项目制作之随笔

1、Lua的Debug调试输出





使用xpcall可以解决这个问题, 比pcall多了一个参数。使用debug.traceback可以将traceback的信息存储到msg变量。

xpcall 接受两个参数：调用函数、错误处理函数。当错误发生时，Lua会在栈释放以前调用错误处理函数，因此可以使用debug库收集错误相关信息。

常用的debug处理函数：debug.debug和debug.traceback，前者给出Lua的提示符，你可以自己动手察看错误发生时的情况；后者通过traceback创建更多的错误信息，也是控制台解释器用来构建错误信息的函数。

你可以在任何时候调用debug.traceback获取当前运行的traceback信息。

cocos.init文件根据配置信息初始化Cocos2d-lua框架（require加载lua模块时必须使用”.”来代替路径中的”/”符号）

根据项目需求，可以在cocos.init文件中注释掉不使用的模块，比如physics3d、spine、cocosbuilder等。

2、日志颜色区别输出

引入LoggerHelper.h 文件，并放于Win-Class中，在AppDelegate.cpp中引用





之后，便可在lua文件中引用logger\_info("logger\_info")、logger\_debug("logger\_debug")、logger\_warning("logger\_warning")、logger\_error("logger\_error")、logger\_fatal("logger\_fatal")等带有颜色的log输出。

由于只在Win平台下引入了颜色日志，故在Lua中需要对log进行封装，使得在不同平台调用不同方法。

3、调试的debug控制台



4、cocos2d-lua 3.5以后的全局变量声明



Cocos2d-x 3.5的lua项目生成后，变成了MVC模式，并且，加入了一个全局变量的检测功能。也就是说，你不小心用了全局变量，他会提示你出错！

所以，C2d加入了一个全局命名空间的检测，通过setmetatable的方式。该函数在src/**[cocos](http://lib.csdn.net/base/cocos" \t "_blank" \o "Cocos引擎知识库)**/framework/init.lua



那么如果我一定要用到全局变量才行呢？这个问题有若干种解决办法

1、最简单粗暴的就是直接注释掉着一块。

2、将CC\_DISABLE\_GLOBAL设置为False

3、在mian.lua的  require "cocos.init"之前 require 所需的库和全局的变量

但是如果是开发者自己需要使用全局变量。而不是其他库需要用到全局变量的话！请使用使用官方推荐的方法cc.exports.\*  来充当全局变量！

5、CocosStudio导入plist资源

在Cocos Studio编辑器中，目前支持的plist文件有两种，一种以TexturePacker为代表导出的图像集合，另一种粒子（Particle）文件。我们的Cocos Studio也支持将碎图生成为plist图片。plist图像文件都是两个文件（.plist/.png）同时存在的，并且文件名称相同，.plist负责图像文件信息存储，.png则存储整合后的图像。plist粒子文件则可能由一个或两个文件组成（.png是非必须存在的，当图片过小时图像将被base64转换成字符串存在.plist文件中）。

另一种图形文件PSD，它是Adobe公司的图形设计软件Photoshop的专用格式。同一个文件中也包含多个图层信息，也是美术使用最重要的格式。

CocoStudio为了方便开发者，对这些格式都提供了支持。但用户如果想顺利使用这些功能需要注意一些地方：

1：UI、动作、场景都支持plist图像和PSD图像。Plist粒子文件只有场景编辑器和动作编辑器可以使用。

2：Plist文件导入时必须将对应的.PNG图像一同导入到资源区。如果是直接放到项目的Resource文件夹内，可以通过刷新资源区更新数据。

3：Plist图像和PSD图像导入到资源区时都是以一个文件夹的形式显示（分别为“PL”和“PS”图标），文件夹内包含所有的子图。CocoStudio不提供对子图的编辑功能，你也不可以单独删除一个子图。

4：PSD图像的所有图层必须要做栅格化处理，未经栅格化的图像将不能被识别。

5：导出项目功能，不管你选择导出大图模式或导出小图模式，Plist图像将不会被再次编辑，而是直接导出。（比如选择导出小图模式，plist图像还是会直接导出的。）

6：导出项目时PSD则将所有使用的图层当做小图处理。如果导出大图将把需要的图层整合进plist图像中。

7：Cocos Studio支持将Plist、PSD图形导出为碎图。（步骤：在资源区选中Plist图像，右键菜单选择“导出为碎图”选项。）

6、cocos2d-Lua继承关系



如果子类GameLayer重新定义了派生类，则执行结果如左。如果子类GameLayer没有重定义派生类，执行结果如右。注意，如果直接调用.new()或:new()方法则会直接调用ctor()而不再调用create()。



7、解决cocos2d-X 2.0版本后创建的Android项目提示org.cocos2dx.lib.Cocos2dxActivity找不到问题

解决方法（最直接方便）：

复制 \*\*\*\cocos2dx\platform\android\java\src\ (\*\*\*为cocos2d-x更目录) 到你android项目中的src文件夹中。

方法一、那我们将设置一下cocos2d-x的引用即可

右键项目->build path->link source->Browse->选择地址

F:\Android\cocos2d\cocos2d-2.1rc0-x-2.1.2\cocos2dx\platform\android\Java\src

Folder name 填写为一个不与src冲突的名称，如cocos2dx-src 即可，然后确定

方法二、也可以Eclipse可以导入libcocos2dx

1.右键Import项目，选择libcocos2dx所在cocos2d引擎下路径，“\cocos2d\cocos\platform\Android\Java”

2.右键->"Properties"->"Android"->"Library"->"Add"会自动显示刚才添加的lib，添加即可。

另，编译时总是提示couldn't find import for class com.enhance.gameservice.

IGameTuningService；似乎是找不到IGameTuningService类，而实际上我们都知道com.enhance.gameservice.aidl确实是存在的。此时需要在Eclipse中打开相应aidl文件，重新保存即可。

另，import com.loopj.android.XXXX报错

android-async-http开源框架可以是我们轻松的获取网络数据或者向服务器发送数据，使用起来也很简单，下面做简单介绍，具体详细使用看官网：https://github.com/loopj/android-async-http

1.新建项目，去官网下载zip包，解压，打开releases文件，把里面最新的jar包，考入项目工程libs目录下，引入包。

2.通过1，就可以使用了，很简单，下面是自己写的demo，用它提供的各种不同方法完成从服务器获取一个json数据。

另，关于AsyncHttpClient的cz.msebera.android.XXXX

从这个网站上下载那个JAR包就可导进去，报错的地方就解决了

http://mvnrepository.com/artifact/cz.msebera.android/httpclient/4.3.6

或者使用**import** org.apache.http.Header;

**import** org.apache.http.message.BasicHeader;

代替

**import** cz.msebera.android.httpclient.Header;

**import** cz.msebera.android.httpclient.message.BasicHeader;

HttpClient是Apache Jakarta Common下的子项目，用来提供高效的、最新的、功能丰富的支持HTTP协议的客户端编程工具包，并且它支持HTTP协议最新的版本和建议。

8、Microsoft Visual Studio正忙解决办法，关闭vs进程重启vs还是无法解决。



如何解决：进入本地项目文件夹。这个文件夹下有个.suo文件，删除该文件，用任务管理器杀掉vs的进程，重新打开vs即可。

9、批量修改文件名称是rename命令，用法是：ren(空格)驱动盘:路径\旧文件名（空格）新文件名 比如将D:\迅雷下载\海贼王文件夹下的.net为后缀名的文件改成以.mp4为后缀名的文件 示例： ren D:\迅雷下载\海贼王\\*.net \*.mp4