Cocos2D

Cocos2D é uma família de engines de desenvolvimento de jogos e aplicativos open-source multi-plataforma. A família Cocos2d consiste do Cocos2D-X, Cocos2D-XNA, Cocos2D-ObjC também conhecida como Cocos2D-iPhone e Cocos2D (Python).

Onde:

* Cocos2D-X – Engine de desenvolvimento de jogos e aplicativos open-source multi-plataforma escrita em C++ / Javascript / Lua.

É utilizada para construir jogos, aplicativos e outros programas interativos.

* Cocos2D-XNA - Engine de desenvolvimento de jogos e aplicativos open-source multi-plataforma 2D/3D desenvolvida especificamente para XNA (Ambiente de desenvolvimento próprio para plataformas baseadas em Windows / Windows Phone) em C#. Suporta o ambiente MonoGame (Para Windows e Windows Phone).
* Cocos2D-ObjC também conhecida como Cocos2D-iPhone - Engine de desenvolvimento de jogos e aplicativos open-source multi-plataforma desenvolvida em Xcode and Objective-C para iOS.
* Cocos2D(Phyton) - Engine de desenvolvimento de jogos e aplicativos open-source multi-plataforma semelhante à versão Cocos2D-X só que desenvolvida em Python.

<http://cocos2d.org/#home> - Tradução e adaptação – Rodolfo Machado

<http://www.cocos2d-x.org/docs/installation/B/index.html#windows-instructions> – Instalação e configuração