前言

　　移动互联网

　　移动互联网，就是将移动通信和互联网二者结合起来，成为一体。在我国的互联网发展过程中，PC互联网已日趋饱和，移动互联网却呈现井喷式发展。数据显示，截止2013年底，中国手机网民超过5亿，占比达81%。随着移动终端价格的下降以及WiFi的广泛铺设，移动网民呈现爆发式趋势。

　　在如此规模的商业价值里面，每个人都想分一杯羹，下面一起来看看留给个人开发者的机会有多少。移动互联网，可以分为三大模块：互联网、移动运营商和终端设备。从这三方面来看，互联网经过多年发展格局基本成型，移动运营商虽然是一块大肥肉，但是其特殊的地位根本不可撼动，剩下的就是终端设备了。终端设备又可以分为：硬件厂商、软件操作系统和App软件。对于个人开发者来讲，硬件厂商的机会很小，厂商中有大牌的苹果、三星、LG等，个人根本无法与其抗衡。目前，操作系统的局面呈现三足鼎立之势，Google的Android、苹果的iOS和微软的Windows Phone，个人开发者要想做一个操作系统出来几乎不太可能，那剩下的就是App软件了。的确，随着移动互联网的兴起，软件的个人英雄主义又回归了，个人开发者可以在数周或一周内开发出一款App，并一举成名，这样的案例比比皆是。

　　App大潮

　　据了解，截止到2014年3月，App Store的下载次数已经突破 650 亿次，达到了又一个里程碑。苹果同时还宣布，目前 App Store 已经在 155 个国家和地区上线，其应用总数超过100万个，其中超过 50 万个专门为 iPad 打造。

　　Google Play的下载量也逐渐增加，2014年第二季度，Google Play下载量超出了App Store 60%。

　　通过这些数字可以看出，软件商店平台大大降低了开发者发布软件的成本，各路App开发者蜂拥而上，其中一些App的收益也是相当的可观，免费版《愤怒的小鸟》月广告收入100万美元，《捕鱼达人2》日收入100万美元。个人开发者开发的《找你妹》，其App Store 月收入500万美元，这还不包括Android的收入。

　　手游

　　在众多的App中，收益最多的还是游戏，在成百上千的App中，我们真正经常使用的应用App不超过10款，微信、QQ、手机淘宝等。而游戏会层出不穷，你的手机里可能有十几款甚至几十款好玩的游戏，而且这些游戏会不停地更换。

　　游戏经历了桌面游戏、网络游戏、网页游戏和手游，可以说手游开发时期是离开发者赚钱最近的一个时期，只要把握住这个时机，成功就只有一步之遥。

　　资本的过度介入，导致2013年的手游市场呈现跳跃式增长。在资本的助推下，手游产品属性日益金融化。相应的，追求短、平、快的投机心理开始盛行，“山寨”成了“一夜暴富”的捷径。

　　一旦某款手游产品反响火爆，立即就会引来争相效仿者，这直接催生了手游的版权乱象。由于在法律界定上的不完善、手游产品存活率低导致不少维权找不到被诉人等现状，手游行业的版权保护异常蹒跚。

　　Cocos2d-x

　　谈到Cocos2d-x，我们就不得不谈一下它的前身Cocos2d-iPhone和Cocos2d的Python版本。Cocos2d是由一个阿根廷的开发者Ricardo于2008年2月发布的，后来随着iPhone游戏的流行，2008年6月宣布与iPhone平台进行接轨，并在当月就公布了用Objective-C编写的Cocos2D for iPhone 0.1版，它与Python版的Cocos2D拥有相同的设计思路。

　　Cocos2d-x，为什么是“x”。“x”，标志着该项目是由C++编写的；“x”，也意味着交叉。这个开源项目的目标是让用户创建跨平台的代码。Cocos2d-x是跨平台的，具体各个平台的支持如下：iOS、Android、BlackBerry、HTML 5和Window Phone等。

　　Cocos2d-x的主要功能如下。

　　流程控制（Flow Control）：非常容易地管理不同场景（Scenes）之间的流程控制。

　　精灵（Sprites）：快速而方便的精灵。

　　动作（Actions）：告诉精灵们该做什么。可组合动作如移动（Move）、旋转（Rotate）和缩放（Scale）等。

　　特效（Effects）：特效包括波浪（Waves）、旋转（Twirl）和透镜（Lens）等。

　　平面地图（Tiled Maps）：支持包括矩形和六边形平面地图。

　　转换（Transitions）：从一个场景移动到另外一个不同风格的场景。

　　菜单（Menus）：创建内部菜单。

　　文本渲染（Text Rendering）：支持标签和HTML标签动作。

　　基于OpenGL：支持硬件加速。

　　脚本语言：支持Lua、JavaScript语言。

　　本书内容

本书是基于全新的Cocos2d-x 3.x API来编写的游戏引擎开发书籍，从最基本的环境搭建到最后的项目实战，内容全面并配有大量案例，无论是游戏开发初学者，还是多年的游戏开发高手，都能从中受益。

凭借Cocos2D-x强大丰富的功能、简单易用的特点，读者成为一个优秀的游戏开发者将是轻而易举的事情。同时，网上商店也为开发者提供了面向全球用户的开放市场。此时，正是读者尽显才华、影响世界的机会。所以无需等待，尽快开始神奇而愉快的游戏开发之旅吧！接下来，为了方便读者对本书中的内容有一个全面的认识，这里将按照章节的顺序进行概要介绍。本书的章节安排

　　本书作为Cocos2D-x的权威指南，得到了引擎开发者的建议以及指导。虽然Cocos2D—x是来源自Cocos2D-iphone的改编版本，但是其源代码是完全诞生自中国人之手。Cocos2D-x还是一款免费开源的引擎。

　　Cocos2D-x引擎支持多达6个平台，其中包含有iOS、Android、Web、PC、Bada、BlackBerry等。因为考虑到技术国际化的原因，所以在书籍和技术文档方面很少有中文版本。所以本书存在的价值就是为了满足中文开发者的需求，将移动跨平台中最好的二维游戏引擎Cocos2D\_X介绍给大家，让更多的人进入到游戏制作领域，立志于游戏产业的发展。