

<<iPhone & iPad cocos2>>

图书基本信息

书名：<<iPhone & iPad cocos2d游戏开发实战>>

13位ISBN编号：9787302274414

10位ISBN编号：730227441X

出版时间：2011-12-1

出版时间：清华大学出版社

作者：[美]Steffen Itterheim

页数：325

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>

<<iPhone & iPad cocos2>>

内容概要

本书介绍了cocos2d for iphone游戏引擎及相关工具，本书关注的是创建完整cocos2d游戏的过程而不是展示大量的iphone sdk或opengl代码。

在学习本书的过程中，通过创建4个示例游戏，你将了解cocos2d游戏引擎的核心概念、objective-c编程语言以及一些相关的工具，如zwoptex(用于处理纹理图册)、particle designer(用于实现粒子效果)、tiled(用于编辑瓦片地图)，等等。

示例游戏模仿了appstore上流行的游戏，它们与现实有关、容易理解，而且能很快激发你的兴趣并引发灵感。

游戏在复杂性方面有所增强，重点关注cocos2d新手通常会遇到的问题，弥补了cocos2d文档的不足。

阅读完本书，你将学习到一些看似零散的知识模块，还将学习到如何将它们关联起来。

当由一个初学者转而做进一步的开发时，你将获得游戏开发的技巧、优化项目性能的建议，以及多种实现方法和进一步的阅读指南。

本书需要读者具备一些开发知识，但不一定是关于objective-c的。

相关的概念，如xcode、objective-c、iphone sdk和opengl，会在需要的时候进行讨论。

本书主要内容

- 熟悉cocos2d游戏引擎的核心api，以及chipmunk和box2d物理引擎

- 使用cocos2d及相关工具开发游戏的过程和最佳实践

- 拥有开发游戏的激情和动力，并且相信自己的游戏在app store上具有很强的竞争力

- 有关iphone & ipad cocos2d游戏开发的延伸阅读及多种实现方式

本书旨在帮助游戏开发新手找到一个简单且强大的方法来创建富有竞争力的2d游戏。阅读本书需要读者具备一些面向对象的开发经验，以及apple和iphone / ipad开发环境。

<<iPhone & iPad cocos2>>

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。在Doom和Duke Nukem 3D社区的工作是他的第一份自由职业，当时他是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，也可能在晚上看巧劲他在Nevada沙漠收集瓶盖。

书籍目录

第1章 简介

- 1.1 选择iphone版cocos2d的理由
 - 1.1.1 免费
 - 1.1.2 开源
 - 1.1.3 objective-c
 - 1.1.4 2d游戏引擎
 - 1.1.5 物理引擎
 - 1.1.6 技术难度较低
 - 1.1.7 依然需要编程
 - 1.1.8 超棒的cocos2d社区
- 1.2 注意事项
 - 1.2.1 section 3.3.1
 - 1.2.2 平台移植
- 1.3 本书读者对象
- 1.4 阅读前提
 - 1.4.1 编程经验
 - 1.4.2 objective-c
- 1.5 本书内容
 - 1.5.1 ios游戏开发新手将学会什么
 - 1.5.2 iphone应用程序开发者将学会什么
 - 1.5.3 cocos2d开发者将学会什么
- 1.6 章节介绍
- 1.7 问题和反馈

第2章 入门

- 2.1 准备工作
 - 2.1.1 系统要求
 - 2.1.2 注册成为ios开发者
 - 2.1.3 证书和授权文件
 - 2.1.4 下载并安装iphone sdk
 - 2.1.5 下载并安装cocos2d
 - 2.2 helloworld应用程序
 - 2.2.1 helloworld文件在项目中的位置
 - 2.2.2 资源
 - 2.2.3 其他资源
 - 2.2.4 类
 - 2.3 cocos2d中的内存管理问题
 - 2.4 改变世界
 - 2.5 你还应该知道的
 - 2.5.1 ios设备
 - 2.5.2 关于内存的使用
 - 2.5.3 模拟器
 - 2.5.4 关于日志
 - 2.6 本章小结
- 第3章 基础知识
- 3.1 cocos2d中的单件类

<<iPhone & iPad cocos2>>

- 3.2 director类
- 3.3 场景图
- 3.4 ccnode类层次体系
- 3.5 ccnode类
 - 3.5.1 节点的处理方式
 - 3.5.2 动作的处理方式
 - 3.5.3 消息调度
- 3.6 场景和层
 - 3.6.1 ccscene
 - 3.6.2 场景和内存
 - 3.6.3 推进和弹出场景
 - 3.6.4 cctransitionscene
 - 3.6.5 cclayer
- 3.7 ccsprite类
 - 3.7.1 定位点揭秘
 - 3.7.2 纹理大小
- 3.8 cclabel类
- 3.9 菜单
- 3.10 动作
 - 3.10.1 重复动作
 - 3.10.2 流畅动作
 - 3.10.3 动作序列
 - 3.10.4 瞬时动作
- 3.11 cocos2d测试案例
- 3.12 本章小结
- 第4章 你的第一个游戏
 - 4.1 按部就班地创建项目
 - 4.2 添加player sprite
 - 4.3 加速计输入
 - 4.4 首次测试运行
 - 4.5 玩家速度
 - 4.6 添加障碍物
 - 4.7 碰撞检测
 - 4.8 得分标签
 - 4.9 ccbitmapfontatlas与hieroglyph简介
 - 4.10 添加音频
 - 4.11 移植到ipad
 - 4.12 本章小结
- 第5章 游戏组件
 - 5.1 使用多个场景
 - 5.1.1 添加多个场景
 - 5.1.2 正在加载下一段, 请做好准备
 - 5.2 使用多个层
 - 5.2.1 实现关卡的最佳方法
 - 5.2.2 cccolorlayer
 - 5.3 从ccsprite类继承游戏对象
 - 5.4 使用ccsprite复合游戏对象

<<iPhone & iPad cocos2>>

5.5 奇妙的ccnode派生类

5.5.1 ccprogresstimer

5.5.2 ccparallaxnode

5.5.3 ccribbon

5.5.4 ccmotionstreak

5.6 本章小结

第6章 深入了解精灵

6.1 ccspritebatchnode

6.1.1 何时使用ccspritebatchnode

6.1.2 示例项目

6.2 精灵动画初体验

6.3 用于创建动画的辅助类别

6.4 使用纹理图册

6.4.1 何为纹理图册

6.4.2 zwoptex工具介绍

6.4.3 使用zwoptex桌面版创建纹理图册

6.4.4 在cocos2d中使用纹理图册

6.4.5 改进ccanimation辅助类别

6.4.6 将所有图像都放入一个纹理图册中

6.5 自己动手

6.6 本章小结

第7章 滚屏射击游戏(上)

7.1 高级视差滚屏

7.1.1 将背景创建为底纹

7.1.2 在代码中重建背景

7.1.3 移动parallaxbackground

7.1.4 视差滚动的速度因素

7.1.5 实现背景的无限滚动

7.1.6 消除闪烁

7.1.7 重复贴图

7.2 虚拟手柄

7.2.1 引入sneakyinput

7.2.2 集成sneakyinput

7.2.3 触摸按钮产生射击

7.2.4 为按钮添加皮肤

7.2.5 控制动作

7.2.6 数字控制

7.2.7 另一个选择：gpjoystick

7.3 本章小结

第8章 滚屏射击游戏(下)

8.1 添加bulletcache类

8.2 关于敌人

8.3 entity类的继承体系

8.3.1 enemyentity类

8.3.2 enemycache类

8.3.3 组件类

8.4 射击开火

<<iPhone & iPad cocos2>>

8.5 大怪物的生命条

8.6 本章小结

第9章 粒子效果

9.1 粒子效果实例

9.2 用复杂方法创建粒子效果

9.2.1 变化度属性

9.2.2 粒子数量

9.2.3 发射器持续时间

9.2.4 发射器模式

9.2.5 粒子位置

9.2.6 粒子大小

9.2.7 粒子方向

9.2.8 粒子生存期

9.2.9 粒子颜色

9.2.10 粒子混合模式

9.2.11 粒子贴图

9.3 particle designer介绍

9.3.1 使用particle designer生成的粒子效果

9.3.2 分享粒子效果

9.4 在射击游戏中添加粒子效果

9.5 本章小结

第10章 瓦片地图

10.1 瓦片地图简介

10.2 使用zwoptex处理图片

10.3 tiled地图编辑器

10.3.1 创建新的瓦片地图

10.3.2 设计瓦片地图

10.4 在cocos2d中使用直角瓦片地图

10.4.1 定位被触摸的瓦片

10.4.2 提高性能和可读性

10.4.3 使用对象层

10.4.4 绘制对象层矩形

10.4.5 滚动瓦片地图

10.5 本章小结

第11章 斜角瓦片地图

11.1 设计斜角瓦片地图图形

11.2 使用tiled编辑斜角瓦片地图

11.2.1 新建一个斜角瓦片地图

11.2.2 创建新的斜角瓦片集

11.2.3 设计斜角瓦片地图的基本规则

11.3 将斜角瓦片地图应用到游戏编程中

11.3.1 在cocos2d中加载斜角瓦片地图

11.3.2 在cocos2d中设置斜角瓦片地图

11.3.3 定位一个斜角瓦片

11.3.4 滚动斜角瓦片地图

11.3.5 斜角瓦片地图的边界问题

11.3.6 增加一个可移动的玩家角色

<<iPhone & iPad cocos2>>

11.4 在游戏中加入更多内容

11.5 本章小结

第12章 物理引擎

12.1 物理引擎的基本概念

12.2 物理引擎的局限性

12.3 box2d与chipmunk

12.4 box2d

12.4.1 box2d眼中的世界

12.4.2 把移动范围限制在屏幕内

12.4.3 转换点

12.4.4 在box2d世界中添加盒子

12.4.5 连接精灵和刚体

12.4.6 碰撞检测

12.4.7 连接刚体

12.5 chipmunk

12.5.1 面向对象的chipmunk

12.5.2 构建chipmunk物理空间

12.5.3 将盒子添加到物理空间中

12.5.4 添加小盒子

12.5.5 更新盒子的精灵

12.5.6 chipmunk碰撞实践

12.5.7 chipmunk中的关节

12.6 本章小结

第13章 弹球游戏

13.1 图形：凸多边形和逆时针方式

13.2 应用vertexhelper

13.3 创建弹球桌

13.4 加入动态元素

13.4.1 bodynode类

13.4.2 球

13.4.3 反弹器

13.4.4 发射器

13.4.5 挡板

13.5 本章小结

第14章 game center

14.1 激活game center

14.1.1 在itunes connect中创建应用程序

14.1.2 建立排行榜和成就

14.1.3 创建cocos2d xcode项目

14.1.4 配置xcode 项目

14.1.5 小结

14.2 game kit编程

14.2.1 gamekithelper代理

14.2.2 检查game center是否可用

14.2.3 验证本地玩家身份

14.2.4 block对象

14.2.5 接收本地玩家的好友列表

<<iPhone & iPad cocos2>>

- 14.2.6 排行榜
- 14.2.7 成就
- 14.2.8 联机
- 14.3 本章小结
- 第15章 番外篇
 - 15.1 一些有用的技术
 - 15.1.1 社交网络
 - 15.1.2 套接字服务器技术
 - 15.1.3 广告和分析
 - 15.1.4 推送通知供应商
 - 15.2 从源码项目中受益
 - 15.2.1 sapus tongue
 - 15.2.2 levelsvg
 - 15.2.3 iphone rpg game kit
 - 15.2.4 line-drawing game starterkit
 - 15.3 参考
 - 15.4 与出版商合作
 - 15.5 寻找自由职业者
 - 15.6 寻找免费的艺术品和音频
 - 15.7 寻找交易工具
 - 15.8 市场
 - 15.8.1 营销游戏和自己
 - 15.8.2 公关和新闻发布
 - 15.9 寻求帮助
 - 15.9.1 cocos2d首页
 - 15.9.2 栈交换网络
 - 15.9.3 教程和常见问题解答
 - 15.10 写在最后
 - 15.11 本章小结

<<iPhone & iPad cocos2>>

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>