

图书基本信息

书名：<<Cocos2D 遊戲程式開發攻略 - 動手撰寫你的第一支iOS 遊戲>>

13位ISBN编号：9789862764565

10位ISBN编号：9862764562

出版时间：2012-4

出版时间：碁峰資訊

作者：Rod Strougo ， Ray Wenderlich 著

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>

內容概要

使用Cocos2D製作下一個精彩的iOS遊戲 Cocos2D是App Store上某些暢銷遊戲背後所使用的強大架構。

如果您玩過Tiny Wings, Angry Birds, Mega Jump, Trainyard, 或是Super Turbo Action Pig, 那麼代表您已玩過使用Cocos2D或Box2D物理引擎所製作的遊戲了。

Cocos2D美妙的地方在於其很簡單。

在剛開始開發iOS遊戲時, 總是很容易感到挫敗, 尤其接觸到比方說OpenGL ES, OpenAL, 或是其他低階的APIs時, 更容易被擊垮。

為iPhone與iPad撰寫遊戲不用如此困難, Cocos2D就可以讓遊戲開發變得簡單且有趣。

Learning Cocos2D會帶領您經歷製作星際戰將的過程(可在App Store上免費取得), 星際戰將為一個使用Cocos2D, Box2D, 以及Chipmunk所製作的2D捲動遊戲。

在建立星際戰將的過程中, 您將學習所有關於Cocos2D必須知道的概念, 以便未來開發屬於您的iOS暢銷遊戲。

現在就上App Store下載免費的Space Viking(星際戰將)!

在學習製作遊戲的過程中, 順便幫戰將找到回家的路。

製作星際戰將, 您將學習如何 安裝與設定Cocos2D, 使其在Xcode 4上運作。

使用Cocos2D製作一個完整的2D動作冒險遊戲。

為遊戲加入動畫與動作 製作遊戲主選單, 讓玩家可藉其進入各關卡 使用Cocos2D Scheduler, 確保在正確的時間, 發生正確的事件 使用tile maps, 利用可重複使用的圖像, 製作大型的捲動遊戲關卡 利用Cocos2D的聲效引擎---CocosDenshion, 為遊戲加入音樂與音效 使用Box2D與Chipmunk物理引擎, 為遊戲加入重力, 逼真的碰撞效果, 與玩偶效果 使用粒子系統, 為遊戲加入精彩的特效 利用Game Center, 為遊戲加入闖關成果與排行榜 藉由一些技巧與工具, 提高遊戲的效能

書籍目錄

PartI 開始使用Cocos2D第1章 哈囉，Cocos2D 第2章 哈囉，星際戰將 第3章 Cocos2D動畫與動作介紹 第4章 簡單的碰撞偵測與第一個敵人角色 PartII 加入更多敵人，讓遊戲更有趣 第5章 更多Actions，效果，以及Cocos2D排程器 第6章 文本，字型，以及書寫文字 PartIII 從關卡到遊戲 第7章 主選單，關卡完成，以及製作人員清單場景 第8章 來點聲音吧! 第9章 當遊戲場景越來越大時:加入捲動效果 PartIV 物理引擎 第10章 中級遊戲物理：建模，賽車與彈跳 第12章 進階遊戲物理:好還要更好 第13章 Chipmunk物理引擎(不需要Alvin) PartV 粒子系統，Game Center，與效能 第14章 粒子系統:製造火，雪，冰等效果 第15章 使用Game Center製作闖關成果與排行榜 第16章 效能最佳化 第17章 結論 附錄 Cocos2D的主要類別

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>