

## <<iOS 5 cocos2d 游戏开发>>

### 图书基本信息

书名：<<iOS 5 cocos2d 游戏开发实战>>

13位ISBN编号：9787302303039

10位ISBN编号：7302303037

出版时间：2012-10

出版时间：清华大学出版社

作者：(美)伊特海姆(Itterheim, S.),(德)勒夫(Low, A.)

字数：694000

译者：同济大学苹果俱乐部

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 5 cocos2d 游戏开发>>

### 内容概要

《iOS 5

cocos2d游戏开发实战(第2版)》将引导您开发富有吸引力的2D游戏。

书中展示了如何使用cocos2d这款强大的游戏引擎来开发iPhone和iPad游戏，此外还介绍了游戏中的瓦片地图、虚拟摇杆、Game Center等。

? 移动游戏开发的过程和最佳实践，包括精灵批处理技术、纹理图册、视差滚动、触屏以及加速计输入。

? 使用Box2D、Chipmunk物理引擎以及其他cocos2d相关的库和工具提升游戏性能。

? 在cocos2d应用中添加UIKit视图，以及在UIKit 视图添加cocos2d。

? 详细介绍Kobold2D开发环境及其预配置库，包括cocos3d和Lua。

最重要的是，《iOS 5

cocos2d游戏开发实战(第2版)》将从最基础的地方引领您开发游戏，一步一步地指导创建示例游戏。

这些示例都是根据App

Store中流行的游戏改编而成的，它们能让您了解cocos2d游戏引擎中重要的概念和相关工具的使用，比如TexturePacker(纹理图册)、PhysicsEditor(物理性状编辑器)、Particle Designer(粒子效果)、Glyph Designer(位图字体)等。

本书详细介绍了cocos2d游戏引擎，关注的是创建完整cocos2d游戏的过程而不是展示大量的iOS SDK或OpenGL代码。

同时还介绍了不同的实现方法，展示了用来辅助cocos2d游戏开发最好且免费的商用工具，阐释了作者完善过的cocos2d游戏引擎——Kobold2D，让您的游戏在App Store中更具竞争力。

## <<iOS 5 cocos2d 游戏开发>>

### 作者简介

Steffen Itterheim从20世纪90年代开始就一直热衷于游戏开发。

他在Doom和Duke Nukem

3D社区表现活跃，并因此获得了他的第一份自由职业，成为3D

Realms的一名beta测试人员。

作为职业游戏开发者，Steffen拥有10多年的丰富经验，其中大部分时间担任Electronic Arts

Phenomic的游戏和工具程序员。

2009年Steffen第一次接触cocos2d，那时他与其他人共同创办了一家iOS游戏公司——Fun Armada。

他乐于将自己的宝贵经验传授给其他游戏开发者，以帮助他们更上一层楼。

有机会你可能会在白天看到他在住所附近茂密的葡萄园周围散步，也可能在晚上看到他在Nevada沙漠收集瓶盖。

Andreas Löw在10岁的时候有了一台Commodore

C16，从那时起他就对计算机产生了狂热的兴趣。

他自学了编写游戏的技术，并在1994年发布了自己的第一款游戏Gamma

Zone，这是一款针对Commodore Amiga平台的游戏，用纯汇编语言编写完成。

在获得电子工程学的学位后，他进入Harman

International公司，负责为汽车行业开发具有语音识别功能的导航和娱乐系统。

他开发了自己的编程语言和开发工具，现在世界上采用语音识别技术的每辆汽车都在使用他的编程语言和开发工具。

iPhone出现后，他有了回归本行的打算，开始开发一款叫做TurtleTrigger的游戏。

他意识到cocos2d社区存在对好的开发工具的强烈需求。

于是，利用自己在游戏和工具开发方面的知识，他开发出了TexturePacker和PhysicsEditor，它们迅速成为cocos2d用户进行开发时必不可少的工具。

### 技术编辑简介

Boon Chew是Nanaimo

Studio的执行董事。

Nanaimo

Studio位于西雅图和中国上海，是一个专注于互联网和移动游戏的工作室。

Boon拥有丰富的游戏开发和交互性媒体经验，曾就职于Vivendi

Universal、Amazon、Microsoft以及其他游戏工作室和广告代理商。

他热衷于创造，喜欢与出色的人们一起工作。

您可以通过boon@nanaimostudio.com与Boon取得联系。

# <<iOS 5 cocos2d 游戏开发>>

## 书籍目录

### 第1章简介

.....	
1	
1.1	
本书第2版的新增内容	
.....	2
1.2	
选择iOS版cocos2d的理由	
.....	3
1.2.1	
免费 .....	
3	
1.2.2	
开源 .....	
3	
1.2.3 Objective-C .....	
3	
1.2.4 2D游戏引擎	
.....	3
1.2.5	
物理引擎 .....	4
1.2.6	
技术难度较低 .....	
4	
1.2.7	
依然需要编程 .....	
4	
1.2.8	
超棒的cocos2d社区	
.....	5
1.3	
cocos2d-iphone项目的未来	
.....	5
1.4	
其他cocos2d游戏引擎	
.....	6
1.5	
本书读者对象 .....	
7	
1.6	
阅读前提 .....	7
1.6.1	
编程经验 .....	7
1.6.2 Objective-C .....	
7	

## <<iOS 5 cocos2d 游戏开发>>

1.7	
本书内容 .....	8
1.7.1 iOS游戏开发新手将学会什么 .....	
8	
1.7.2 iOS应用程序开发者将学会什么 .....	
9	
1.7.3 cocos2d开发者将学会什么 .....	9
1.8	
章节介绍 .....	9
1.9	
本书的源代码 .....	
10	
1.10	
问题和反馈 .....	
11	
第2章入门 .....	
13	
2.1	
准备工作 .....	13
2.1.1	
系统要求 .....	13
2.1.2	
注册成为iOS开发者 .....	14
2.1.3	
证书和授权文件 .....	
14	
2.1.4	
下载并安装iOS SDK .....	
14	
2.1.5	
下载并安装cocos2d .....	
15	
2.2	
HelloWorld应用程序 .....	18
2.2.1 HelloWorld文件在项目中的位置 .....	
19	
2.2.2	
资源 .....	
19	
2.2.3	

## <<iOS 5 cocos2d 游戏开发>>

支持文件 .....	19
2.2.4 HelloWorld类 .....	21
2.3	
cocos2d中的内存管理问题 .....	24
2.4	
改变世界 .....	27
2.5	
你还应该知道的 .....	
29	
2.5.1 iOS设备 .....	
29	
2.5.2	
关于内存的使用 .....	
30	
2.5.3 iOS模拟器 .....	
31	
2.5.4	
关于日志 .....	32
2.6	
本章小结 .....	33
第3章基础知识 .....	
35	
3.1	
场景图 .....	
35	
3.2	
CCNode类层次结构 .....	38
3.3	
CCNode类 .....	
39	
3.3.1	
节点的处理方式 .....	
39	
3.3.2	
动作的处理方式 .....	
40	
3.3.3	
消息调度 .....	41
3.4	
Director类、场景和层	

## <<iOS 5 cocos2d 游戏开发>>

.....	44
3.4.1 Director类	
.....	
44	
3.4.2 CCScene类	
.....	46
3.4.3	
场景和内存 .....	47
3.4.4	
推进和弹出场景 .....	
48	
3.4.5 CCTransitionScene类	
.....	49
3.4.6 CCLayer类	
.....	51
3.5	
CCSprite类	
.....	

## <<iOS 5 cocos2d 游戏开发>>

### 章节摘录

版权页：插图：15.2 同时使用Cocoa Touch和cocos2d 在开始写代码之前，我想要停下来讨论为什么有人会想将cocos2d和Cocoa Touch（UIKit视图）混合在一起，这里存在什么局限性，而Cocoa Touch和cocos2d的区别又是什么。

15.2.1 为什么将Cocoa Touch和cocos2d混合在一起 有许多非常充分的理由可以解释为什么将Cocoa Touch和cocos2d混合在一起。

事实上，这些理由都可以归结于为了得到更好的用户体验和更快捷的开发。

其中一点，如果你是一名cocos2d程序员，那么迟早需要在自己的应用程序中添加一些Cocoa Touch视图。

一般情况下，是在你需要iAd产生一些收入的时候，或者是在开发一个支持Game Center游戏的时候。但是你可能还想要为用户提供一个更原生的用户界面，一个可以由Interface Builder直接设计的界面，然后调节纹理以保持游戏的外观，这样可以避免用户界面看起来像系统设置的应用程序。

其中一个示例就是Carcassone，我们需要多次查看才能确认它的用户界面全部是由UIKit视图创建的。

虽然我们能用cocos2d创建合理的用户界面，但是cocos2d没有提供在UIKit中已经大量存在的并且可以使用的控件。

cocos2d的重新实现，总是缺少一种风格和感觉。

滑动条、开关按钮、导航视图和选项卡都可以在游戏用户界面的设计中大量使用，尤其是在游戏的某些并不重要的界面中。

如果你是一名Cocoa Touch程序员，而你的游戏中需要一些多媒体内容；那么比起直接使用OpenGL ES库来编程实现，利用cocos2d来做这项工作，在能够做出更高质量的外观的同时也更加容易。

Cocoa Touch确实提供了一些非常强大的类似Core Graphics和Core Animation的图形框架，但是它们有一个共同的缺点：对于实时游戏来说，它们不够快。

设计它们的目的是显示和动画用户界面元素，而不是游戏。

15.2.2 混合Cocoa Touch和cocos2d的局限性 当我们混合Cocoa Touch视图和cocos2d视图来设计应用程序或游戏时，有一些局限需要注意。

其中最明显的一点，设计UIKit视图的根本目的并不是为了高质量的外观，所以我们会注意到在外观方面会有一些落差。

尤其是当我们在快节奏的游戏中或者在游戏运行中使用UIKit视图时，这一点尤为明显。



## <<iOS 5 cocos2d 游戏开发>>

### 编辑推荐

《iOS 5 cocos2d 游戏开发实战(第2版)》将引导您开发富有吸引力的2D游戏。书中展示了如何使用cocos2d这款强大的游戏引擎来开发iPhone和iPad游戏，此外还介绍了游戏中的瓦片地图、虚拟摇杆、Game Center等。

## <<iOS 5 cocos2d 游戏开发>>

### 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>