

<<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

出版时间：电子工业出版社

作者：钟迪龙

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：<http://www.tushu007.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的自定义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。

<<Cocos2d-x游戏开发之旅>>

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

<<Cocos2d-x游戏开发之旅>>

- 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 CCControlButton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

<<Cocos2d-x游戏开发之旅>>

- 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

<<Cocos2d-x游戏开发之旅>>

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

.....

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>>

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:<http://www.tushu007.com>