

当前位置:我的异常网» 操作系统 » Cocos2d android(一个钟点学会FlyppyBird开发)

Cocos2d android(一个钟点学会FlyppyBird开发)

www.MyException.Cn 网友分享于：2014-03-18 浏览：119次



Cocos2d android(一个小时学会FlyppyBird开发)

首先请下载源码程序。。。。。。。

（下面内容请再熟悉Android开发以后继续观看）

~~~~~

正式写代码之前，先大概介绍一下Cocos2d

Cocos2d-x 是一个支持多平台的 2D 手机游戏引擎，使用 C++ 开发，基于OpenGL ES，基于Cocos2d-iphone，支持 WOPhone, iOS 4.1, Android 2.1 及更高版本, WindowsXP & Windows7，WindowsPhone 8.

Cocos2d引擎框架如下图：

- 相关解决方案
- 1

一个简略的Cocos2d例子
- 2

cocos2d开发学习6： 一个简单的打地鼠游戏demo
- 3

Android Cocos2d兑现： 一个图片围绕一个圆心做圆运动
- 4

Cocos2D开发札记
- 5

（译） 一个cocos2d节点不显示的各种缘故
- 6

win8 cocos2d应当下载哪一个
- 7

cocos2d 小结： 一
- 8

【iOS-cocos2d游戏发动机开发之一】搭建cocos2d游戏引擎环境，创建第一个HelloWorld
- 9

怎么使用Cocos2D 2.X生成一个简单的iPhone游戏
- 10

（译） 怎么做 一个塔防游戏（cocos2d 2012-8-17）



如何区分一个程序员是"老手"还是"新手"?



中美印日四国程序员比较



程序猿崛起 SegmentFault





# Games

Cocos2D  
Graphic

Box2D  
Physics

CocosDenshionAudio  
LuaScript  
ChipmunkPhysics

IOS

Android

MeeGo

WPhone

Win

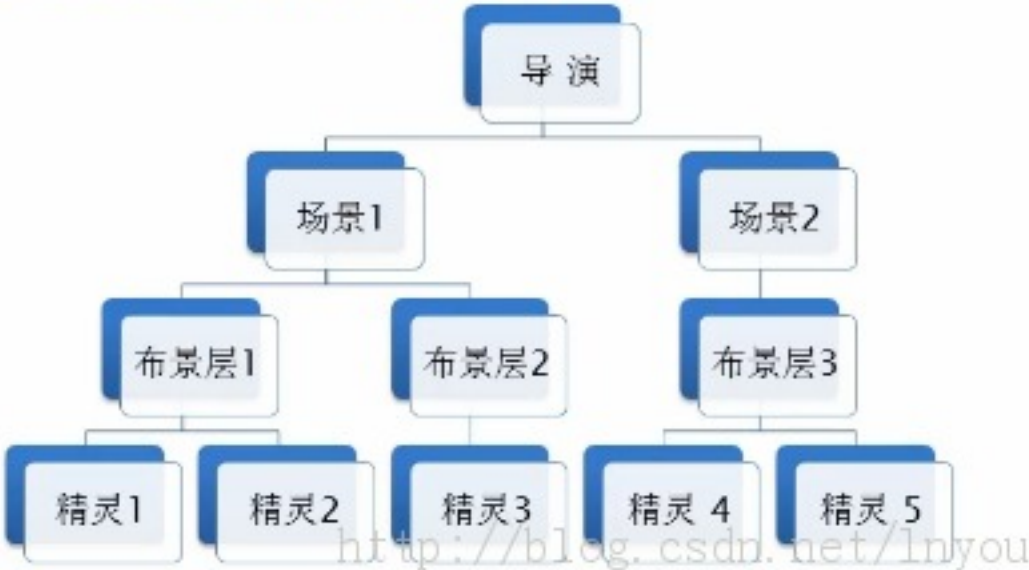
More

<http://blog.csdn.net/lnyou>

Cocos2d-x 基于Cocos2d-iphone。原则上在IOS上开发完成以后可以通过工具转换为Android版本的APK（具体如何转，在此不做介绍）。

Cocos2d基础理论：

## Cocos2d核心结构



<http://blog.csdn.net/lnyou>

在Cocos2d中需要一个dao

请观看视频 <http://edu.51cto.com/lesson/id-13256.html>

FlyppyBird游戏在此分四步：

- 1、添加小鸟
- 2、添加地板
- 3、改变小鸟速度
- 4、添加滑块并设置速度

那么接下来开始写代码：

首先搭建Android工程

这里我们仍然默认LauncherActivity为MainActivity

```
public class MainActivity extends Activity {

    static{
        System.loadLibrary("gdx");
    }

    CCGLSurfaceView view;

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        view = new CCGLSurfaceView(this);
        CCDirector director = CCDirector.sharedDirector();
        director.setDeviceOrientation(CCDirector.kCCDeviceOrientati
onPortrait);//初始化导演类
```

程序猿的崛起——  
Growth Hacker

鲜为人知的编程真相



程序员周末都喜欢做什么？



10个帮程序员减压放松的网站



一个程序员的时间管理



写给自己也写给你 自己到底该何去何从



Web开发人员为什么越来越懒了？



做程序猿的老婆应该注意的一些事情



10个调试和排错的小建议



Java 与 .NET 的平台发展之争



亲爱的项目经理，我恨你



我是如何打败拖延症的



程序员必看的十大电影



十大编程算法助程序员走上高手之路



程序员的样子



“肮脏的”IT工作排行榜



漫画:程序员的工作



总结2014中国互联网十大段子



程序员最害怕的5件事



60个开发者不容错过的



```
director.attachInView(view);
director.setAnimationInterval(1/30.0);
director.setDisplayFPS(true); //以上三句设置导演类的属性
setContentView(view);
CCScene scene = CCScene.node(); //初始化场景类
FlyppyBirdLayer layer = new FlyppyBirdLayer(this); //布景层
scene.addChild(layer);
director.runWithScene(scene); //运行场景
}
}
```

接下来按照上面四步开始写布景层：

```
1、添加小鸟
private void addBird() {
    bird = CCSprite.sprite("bird.png");
    CGSize s = bird.getContentSize();
    BodyDef bodyDef = new BodyDef();
    bodyDef.type = BodyType.DynamicBody;
    bodyDef.position.set(300 / PTM_RATIO, 800 / PTM_RATIO);

    // Define another box shape for our dynamic body.
    PolygonShape dynamicBox = new PolygonShape();
    dynamicBox.setAsBox(s.width / 2 / PTM_RATIO, s.height / 2 / PTM_RATIO);

    // These are mid points for our 1m box
    // dynamicBox.density = 1.0f;
    // dynamicBox.friction = 0.3f;

    // Define the dynamic body fixture and set mass so it's dynamic.

    Body body = world.createBody(bodyDef);
    body.setUserData(bird);

    FixtureDef fixtureDef = new FixtureDef();
    fixtureDef.shape = dynamicBox;
    fixtureDef.density = 1.0f;
    fixtureDef.friction = 0.3f;
    body.createFixture(fixtureDef);
    addChild(bird);
}
```

```
2、添加地板
private void addGround() {
    CCSprite ground = CCSprite.sprite("ground.png");
    CGSize s = ground.getContentSize();
    BodyDef def = new BodyDef();
    def.type = BodyType.StaticBody;
    def.position.set(s.width / 2 / PTM_RATIO, s.height / 2 / PTM_RATIO);

    Body groundBody = world.createBody(def);

    FixtureDef fDef = new FixtureDef();
    PolygonShape pShape = new PolygonShape();
    pShape.setAsBox(s.width / 2 / PTM_RATIO, s.height / 2 / PTM_RATIO);

    fDef.shape = pShape;
    fDef.density = 1.0f;
```



代码女神横空出世



程序员都该阅读的书



旅行，写作，编程



聊聊HTTPS和SSL/TLS协议



我跳槽是因为他们的显示器更大



程序员的鄙视链



程序员和编码员之间的区别



如何成为一名黑客



那些争议最大的编程观点



科技史上最臭名昭著的13大罪犯



老美怎么看待阿里赴美上市



Java程序员必看电影



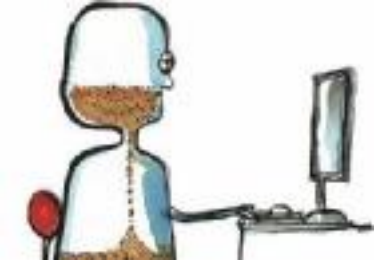
老程序员的下场



程序员眼里IE浏览器是什么样的



团队中“技术大拿”并非越多越好



每天工作4小时的程序员



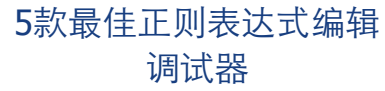
当下全球最炙手可热的八位少年创业者



为啥Android手机总会越用越慢？

```
private void startGame() {
    score=0;
    addBird();
    addGround();
    scheduleUpdate();
}

public void update(float dt) {
    System.out.println(world.getBodyCount());
    world.step(FPS, 8, 1);
    // Iterate over the bodies in the physics world
    Iterator<Body> it = world.getBodies();
    while (it.hasNext()) {
        Body b = it.next();
        Object userData = b.getUserData();
        if (userData != null && userData instanceof CCSprite)
            CCSprite c = (CCSprite) userData;
            c.setScale(1.0f);
            c.setPosition(world.getCenter());
            c.setAngle(0);
            c.setOpacity(255);
            c.setVisible(true);
    }
}
```





```

e) {
    // Synchronize the Sprites position and rotation with the
    // corresponding body
    final CCSprite sprite = (CCSprite) userData;

    final Vector2 pos = b.getPosition();
    if(pos.x<0){
        sprite.removeFromParentAndCleanup(true);

        world.destroyBody(b);
        score++;
    }else{
        sprite.setPosition(pos.x * PTM_RATIO, pos.y * PTM_RATIO);
    }
}
}
}

```

4、添加滑块，并且设置速度，这里我们仍然使用schedule方法，来隔一段时间添加滑块，并且设置从右往左运动。

```

public void addBar(float dt) {
    float offset = -(new Random().nextInt(5));
    CCSprite downBar = CCSprite.sprite("downBar.png");
    CGSize downBarSize = downBar.getContentSize();
    BodyDef def = new BodyDef();
    def.type = BodyType.KinematicBody;
    def.position.set(screenSize.width / PTM_RATIO + 2, downBarSize.height
        / PTM_RATIO + offset);
    def.linearVelocity.set(-5, 0);

    Body downBarBody = world.createBody(def);
    PolygonShape downPolygonShape = new PolygonShape();
    downPolygonShape.setAsBox(downBarSize.width / 2 / PTM_RATIO,
        downBarSize.height / 2 / PTM_RATIO);
    FixtureDef downBarFixtureDef = new FixtureDef();
    downBarFixtureDef.shape = downPolygonShape;
    downBarBody.createFixture(downBarFixtureDef);
    addChild(downBar);
    downBarBody.setUserData(downBar);

    CCSprite upBar = CCSprite.sprite("downBar.png");
    CGSize upBarSize = upBar.getContentSize();
    BodyDef upBarDef = new BodyDef();
    upBarDef.type = BodyType.KinematicBody;
    upBarDef.position.set(screenSize.width / PTM_RATIO + 2,
        upBarSize.height / PTM_RATIO + offset + upBarSize.height * 2
        / PTM_RATIO);
    upBarDef.linearVelocity.set(-5, 0);

    Body upBarBody = world.createBody(upBarDef);
    PolygonShape upPolygonShape = new PolygonShape();

```

```
upPolygonShape.setAsBox(upBarSize.width / 2 / PTM_RATIO,
                        upBarSize.height / 2 / PTM_RATIO);

FixtureDef upBarFixtureDef = new FixtureDef();
upBarFixtureDef.shape = upPolygonShape;
upBarBody.createFixture(upBarFixtureDef);
addChild(upBar);

upBarBody.setUserData(upBar);

}

这里添加了上下2部分滑块，中间留出空隙，让小鸟可以通过。
最后，我们需要碰撞检测

@Override
public void beginContact(Contact contact) {
    if (contact.getFixtureA().getBody().getUserData() == bird
        || contact.getFixtureB().getBody().getUserD
ata() == bird) {

        stopGame();
        handler.sendMessage(0);

    }

}
```

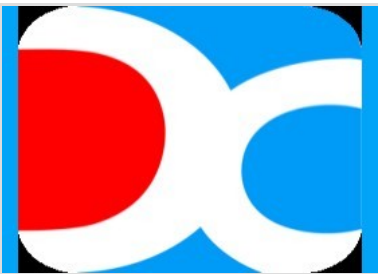
大概简单的FlyppyBird已经完成。最后上传一下源码，供各位参考！  
[http://download.csdn.net/download/kay\\_wyong/7056443](http://download.csdn.net/download/kay_wyong/7056443)



麦本本



苹果4s多少钱



海马玩



拇外翻矫正器



手机app开发



手机模拟器



二手苹果5s



二手苹果

寻找每个流浪在外的孩子  
齐心协力，让孩子早日回家  
xunren.baidu.com

发布此文章仅为传递网友分享，不代表本站观点，若侵权请联系我们删除，本站将不对此承担任何责任。  
发布此文章仅为传递网友分享，不代表本站观点，若侵权请联系我们删除，本站将不对此承担任何责任。



程序员的一天：一寸光阴一寸金



初级 vs 高级开发者 哪个性价比更高？



我的丈夫是个程序员



程序员应该关注的一些事儿



看13位CEO、创始人和高管如何提高工作效率



为什么程序员都是夜猫子



Web开发者需具备的8个好习惯



“懒”出效率是程序员的美德

| 操作系统-热门 | 操作系统-最新                           | 操作系统-其它 |
|---------|-----------------------------------|---------|
| 1       | HttpURLConnection 设置Host 头部无效解决方法 |         |
| 2       | PostgreSQL-01学习-客户端命令             |         |
| 3       | PostgreSQL-01学习-服务器配置             |         |
| 4       | 开学第一课-记要Ios开发之路                   |         |
| 5       | iOS 中Window优先级的有关问题               |         |
| 6       | PostgreSQL-01学习-数据库管理             |         |
| 7       | IOS绘图——容易三角形                      |         |
| 8       | 混沌的艺术- YChaos经过数学公式生成混沌图像         |         |
| 9       | 用c#开发苹果应用程序 xamarin.ios形式         |         |
| 10      | C#中基准Dispose模式的实现                 |         |

上一篇：Cocos2dx游戏开发札记23：《奇怪的大冒险》源码学习，附下载  
下一篇：替ubuntu添加英汉词典

文章评论

社交帐号登录： 微博 QQ 人人 豆瓣 [更多»](#)

说点什么吧...

发布

0条评论

最新 最早 最热

还没有评论，沙发等你来抢

我的异常网正在使用多说

社交帐号登录:  微博  QQ  人人  豆瓣 [更多»](#)



说点什么吧...



发布

0条评论

[最新](#) [最早](#) [最热](#)

还没有评论，沙发等你来抢

我的异常网正在使用多说