

<<Cocos2d-x手机游戏开发与项>>

图书基本信息

书名：<<Cocos2d-x手机游戏开发与项目实战详解>>

13位ISBN编号：9787302350866

10位ISBN编号：7302350868

出版时间：2014-3-1

出版时间：清华大学出版社

作者：沈大海

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手机游戏开发与项>>

内容概要

《Cocos2d-x手机游戏开发与项目实战详解》系统论述了Cocos2d-x的技术基础、核心技术、游戏实例以及产品发布与运营。

第1章介绍手机游戏类型和开发平台的分析；第2章介绍手机游戏的策划，包括分析玩家需求，编写策划文案，游戏原型的实现；第3章介绍C、C++编程基础，从实战角度，通过案例方式让读者快速了解C语言和C++语言的语法特点，对于原来从事Java开发的程序员可以快速对比，进而掌握C++语言的使用；第4章介绍Cocos2d-x的环境搭建和HelloWorld的项目实现，通过本章读者可以快速上手开发一个最简单的移动游戏UI，并通过该案例以了解Cocos2d-x的运行原理；第5章介绍Cocos2d-x核心技术，包括Cocos2d-x的核心类CCDirector、CCScene、CCNode、CCLayer、CCSprite、CCAction等，通过案例来介绍Cocos2d-x的场景、图层、交互、动作、动画、粒子效果、游戏地图、物理引擎，并详细介绍了Cocos2d-x 2.2.1版本中所有自带Demo的功能；第6章用一款完整游戏项目《飞机大战》设计来详解手机游戏的开发流程，介绍了游戏进度和游戏菜单的实现、游戏按键处理与碰撞检测等；第7章介绍了DeepBlueX引擎，这是对Cocos2d-x的二次封装，通过封装让开发者通过状态机的方式来规划游戏的整体架构，并介绍了通过DeeepBlueX引擎实现了《飞机大战》；第8章介绍Cocos2d-x网络编程与网络游戏的实现，包括网络游戏模型、使用Apache搭建网络游戏服务器端、使用Cocos2d-x实现Http网络连接、使用BSD Socket实现Socket通信；第9章介绍游戏打包与发布，包括发布游戏要准备的项目、制作游戏介绍文档和图标，以及如何寻找发布渠道。

书中提供的程序代码完整且全部在XCode和Cocos2d-x2.2.1环境下编译通过，并经过实际的测试，其中很多代码具有非常高的实用价值，读者可以直接拿来使用或者稍加修改便可用于商业化的游戏开发。

<<Cocos2d-x手机游戏开发与项>>

作者简介

沈大海，国内知名移动开发专家，高级培训讲师，移动互联产品顾问。

近十年一直从事移动平台技术工作，对Android和iOS平台及Cocos2d-x引擎有深入研究，曾先后主持开发联想SPM系统、国家农业科学院施肥通（移动版）、国家图书馆手机导航系统、易点点电子点菜系统、蓝魔的逆袭塔防游戏、少数派贵金属行情（移动版）、窠浦旅行家机票手机预定系统等项目，曾为Google大学实验室、索爱、联想、华为终端、海能达、爱立信、滚石移动、北纬通信、工信部移动互联基地院校等企、事业单位讲授移动开发课程。

<<Cocos2d-x手机游戏开发与项>>

书籍目录

第一部分：基础篇

第一章主要是手机游戏概述，包括游戏概述、手机游戏类型和开发平台的分析；

第二章介绍手机游戏的策划，包括分析玩家需求，编写策划文案，游戏原型的实现。

第三章介绍C、C++编程基础，对于游戏程序员来讲学会C语言是开发各平台游戏的必备语言，本书从实战角度，通过案例方式让读者快速了解C语言和C++语言的语法特点，对于原来从事Java开发的程序员可以快速对比，进而掌握C++语言的使用。

第二部分：Cocos2d-x 技术篇

第四章主要介绍Cocos2d-x的环境搭建和HelloWorld的项目实现，通过本章读者可以快速上手开发一个最简单的移动游戏UI，并通过该案例以了解Cocos2d-x的运行原理。

第五章主要介绍Cocos2d-x核心技术，这里包括Cocos2d-x的核心类CCDirector、CCScene、CCNode、CCLayer、CCSprite、CCAction等，通过案例来介绍Cocos2d-x的场景、图层、交互、动作、动画、粒子效果、游戏地图、物理引擎，并详细介绍了Cocos2d-x 2.2.1版本中所有自带Demo的功能。

第三部分：Cocos2d-x游戏实例篇

第六章用一款完整游戏项目《飞机大战》设计来详解手机游戏的开发流程，介绍了游戏进度和游戏菜单的实现、游戏按键处理与碰撞检测等。

第七章介绍了DeepBlueX引擎，这是对Cocos2d-x的二次封装，通过封装让开发者通过状态机的方式来规划游戏的整体架构，并介绍了通过DeeepBlueX引擎实现了《飞机大战》。

第八章主要介绍Cocos2d-x网络编程与网络游戏的实现，包括网络游戏模型、使用Apache搭建网络游戏服务器端、使用Cocos2d-x实现Http网络连接、使用BSD Socket实现Socket通讯。

第四部分：产品发布篇

第九章主要介绍介绍游戏打包与发布，包括发布游戏要准备的项目、制作游戏介绍文档和图标、以及如何寻找发布渠道。

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>