

iOS 游戏开发入门与提升教程集



iOS 平台游戏开发是目前移动游戏开发最热门的一个分支，从事此工作的开发人员多能拿到高薪。截至目前，iPhone 和 Android 两大平台都没有足够伟大的游戏。我们都会有这样一种先入为主的观念：好的应用和畅销的游戏，都是先有 iOS 版，再有 Android 版。本文集整理了 iOS 游戏编程基础到提高的精彩开发文档，方便想要窥探 iOS 游戏开发个中奥秘的网友们下载学习。

游戏开发基础篇

| 文档标题 | 文档链接 |
|---|---|
| 10 个 iOS 游戏源码 | http://wenku.it168.com/d_001197530.shtml |
| 国外一百多个推广的 iOS 应用和游戏的网站 | http://wenku.it168.com/d_000350848.shtml |
| iStancyI 让不懂编程的小白也能开发 iOS 游戏 | http://wenku.it168.com/d_000600705.shtml |
| iOS 游戏开发者的“2012” | http://wenku.it168.com/d_000350737.shtml |
| iOS 软件开发揭秘：iPhone& iPad 企业应用和游戏开发 | http://wenku.it168.com/d_000130004.shtml |
| 初学者开发 iOS 游戏的入门必备用书——iOS5cocos2d 游戏开发实战第 2 版 | http://wenku.it168.com/d_000669016.shtml |
| 如何在 macosx 下面配置集成 iOS 和 android 游戏教程 | http://wenku.it168.com/d_001271966.shtml |
| 【iOS 开发必备指南合集】申请企业级 IDP、真机调试、游戏接入 GameCenter 指南 | http://wenku.it168.com/d_000600722.shtml |
| 【游戏设计】游戏设计师修炼秘籍-读书笔记一（针对 iOS 做头脑风暴） | http://wenku.it168.com/d_000649462.shtml |
| 【游戏设计】游戏设计师修炼秘籍-读书笔记三（说说 iOS 游戏水果忍者和捕鱼达人） | http://wenku.it168.com/d_000649463.shtml |
| 【游戏设计】游戏设计师修炼秘籍-读书笔记四-（针对 iOS 智力类型游戏设计） | http://wenku.it168.com/d_000649465.shtml |

开发实战预备篇

| 文档标题 | 文档链接 |
|---|---|
| 基于 iOS 平台的儿童游戏开发 | http://wenku.it168.com/d_000401583.shtml |
| Android 与 iOS 同步开发要点：以移动互联应用及游戏为例 | http://wenku.it168.com/d_000350624.shtml |
| Android 由应用主导,iOS 被游戏霸占 | http://wenku.it168.com/d_000296726.shtml |
| Android 和 iOS 击败 NDS 和 PSP, 称霸掌机游戏市场 | http://wenku.it168.com/d_000599282.shtml |
| iOS 软件开发兵法：应用程序与游戏开发之道 | http://wenku.it168.com/d_000655140.shtml |
| iOS 5 cocos2d 游戏开发实战 | http://wenku.it168.com/d_000853751.shtml |
| WWDC 2013: iOS 7 支持游戏中心的多人回合制游戏 | http://wenku.it168.com/d_001087407.shtml |
| 十大 iOS 休闲游戏评点 | http://wenku.it168.com/d_000600732.shtml |
| iOS 游戏《真三国快打》_游戏系统详解 | http://wenku.it168.com/d_001281325.shtml |
| 微软首款基于 iOS 的游戏：Wordament iPhone 版 | http://wenku.it168.com/d_000921122.shtml |
| Unity3D 游戏引擎之 iOS Android 支持中文与本地文件的读取写入 | http://wenku.it168.com/d_000950579.shtml |
| Unity3D-游戏引擎之构建游戏框架与导出 iOS 项目 | http://wenku.it168.com/d_000651583.shtml |
| Unity3D-游戏引擎之 iOS 触摸屏手势控制镜头旋转与缩放 | http://wenku.it168.com/d_000651574.shtml |
| Unity3D-游戏引擎之 iOS 高级界面发送消息与 Unity3D 消息的接收 | http://wenku.it168.com/d_000651575.shtml |
| Unity3D-游戏引擎之 iOS 自定义游戏摇杆与飞机平滑的移动 | http://wenku.it168.com/d_000651573.shtml |
| Unity3D-游戏引擎之感应 iOS 设备旋转与 iPhone 键盘事件 | http://wenku.it168.com/d_000651579.shtml |

游戏开发提高篇

| 文档标题 | 文档链接 |
|--|---|
| 【iOS-Cocos2d 游戏开发之一】搭建 cocos2d 游戏引擎环境 HelloWorld ! | http://wenku.it168.com/d_000600582.shtml |
| 【iOS-cocos2d-X 游戏开发之二】【必看篇】总结阐述 Cocos2d-X 与 Cocos2d-iphon | http://wenku.it168.com/d_000600577.shtml |
| 【iOS-cocos2d-X 游戏开发之三】Mac 下配置 AndroidNDK 环境并搭建 Cocos2d-x 环 | http://wenku.it168.com/d_000600244.shtml |
| 【iOS-cocos2d-X 游戏开发之四】Cocos2dX 创建 AndroidNDK 新项目并编译导入 Ecl | http://wenku.it168.com/d_000600246.shtml |
| 【iOS-Cocos2d 游戏开发之五】多触点与触屏事件详解（单一监听、事件分发） | http://wenku.it168.com/d_000600589.shtml |

| | |
|--|---|
| 【iOS-cocos2d-X 游戏开发之六】使用 Base64 算法对 Cocos2dX 自带 CCUserDefault | http://wenku.it168.com/d_000600580.shtml |
| 【iOS-Cocos2d 游戏开发之七】在 cocos2d 中添加_删除系统组件，并解决 View 设 | http://wenku.it168.com/d_000600583.shtml |
| 【iOS-cocos2d-X-游戏开发之八】在 Cocos2dX 游戏中使用 Lua 脚本进行游戏开发- | http://wenku.it168.com/d_000651344.shtml |
| 【iOS-Cocos2d 游戏开发之九】讲解 CCSpriteBatchNode 与 TP 工具 | http://wenku.it168.com/d_000651352.shtml |
| 【iOS-Cocos2d 游戏开发之十】添加粒子系统特效并解决粒子特效与 Layer 之间的坐标问题 | http://wenku.it168.com/d_000600592.shtml |
| 【iOS-Cocos2d 游戏开发之十一】使用 Box2d 物理系统以及在 cocos2d 框架添加 Box | http://wenku.it168.com/d_000600593.shtml |
| 【iOS-Cocos2d 游戏开发之十二】浅析使用 C++-C-OC 进行 iOS 游戏混编出现“failed with exit” | http://wenku.it168.com/d_000651365.shtml |
| 【iOS-cocos2d-X-游戏开发之十三】详细讲解在 Xcode 中利用预编译并通过 Jni 调 | http://wenku.it168.com/d_000651346.shtml |
| 【iOS-Cocos2d 游戏开发之十四】音频-音效-视频播放（利用 Cocos2D-iPhone-Ex | http://wenku.it168.com/d_000651369.shtml |
| 【iOS-Cocos2d 游戏开发之十五】详解 CCProgressTimer 进度条并修改 cocos2d 源 | http://wenku.it168.com/d_000600597.shtml |
| 【iOS-Cocos2d 游戏开发之十六】添加本地通知 UILocalNotification 以及添加 | http://wenku.it168.com/d_000600599.shtml |
| 【iOS-Cocos2d 游戏开发之十七】灵活使用精灵可视区域 TextureRect 与锚点 anch | http://wenku.it168.com/d_000600594.shtml |
| 【iOS-Cocos2d 游戏开发之十八】解决滚屏背景_拼接地图有黑边缝隙_动画播放 | http://wenku.it168.com/d_000600598.shtml |
| 【iOS-Cocos2d 游戏开发之十九】游戏数据存储的四种常用方式 NSKeyedArchiver | http://wenku.it168.com/d_000651364.shtml |
| 【iOS-Cocos2d 游戏开发之二十】精灵的基础知识总汇-位图操作-贴图更换-重 | http://wenku.it168.com/d_000651354.shtml |
| 【iOS-Cocos2d 游戏开发之二十一】自定义精灵类并为你的精灵设置攻击帧指定 | http://wenku.it168.com/d_000600587.shtml |
| 【iOS-Cocos2d 游戏开发之二十二】CCSpeed 实现 CCAanimate 动画进行时设置慢动 | http://wenku.it168.com/d_000600588.shtml |

批量下载 <http://wenku.it168.com/wenji/709>