**CP提供SP处代码**

目 录

[目 录 2](#_Toc23451)

[一、提供文件 2](#_Toc13214)

[二、 操作说明 3](#_Toc31441)

[2.1设置工程属性（加载时候不编译） 3](#_Toc14831)

[2.2将cocos2dx.lib 导入到工程目录 4](#_Toc30499)

[三、 后续游戏代码改动 4](#_Toc26063)

# 一、提供文件

1. Proj.android 整个文件夹

# 操作说明

## 2.1设置工程属性（加载时候不编译）

1. 检查**proj.android\libs\armeabi 下libcocos2dcpp.so**是否已经编译好，如未生成，重新编译一遍
2. 打开**proj.android\.project**文件，（修改之前请进行备份）

删除 natures标签下的

<nature>org.eclipse.cdt.core.cnature</nature>

<nature>org.eclipse.cdt.core.ccnature</nature>

<nature>org.eclipse.cdt.managedbuilder.core.managedBuildNature</nature>

<nature>org.eclipse.cdt.managedbuilder.core.ScannerConfigNature</nature>

删除 link标签下的

<link>

<name>Classes</name>

<type>2</type>

<locationURI>$%7BPARENT-1-PROJECT\_LOC%7D/Classes</locationURI>

</link>

## 2.2将cocos2dx.lib 导入到工程目录

首次接入，必须提供event2pay.xlsx。

将 cocos2d\cocos\platform\android\java\src\org\cocos2dx\lib整个文件夹 复制到proj.android\src\org\cocos2dx 下

3.7版本额外需要ocos2d-x-3.7\cocos\platform\android\java\src\com 整个文件夹

复制到proj.android\src下

# 后续游戏代码改动

## 还原.project文件，修改完代码成功编译后，

## 将新的proj.android\libs\armeabi\libcocos2dcpp.so 发送给SP放到对应位置即可