



① 自分のJDK までのパスを通す

```
#include "effekseer/Effekseer.h"
#include <jni.h>
#pragma execution_character_set("utf-8")

#ifdef __ANDROID_JNI__
#define __ANDROID_JNI__
#ifdef __cplusplus
extern "C" {
#endif

    JNIEXPORT void JNICALL Java_org_cocos2dx_cpp_AppActivity_initCricket(
        JNIEnv * env,
        jclass activity,
        jobject context
    );

#ifdef __cplusplus
}
#endif
#endif

enum class UnitID[...];

enum class BgID[...];

class GameScene : public cocos2d::Scene
{
public:
    static Scene* createScene();
};
```

② <jni.h>を○○.h でインクルードして□の範囲を足す。(ck を追加したい場所で)

注意：グローバルで書くこと

```

// Print useful error message instead of segfaulting when files are not there.
static void problemLoading(const char* filename)
{
    printf("Error while loading: %s\n", filename);
    printf("Depending on how you compiled you might have to add 'Resources/' in front of filenames in HelloWorldScene.cpp\n");
}

#ifdef CK_PLATFORM_ANDROID
#ifdef __cplusplus
extern "C" {
#endif
JNIEXPORT void JNICALL Java_org_cocos2dx_cpp_AppActivity_initCricket(JNIEnv * env, jclass activity, jobject context)
{
    CkConfig config(env, context);
    CkInit(&config);
    CkBank * g_bank = CkBank::newBank("dsptouch.ckb");
    CkSound * g_sound = CkSound::newBankSound(g_bank, "hiphopiano");
    g_sound->setLoopCount(-1);
    g_sound->play();
}
#ifdef __cplusplus
}
#endif
#endif

// on "init" you need to initialize your instance
bool GameScene::init()
{

```

③ ○○.cpp で□の範囲を足す。(ck を追加したい場所で)

注意：win32 で動かしている部分は関係ないので#ifdef で囲っておく。(要勉強)

```

project(${APP_NAME})

include(AndroidNdkModules)
android_ndk_import_module_cpufeatures()

include_directories(
    D:/cricket/cricket-1.6.7/inc
)

link_directories(
    D:/cricket/cricket-1.6.7/lib/android/ndk/${ANDROID_ABI}/debug
)

link_libraries(
    D:/cricket/cricket-1.6.7/lib/android/ndk/${ANDROID_ABI}/debug/libck.a
)

set(COCOS2DX_ROOT_PATH ${CMAKE_CURRENT_SOURCE_DIR}/cocos2d)

```

④ Android Studio の Cmake に飛び、上記を追加

やっていることは MyGame のプロパティと同じ。

自分の置いてる場所にパスを通してあげる。

```
import android.content.Context;  
import android.view.WindowManager.LayoutParams;  
  
public class AppActivity extends Cocos2dxActivity {  
    private static native void initCricket(Context context);  
    @Override  
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.setEnabledVirtualButton(false);  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        AppActivity.initCricket(this.getApplicationContext());  
        // Workaround in https://stackoverflow.com/questions/16283079/re-launch-  
        if (!isTaskRoot()) {
```

⑤ Android Studio の appActivity.java に飛び、上記を追加

ここまでで Run がうまくできないときは

Cricket や jdk までのパス、変数名を確認してください。

上記のパスはすべて筆者のものです。