如何在自定义文件下创建cocos2d-x项目

DionysosLai 2014-5-4

首先，感谢<http://www.cnblogs.com/skynet/p/3428369.html>这篇文章的作者，下面的文章是基于他的文章，修改的，为的是更好的让别人上手。本来是用在公司内部分享，现在将文章分享出来，希望能对其他人有作用。

再次感谢原作者。

目前使用**create\_project.py**创建**Cocos2d-x**项目，存在一个问题，就是不能自定义创建项目路径，项目只能放在**cocos2d-x/projects**目录下面。比较合理的解决方案是：比较合理的方案是：

1. **cocos2d-x**独立安装，这样对**cocos2d-x**升级也相对简单。
2. 新建**cocos2d-x**项目独立于**cocos2d-x**安装路径。通过设置搜索或引用路径，让项目能够找到**cocos2d-x**安装路径。

解决方案是通过创建环境变量，让新建**cocos2d-x**项目独立于**cocos2d-x引擎目录：**

1. 将新建的项目剪切到我们想要放置的目录下；
2. 创建环境变量COCOS2DX\_HOME，指向cocos2d-x安装目录（像我的安装目录是：E:\EngilshLogicGame\LogicGame\cocos2d-x-2.2.3，注意：不要在后面加上“;” ）
3. 将“change.py”文件放在你的项目proj.win32，运行“change.py”，代码如下：”python change.py”， 会会自动替换查找替换\*.sln, \*.vcxproj里面的东西

最后，说个问题，就是虽然这样做可以，但是，当使用eclipse时，不能直接使用此工程，还是必须**cocos2d-x/projects** 里面的工程；