.3 遇到不同的精灵怎么办——TexturePacker工具使用
 - 6.3.1 同一张图片，同一个纹理
 - 6.3.2 将多张图片打包到一起
 - 6.3.3 加载打包后的图片
 - 6.4 是动画，不是动作——CCAnimation
 - 6.4.1 用打包前的图片创建动画
 - 6.4.2 用打包后的图片创建动画
 - 6.4.3 额外赠送——动画创建辅助类
- 第7章 游戏实例之《跑跑跑》
 - 7.1 更丰富的世界——使用Tiled地图

- 7.1.1 世界诞生——创建跑步场景
- 7.1.2 Tiled地图来了——使用Tiled Map Editor创建地图文件
- 7.1.3 你报错了么——Tiled Editor常见路径错误
- 7.2 嘿，培养新人——创建新的主角
 - 7.2.1 主角诞生——创建实体类和主角类
 - 7.2.2 固定主角出生点——对象层的使用
 - 7.2.3 让主角跑——添加主角动画
- 7.3 更智能的主角——添加角色控制器
 - 7.3.1 创建控制器基类
 - 7.3.2 带着它就能跑——主角移动控制器
 - 7.3.3 焦点是主角——让地图随着主角滚动
- 7.4 更多的内容
 - 7.4.1 让主角上下移动——三方移动控制器
 - 7.4.2 添加障碍物——Tiled障碍层的使用
 - 7.4.3 添加能吃的物品以及胜利条件
- 第8章 用多线程做定时器？你疯了——schedule很强大
 - 8.1 我爱单线程——schedule介绍
 - 8.2 每一帧都有我——scheduleUpdate和update
 - 8.3 定时器可以这么做——schedule和回调函数
 - 8.3.1 不调用update函数，调用自己的函数
 - 8.3.2 真正的定时器
 - 8.4 让一切都停下来——unSchedule
 - 8.5 触发器可以这么做——scheduleOnce和回调函数
 - 8.6 额外赠送，我总是很关注我暗恋的女孩——观察者模式
 - 8.6.1 你喜欢谁？我帮你留意——观察者模式扫盲
 - 8.6.2 Cocos2d-x提供的观察者模式工具类——CCNotificationCenter
 - 8.6.3 addObserver和postNotification函数传递数据的区别
 - 8.6.4 额外赠送——自己实现简单的观察者
- 第9章 野外生存训练
 - 9.1 师父走了，你怎么办——学会查看官方Demo
 - 9.2 迟早都要学会——学习查看Demo源代码
 - 9.3 别忘了开源——学习查看Cocos2d-x源代码
 - 9.3.1 为什么addObserver和postNotification不能同时传递数据
 - 9.4 物竞天择，没用的就要被淘汰——retain和release
 - 9.4.1 为什么会有retain
 - 9.4.2 真正的凶手autorelease
 - 9.4.3 看代码实际点
 - 9.4.4 原理来了
 - 9.4.5 实际情况
 - 9.4.6 到底什么时候要retain
 - 9.5 再传授几招
 - 9.5.1 在调试项目时，跟踪并进入Cocos2d-x的源码
 - 9.5.2 什么？你忘了保存记忆？我们一起十年了啊——保存数据
 - 9.6 我能摆脱编译的噩梦——读取Csv配置文件
 - 9.6.1 什么是Csv文件——Csv格式文件扫盲
 - 9.6.2 如何创建一个Csv文件
 - 9.6.3 预热——编写字符串工具类
 - 9.6.4 辅助工具——编写文本读取工具类
 - 9.6.5 进入主题——编写Csv文件读取工具类

《Cocos2d-x游戏开发之旅》

.....

第10章 睡觉的时候不要吃东西——有限状态机

第11章 我比Csv更厉害——强大的Lua

第12章 额外奉献，状态机代码生成工具——SMC

第13章 自力更生——自己写一个UI模块

第14章 倾情奉献——因为偷懒而诞生的《卡牌塔防》游戏（上篇）

第15章 倾情奉献——因为偷懒而诞生的《卡牌塔防》游戏（下篇）

第16章 倾情奉献——因为偷懒而诞生的《卡牌塔防》游戏（终结篇）

第17章 额外的一些东西

《Cocos2d-x游戏开发之旅》

精彩短评

- 1、国人的所有幽默几乎都像是在逗孩子。。。。
- 2、内容不错,废话太多,喜欢内容讨厌作者
- 3、很好的入门书
- 4、手把手的入门. 一般般吧.
- 5、Chapter5_4_LittleRunner01没有创建scene();Chapter5_4_LittleRunner003创建了jump()和jumpEnd()函数,但是主函数里没有调用代码.作者应该细心一点

《Cocos2d-x游戏开发之旅》

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