

<<iOS游戏编程之从零开始>>

图书基本信息

书名：<<iOS游戏编程之从零开始>>

13位ISBN编号：9787302309772

10位ISBN编号：7302309779

出版时间：2013-2

出版时间：李华明 清华大学出版社 (2013-02出版)

作者：李华明

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>

<<iOS游戏编程之从零开始>>

内容概要

《iOS游戏编程之从零开始:Cocos2d-x与cocos2d引擎游戏开发》是作者继《android游戏编程之从零开始》热销之后编写的又一本、基于cocos2d—x2.x和cocos2d—iphone版本，讲述ios平台游戏开发的新作。

《iOS游戏编程之从零开始:Cocos2d-x与cocos2d引擎游戏开发》分为两个部分共11章，内容主要包括cocos2d—x引擎游戏开发的基础，常用的类、方法及其使用示例，游戏开发的基础知识、方法和技巧，跨平台游戏的开发技巧，并以一个飞行射击游戏实战项目的分析详解游戏开发过程；同时，还简单介绍了cocos2d—iphone引擎的使用及其项目开发注意事项。

随书光盘包括《iOS游戏编程之从零开始:Cocos2d-x与cocos2d引擎游戏开发》所有的示例项目代码。

<<iOS游戏编程之从零开始>>

书籍目录

第一部分cocos2d—x 第1章cocos2d—x简介与安装 1.1cocos2d—x引擎介绍 1.2cocos2d—x引擎下载与项目模板安装 1.3本章小结 第2章hello, cocos2dx 2.1创建第一个cocos2d—x项目 2.2cocos2d—x项目结构 2.3熟悉4个常用类 2.4appdelegate的3个生命周期函数 2.5运行第一个cocos2d—x项目 2.6本章小结 第3章游戏开发基础 3.1第一个场景helloworldscene 3.2快速掌握cocos2d—x引擎的学习技巧 3.3ccsprite精灵详解 3.4常用的两种layer层 3.5ccnode的添加与tag 3.6坐标系与锚点z轴遮挡关系 3.7字体与文本 3.8cctextfieldttf输入框 3.9ccmenu菜单 3.10cceditbox编辑框 3.11cccontrolswitch开关 3.12cccontrolslider滑动条 3.13cccontrolbutton按钮 3.14ios高清与非高清 3.15获取当前设备语言 3.16draw绘制 3.17更新函数 3.18ccprogressto进度计时器 3.19ccscrollview滚动视图 3.20内存及效率的一些总结 3.21设置竖屏运行项目方法 3.22cclog与cclog的区别 3.23本章小结 第4章动作与动画 4.1action动作 4.2动画 4.3常见的22种特效 4.4切换场景的32种动画 4.5本章小结 第5章实战预备篇 5.1触屏事件 5.2碰撞检测 5.3地图 5.4音乐与音效 5.5游戏数据 5.6粒子特效 5.7游戏摇杆 5.8cocosbuilder使用详解 5.9裁切区域 5.10本章小结 第6章cocos2d—x跨平台篇 6.1编译和运行跨平台的cocos2d—x项目 6.2xcode集成ios与android项目 6.3xcode代码混编 6.4c++调用java层 6.5ios与android的视频播放 6.6本章小结 第7章飞行射击项目实战篇 7.1飞行射击项目概述 7.2项目制作前的准备工作 7.3设置项目竖屏并隐藏fps等信息 7.4添加菜单场景界面 7.5添加“关于”和“积分”场景 7.6添加游戏场景 7.7游戏开发过程中的3个注意点 7.8本章小结 第8章游戏开发提高篇 8.1脚本语言lua 8.2xmi文件读取 8.3csv文件读取 8.4跨平台网络 8.5ios6与最新cocos2d—x版本 8.6本章小结 第二部分cocos2d—iphone 第9章cocos2d—iphone引擎介绍与安装 9.1cocos2d—iphone引擎介绍 9.2cocos2d—iphone引擎下载与模板安装 9.3本章小结 第10章hello, cocos2d—iphone 10.1创建第一个cocos2d—iphone项目 10.2cocos2d—iphone项目的结构 10.3本章小结 第11章ccocos2d—iphone基础篇 11.1cocos2d—iphone引擎基础使用示例 11.2快速掌握cocos2d—iphone引擎的几点建议 11.3本章小结

<<iOS游戏编程之从零开始>>

章节摘录

版权页：插图：参数2：切换到的目标场景对象。

`CCTransitionProgressVertical`：：`create (float t, cocos2d : : CCScene*scene)` 作用：创建一个垂直进度条形式的过渡动画。

参数1：过渡动作的持续时间。

参数2：切换到的目标场景对象。

`CCTransitionProgressInOut`：：`create (float t, cocos2d : : CCScene*scene)` 作用：创建一个由里到外扩展的过渡动画。

参数1：过渡动作的持续时间。

参数2：切换到的目标场景对象。

`CCTransitionProgressOutIn`：：`create (float t, cocos2d : : CCScene*scene)` 作用：创建一个由外到里缩小的过渡动画。

参数1：过渡动作的持续时间。

参数2：切换到的目标场景对象。

`CCTransitionCrossFade`：：`create (float t, cocos2d : : CCScene*scene)` 作用：创建一个逐渐透明的过渡动画。

参数1：过渡动作的持续时间。

参数2：切换到的目标场景对象。

`CCTransitionPageTurn`：：`create (float t, cocos2d : : CCScene*scene, bool backwards)` 作用：创建一个翻页的过渡动画。

参数1：过渡动作的持续时间。

参数2：切换到的目标场景对象。

参数3：是否逆向翻页。

`CCTransitionJumpZoom`：：`create (float t, cocos2d : : CCScene*scene)` 作用：创建一个跳动的过渡动画。

参数1：过渡动作的持续时间。

参数2：切换到的目标场景对象。

`CCTransitionFadeTR`：：`create (float t, cocos2d : : CCScene*scene)` 作用：创建一个部落格过渡动画，从左下到右上。

参数1：过渡动作的持续时间。

参数2：切换到的目标场景对象。

`CCTransitionFadeBL`：：`create (float t, cocos2d : : CCScene*scene)` 作用：创建一个部落格过渡动画，从右上到左下。

参数1：过渡动作的持续时间。

参数2：切换到的目标场景对象。

`CCTransitionFadeUp`：：`create (float t, cocos2d : : CCScene*scene)` 作用：创建一个从下到上、条形折叠的过渡动画。

参数1：过渡动作的持续时间。

<<iOS游戏编程之从零开始>>

编辑推荐

《iOS游戏编程之从零开始:Cocos2d-x与cocos2d引擎游戏开发》适合想要学习ios平台游戏开发的初学者，以及初中级ios平台游戏开发人员，也适合作为ios游戏培训的教材和高等院校相关专业师生的教学参考书。

<<iOS游戏编程之从零开始>>

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>