



热门标签: 开发ios问题app游戏

CocoaChina 开发讨论区 » Cocos2d-x » Cocos2d-x 3.0正式版及android环境搭建详细教程RSS

主题 : Cocos2d-x 3.0正式版及android环境搭建详细教程

使用道具

复制链接



级别: 侠客
状态: 未签到 - [3天]
UID: 107175
精华: 0
发帖: 136
可可豆: 249 CB
威望: 190 点
在线时间: 150(时)
注册时间: 2011-11-21
最后登录: 2015-04-29

楼主 : 发表于: 2014-04-23 22:56 发自: Web Page

Cocos2d-x 3.0正式版及android环境搭建详细教程

倒序阅读 | 只看楼主

来源于 教程分

管理提醒: 本帖被 gagaga 执行加亮操作(2014-04-25)

今天cocos2d-x 3.0正式版终于发布了，下午特地下载了来尝尝鲜，废话不多说了。3.0正式版的环境搭建和之前的RC版其实是一样的，太多的教程已经介绍了如何搭建，今天来写写我自己是如何来搭建的。

我的开发环境是：mac + xcode + eclipse ， 其实现在win下面的环境和这个都是一样的，唯一不一样的就是环境变量的配置。

下面主要介绍cocos2d-x环境的设置以及android的环境搭建

1、下载cocos2d-x 3.0正式版

<http://www.cocos2d-x.org/download>

2、下载android的sdk以及ndk

<http://developer.android.com/sdk/index.html>

3、下载ant

<http://ant.apache.org>

(注：cocos2d-x的环境变量配置需要用到ant，主要是android需要使用到它)

4、下载python 2.7.6（不要下载python3.0以上的版本，正常mac上都有自带，也无需下载）

<https://www.python.org/download/releases/2.7.6/>

必备工具都下载好了，现在开始搭建环境了。

4、配置.bash_profile(该文件在/Users/xuzhiwei/.bash_profile下，没有可以自行创建)

复制代码

- ```
1. export NDK_ROOT=/Users/xuzhiwei/Develop/program/android/android-ndk-r9d
2. export ANDROID_SDK_ROOT=/Users/xuzhiwei/Develop/program/android/adt-bundle-mac-x86_64/sdk
3. export ANT_ROOT=/Users/xuzhiwei/Develop/program/apache-ant-1.9.3
4. export PATH=$ANT_ROOT/bin:$PATH
```

以上配置了android sdk、ndk还有ant的环境变量，这样就好了

5、现在开始配置3.0的环境变量，这个方便了很多

只需要运行3.0的目录下setup.py就好了

复制代码

- ```
1. python setup.py
```


如图：

```
cocos2d-x-3.0 — bash — 95x36
bogon:~ xuzhiwei$ cocos new
-bash: cocos: command not found
bogon:~ xuzhiwei$ cd /Users/xuzhiwei/Develop/program/cocos2d-x/cocos2d-x-3.0
bogon:cocos2d-x-3.0 xuzhiwei$ python setup.py

Setting up cocos2d-x...
->Check environment variable COCOS_CONSOLE_ROOT
  ->Find environment variable COCOS_CONSOLE_ROOT...
    ->COCOS_CONSOLE_ROOT not found

  -> Add COCOS_CONSOLE_ROOT environment variable...
    ->Added COCOS_CONSOLE_ROOT=/Users/xuzhiwei/Develop/program/cocos2d-x/cocos2d-x-3.0/tools/cocos2d-console/bin

->Configuration for Android platform only, you can also skip and manually edit "/Users/xuzhiwei/.bash_profile"

->Check environment variable NDK_ROOT
  ->Find environment variable NDK_ROOT...
    ->NDK_ROOT is found : /Users/xuzhiwei/Develop/program/android/android-ndk-r9d

->Check environment variable ANDROID_SDK_ROOT
  ->Find environment variable ANDROID_SDK_ROOT...
    ->ANDROID_SDK_ROOT is found : /Users/xuzhiwei/Develop/program/android/adt-bundle-mac-x86_64/sdk

->Check environment variable ANT_ROOT
  ->Find environment variable ANT_ROOT...
    ->ANT_ROOT is found : /Users/xuzhiwei/Develop/program/apache-ant-1.9.3

A backup file "/Users/xuzhiwei/.bash_profile.backup1" is created for "/Users/xuzhiwei/.bash_profile".

Please execute command: "source /Users/xuzhiwei/.bash_profile" to make added system variable take effect
```

根据提示执行

[复制代码](#)

```
1. source /Users/xuzhiwei/.bash_profile
```

命令刷新一下配置文件就可以了。这样的环境搭建就完成了。

6、创建项目，相信使用过3.0的大侠们都知道有个cocos的命令。

这里执行下 `cocos -h` 看下帮助

```
bogon:cocos2d-x-3.0 xuzhiwei$ cocos -h

/Users/xuzhiwei/Develop/program/cocos2d-x/cocos2d-x-3.0/tools/cocos2d-console/bin/cocos.py
- cocos console: A command line tool for cocos2d

Available commands:
  compile  Compiles the current project to binary
  new      Creates a new project
  run      Compiles & deploy project and then runs it on the target
  jscompile minifies and/or compiles js files
  deploy   Deploy a project to the target

Example:
  /Users/xuzhiwei/Develop/program/cocos2d-x/cocos2d-x-3.0/tools/cocos2d-console/bin/cocos.py new --help
  /Users/xuzhiwei/Develop/program/cocos2d-x/cocos2d-x-3.0/tools/cocos2d-console/bin/cocos.py run --help
bogon:cocos2d-x-3.0 xuzhiwei$
```

这个其他教程也说了很多遍了，我就不多说了。直接创建项目。


```

bogon:cocos2d-x-3.0 xuzhiwei$ cocos new -h
usage: cocos new [-h] [-p PACKAGE_NAME] -l {cpp, lua, js} [-d DIRECTORY]
                  [-t TEMPLATE_NAME] [--no-native]
                  [PROJECT_NAME]

Creates a new project

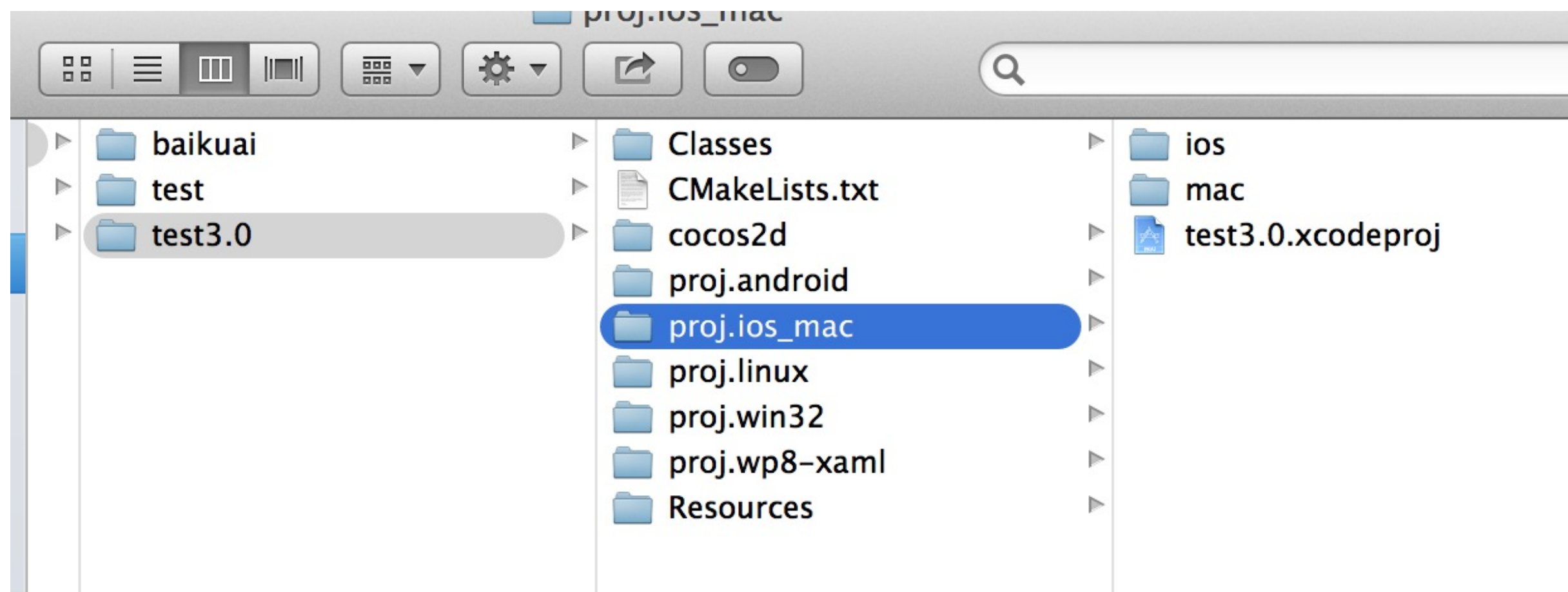
positional arguments:
  PROJECT_NAME          Set the project name

optional arguments:
  -h, --help            show this help message and exit
  -p PACKAGE_NAME, --package PACKAGE_NAME
                        Set a package name for project
  -l {cpp, lua, js}, --language {cpp, lua, js}
                        Major programming language you want to use, should be
                        [cpp | lua | js]
  -d DIRECTORY, --directory DIRECTORY
                        Set generate project directory for project
  -t TEMPLATE_NAME, --template TEMPLATE_NAME
                        Set the template name you want create from

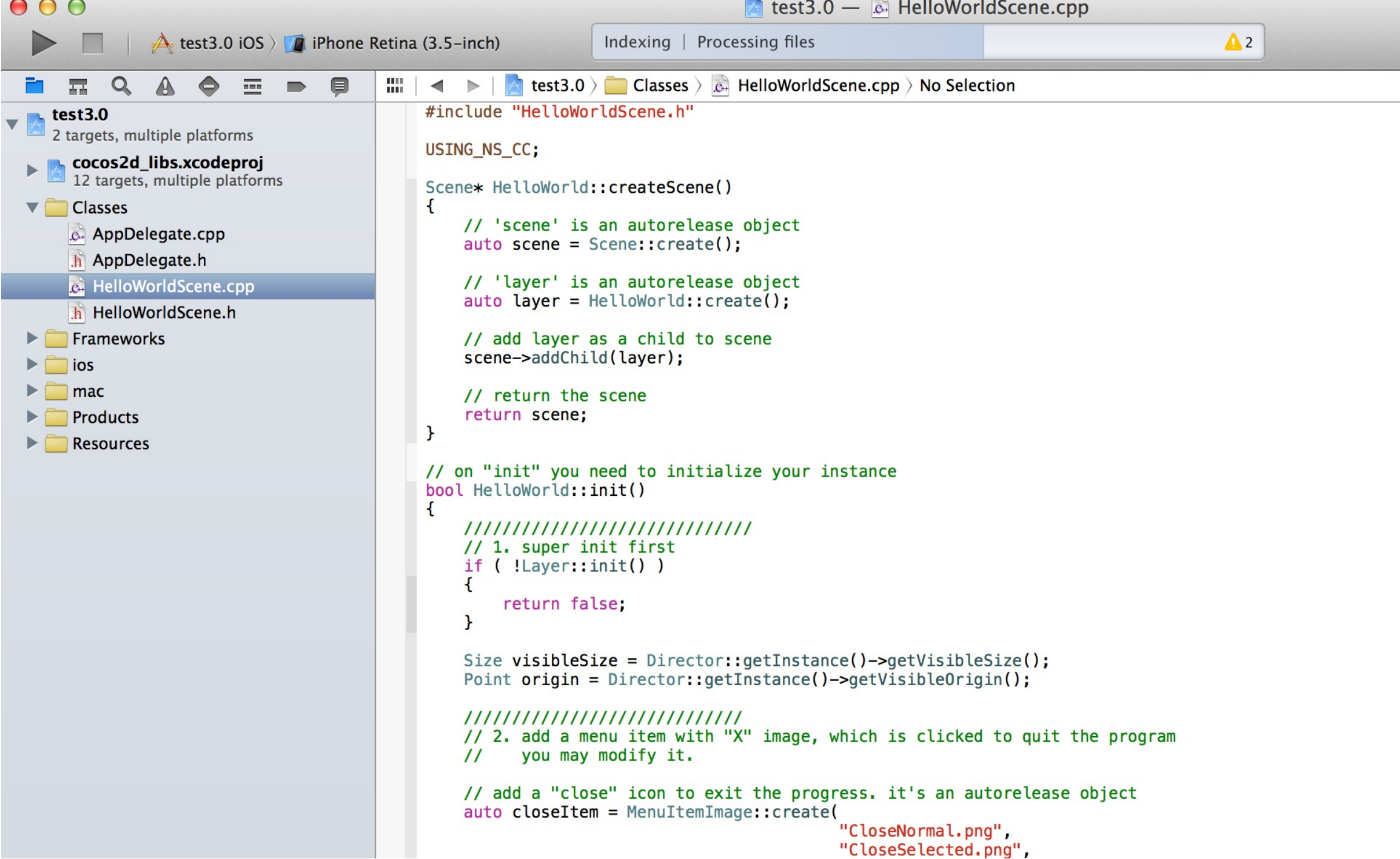
lua/js project arguments:
  --no-native           No native support.
bogon:cocos2d-x-3.0 xuzhiwei$ cocos new -p com.xzw.coco -l cpp -d /Users/xuzhiwei/Develop/
kspace/cocos2dx test3.0
Runing command: new
> Copy template into /Users/xuzhiwei/Develop/myWorkspace/cocos2dx/test3.0
> Copying cocos2d-x files...
> Rename project name from 'HelloCpp' to 'test3.0'
> Replace the project name from 'HelloCpp' to 'test3.0'
> Replace the project package name from 'org.cocos2dx.hellocpp' to 'com.xzw.coco'
bogon:cocos2d-x-3.0 xuzhiwei$

```

7、找到创建的目录



使用xcode打开项目，然后运行编译即可



整个环境就这样搭建完成了。

8、接下来要说的还是android的相关部分了。

首先，进入到proj.android下通过命令执行

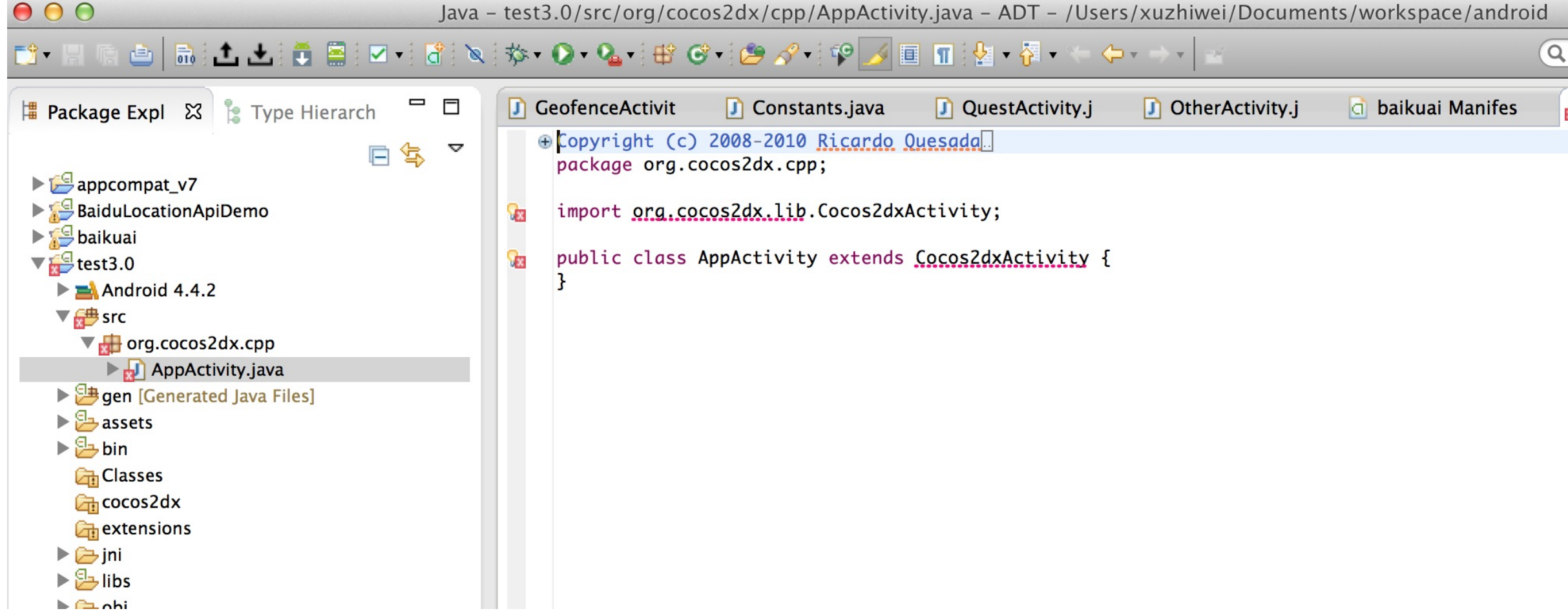
[复制代码](#)

1.	python build_native.py
----	------------------------

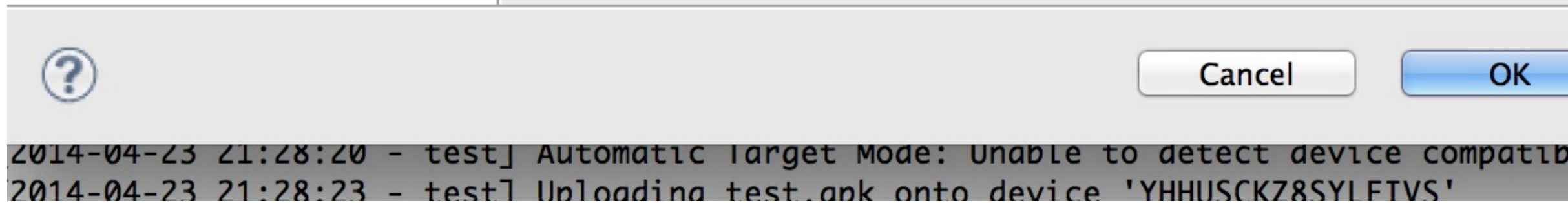
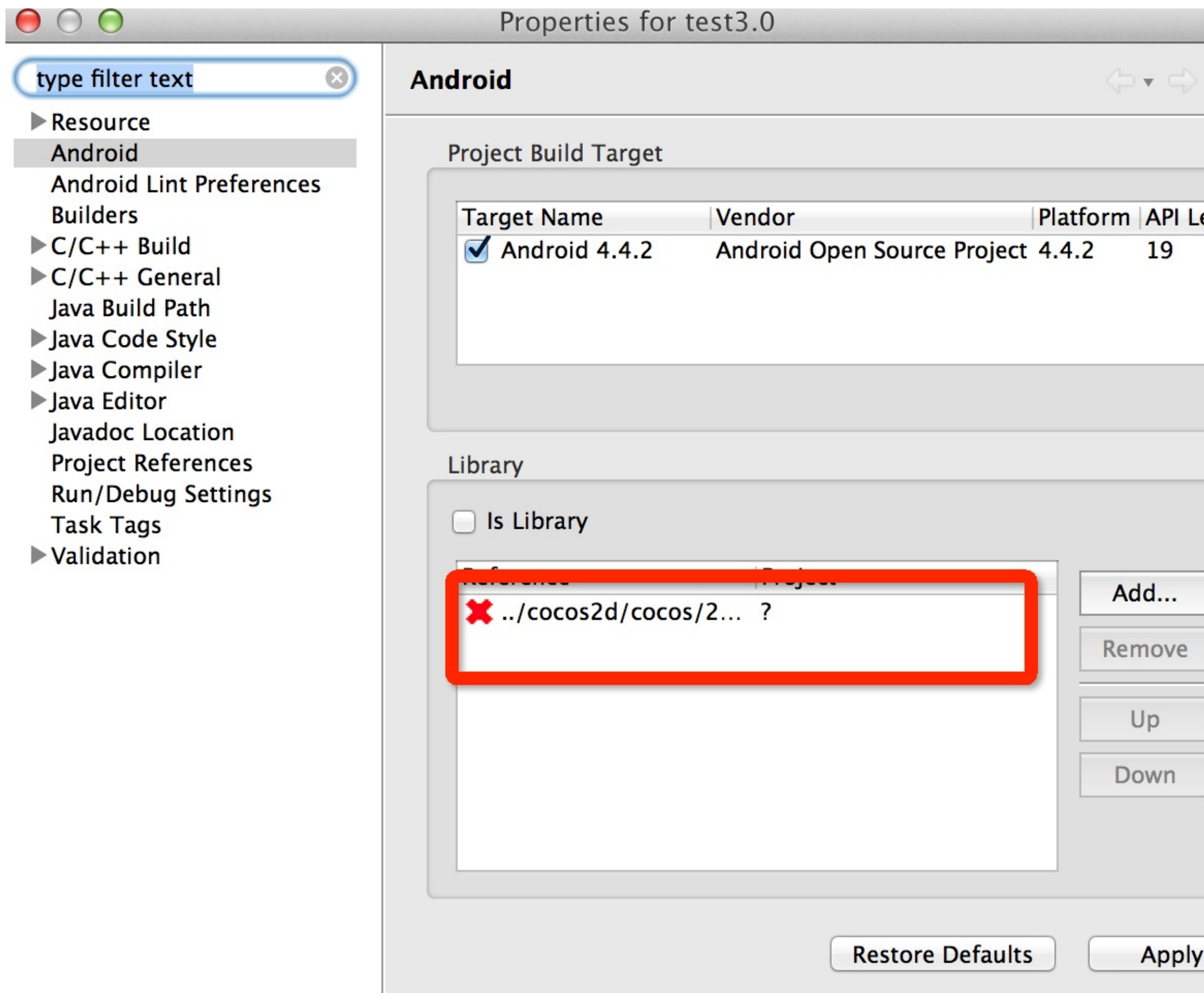
然后他就开始进行编译了。

```
-----
jogon:proj.android xuzhiwei$ python build_native.py
The Selected NDK toolchain version was 4.8 !
Android NDK: WARNING:/Users/xuzhiwei/Develop/myWorkspace/cocos2dx/test3.0/proj.android/../../cocos2d/cocos/2d/Android.mk:cocos2dx_static: LOCAL_LDLIBS is always ignored for static libraries
Android NDK: WARNING:/Users/xuzhiwei/Develop/myWorkspace/cocos2dx/test3.0/proj.android/../../cocos2d/cocos/2d/platform/android/Android.mk:cocos2dxandroid_static: LOCAL_LDLIBS is always ignored for static libraries
make: Entering directory `/Users/xuzhiwei/Develop/myWorkspace/cocos2dx/test3.0/proj.android'
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dcpp_shared <= main.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dcpp_shared <= AppDelegate.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dcpp_shared <= HelloWorldScene.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= base64.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCAction.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCActionCamera.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCActionCatmullRom.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCActionEase.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCTweenFunction.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCActionGrid.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCActionGrid3D.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCActionInstant.cpp
```

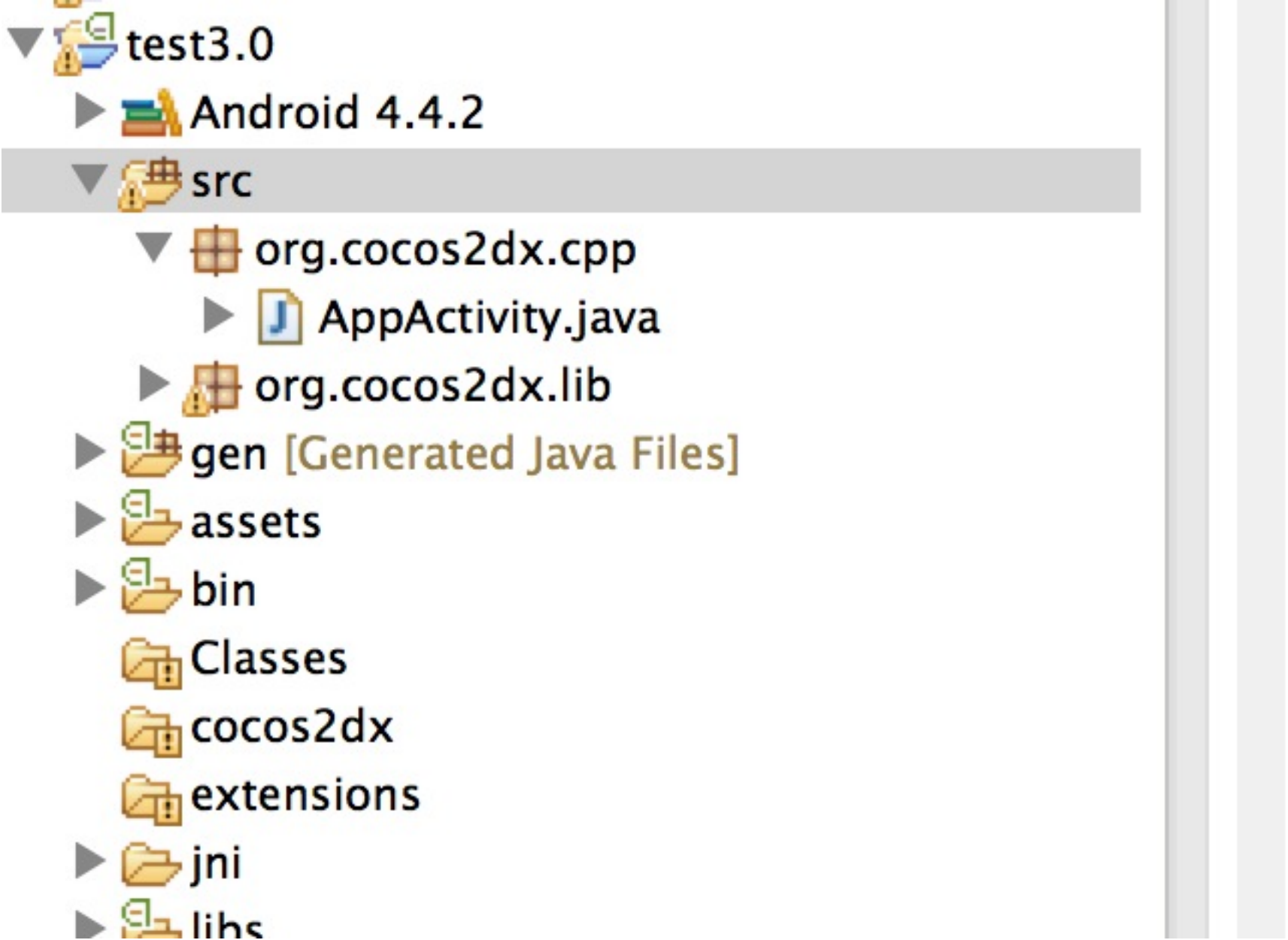
编译完成后打开，使用eclipse打开，并导入可以看到有红色的“*”。



这里是因为少了包，右击属性可以看到



到test3.0/cocos2d/cocos/2d/platform/android/java/src下把类包拷到当前项目的src下即可，或者通过类库项目的方式进行引用。



这样就没有问题。

不过问题来了，每次这么创建都要去copy实在是太麻烦了。

接下来修改一下模板中的build_native.py文件，以后就让命令来帮我们一起将类包考进去。

9、修改模板类中的build_native.py

你可以在“cocos2d-x-3.0/templates/cpp-template-default/proj.android”下找到build_native.py进行修改。


```

#-----拷贝类库代码开始-----
def copy_src_files(src, dst):

    for item in os.listdir(src):
        path = os.path.join(src, item)

        if not item.startswith('.') and os.path.isfile(path):
            shutil.copy(path, dst)
        if os.path.isdir(path):
            new_dst = os.path.join(dst, item)
            if not os.path.exists(new_dst):
                os.mkdir(new_dst)
            copy_src_files(path, new_dst)

#这里增加cocos2d-x类库支持的资源拷贝
def copy_src(app_android_root, cocos_root):
    #android项目的src目录
    android_src_dir = os.path.join(app_android_root, "src")
    #cocos2d-x目录下存放的android所需类库目录
    cocos_src_path = os.path.join(cocos_root, "cocos/2d/platform/android/java/src")
    #判断android项目的src目录是否存在
    if not os.path.exists(android_src_dir) :
        os.mkdir(android_src_dir);
    #进行copy操作
    if os.path.isdir(cocos_src_path):
        copy_src_files(cocos_src_path, android_src_dir);
# 拷贝类库代码结束

def build(ndk_build_param, android_platform, build_mode):

    ndk_root = check_environment_variables()
    sdk_root = None
    select_toolchain_version()

    current_dir = os.path.dirname(os.path.realpath(__file__))
    cocos_root = os.path.join(current_dir, "../cocos2d")

    app_android_root = current_dir
    copy_resources(app_android_root)
    #拷贝类库
    copy_src(app_android_root, cocos_root)

```

贴下代码吧，以上中文就是我修改的地方，下面只贴关键部分代码，大家自行copy

[复制代码](#)

```

1.
2. def copy_resources(app_android_root):
3.
4.     # remove app_android_root/assets if it exists
5.     assets_dir = os.path.join(app_android_root, "assets")
6.     if os.path.isdir(assets_dir):
7.         shutil.rmtree(assets_dir)
8.
9.     # copy resources
10.    os.mkdir(assets_dir)
11.    resources_dir = os.path.join(app_android_root, "../Resources")
12.    if os.path.isdir(resources_dir):
13.        copy_files(resources_dir, assets_dir)
14.
15.    #-----copy cocos_lib_path start-----
16.    def copy_src_files(src, dst):
17.
18.        for item in os.listdir(src):
19.            path = os.path.join(src, item)
20.
21.            if not item.startswith('.') and os.path.isfile(path):

```

```
22.         shutil.copy(path, dst)
23.     if os.path.isdir(path):
24.         new_dst = os.path.join(dst, item)
25.         if not os.path.exists(new_dst):
26.             os.mkdir(new_dst)
27.         copy_src_files(path, new_dst)
28.
29.
30. def copy_src(app_android_root,cocos_root):
31.
32.     android_src_dir = os.path.join(app_android_root,"src")
33.
34.     cocos_src_path = os.path.join(cocos_root, "cocos/2d/platform/android/java/src")
35.
36.     if not os.path.exists(android_src_dir) :
37.         os.mkdir(android_src_dir)
38.
39.     if os.path.isdir(cocos_src_path):
40.         copy_src_files(cocos_src_path,android_src_dir)
41. #-----copy cocos_lib_path end-----
42.
43. def build(ndk_build_param,android_platform,build_mode):
44.
45.     ndk_root = check_environment_variables()
46.     sdk_root = None
47.     select_toolchain_version()
48.
49.     current_dir = os.path.dirname(os.path.realpath(__file__))
50.     cocos_root = os.path.join(current_dir, "../cocos2d")
51.
52.     app_android_root = current_dir
53.     copy_resources(app_android_root)
54. #-----add copy src -----
55.     copy_src(app_android_root,cocos_root)
56.
57.     if android_platform is not None:
58.         sdk_root = check_environment_variables_sdk()
59.         if android_platform.isdigit():
60.             android_platform = 'android-'+android_platform
61.         else:
62.             print 'please use vaild android platform'
63.             exit(1)
64.
65.     if build_mode is None:
66.         build_mode = 'debug'
67.     elif build_mode != 'release':
68.         build_mode = 'debug'
69.
70.     do_build(cocos_root, ndk_root, app_android_root,ndk_build_param,sdk_root,android_platform,build_mode)
71.
```

好了，修改模板的好处就是一次修改，多次使用哈。

下面你可以在创建一个项目，然后执行 `python build_native.py` 看看是不是把类包一起打包进项目了哈。

以上就是整个的环境搭建过程，看起来有点儿多，不过最好还有一个东西也是要放到模板下的。

那就是为了方便以后copy 创建的cpp文件到android.mk下， 往模板的proj.android下的JNI下添加list.sh文件。

下载包： [list.sh.zip](#) (1 K) 下载次数:575

使用方法很简单：

[复制代码](#)


1.	./list.sh ../../Classes
----	-------------------------

这样就可以列出Classes下的cpp了， 这样就可以直接copy到android.mk目录下了。也可参考<http://xuzhiwei.blog.51cto.com/978424/1357298>

哈，好了，完成了整个的创建过程了，感觉很爽。唯一不爽的就是整个代码编辑器，死活我都加亮加不了

[此帖被xuzhiwei13在2014-04-23 23:56重新编辑]

本帖最近评分记录: 共2条评分记录

	ccsupport	可可豆	+1	2014-04-24	-
	偶尔e网事	可可豆	+10	2014-04-24	优秀文章



[隐藏评分记录](#)

职位诱惑

其他的都是然并卵!
银子妹子至少满足你一个!

职位诱惑

其他的都是然并卵!
银子妹子至少满足你一个!

 回复  引用

光俊



级别: 新手上路

UID: 199138
精华: 0
发帖: 12
可可豆: 12 CB
威望: 12 点
在线时间: 72(时)
注册时间: 2013-01-04
最后登录: 2014-07-07

[沙发：](#) 发表于: 2014-04-24 02:26 发自: [Web Page](#)

[只看该作者](#)

这儿好的帖子居然都没人回复。
挽尊

开发者主场—58000RMB现金等你来拿，程序猿or媛，统！统！看！过！来！

 回复  引用

jie654



级别: 新手上路

状态: 未签到 - [\[92天\]](#)
UID: 264091
精华: 0
发帖: 16
可可豆: 534 CB
威望: 330 点
在线时间: 125(时)
注册时间: 2013-10-03
最后登录: 2015-06-15

[板凳：](#) 发表于: 2014-04-24 09:11 发自: [Web Page](#)

[只看该作者](#)

mark，感谢分享，学习了。

 回复  引用


偶尔e网事

[3 楼：](#) 发表于: 2014-04-24 09:26 发自: [Web Page](#)



[只看该作者](#)

UID: 290120
精华: 0
发帖: 99
可可豆: 169 CB
威望: 99 点
在线时间: 213(时)
注册时间: 2014-01-27
最后登录: 2015-07-22

suannai0314



级别: 管理员




状态: 未签到 - [5天]
UID: 169195
精华: 0
发帖: 758
可可豆: 527 CB
威望: 1163 点
在线时间: 2091(时)
注册时间: 2012-09-28
最后登录: 2015-09-02

8 楼:

发表于: 2014-04-24 10:41 发自: Web Page


只看该作者





楼主速度好快，必须顶顶

SIGNATURE


搜索CocoaChina关注微信，每天推送各种最新资讯、活动。



CocoaChina : 【谈谈React的Flux架构和Immutable.js】对于一个独立组件[图]
9月2日 20:25 | 微博
 weibo.com/cocoachina

回复 引用

cocoa-netfly



级别: 侠客


状态: 未签到 - [9天]
UID: 303663
精华: 0
发帖: 119
可可豆: 212 CB
威望: 162 点
在线时间: 118(时)
注册时间: 2014-03-28
最后登录: 2015-08-03

9 楼:

发表于: 2014-04-24 10:54 发自: Web Page

只看该作者

回 3楼(偶尔e网事) 的帖子

你们丫的也太慢了吧。。。

SIGNATURE

Genius-X Team www.genius-x.org

回复 引用

上一主题

下一主题

«

1

2

3

4

5


»

Pages: 1/14

Go

发






CocoaChina 开发讨论区 » Cocos2d-x



坚持1个月，看美剧用字幕
VIPABC,专业英美系外教,免费试听课程 每天45分钟,忙里偷闲学英语!

Re:Cocos2d-x 3.0正式版及andr

☐ 关注本帖(如果有新回复会站内信通知您)



进入高级模式

验证问题:

iPhone5的分辨率? 正确答案:1136x640












发帖、回帖都会得到可观的积分奖励。[查看论坛积分规则](#)


提交

按"Ctrl+Enter"直接提交

默认表情

其他





CocoaChina
苹果开发中文站

首页

游戏开发

App Store研究

iOS开发

开发者服务

论坛

技术问答

开发者中心

Cocos商店

上传大赛

论坛板块

OS X开发

Swift专区

iOS开发

开发者中心

App Store应用排行

发码

签名

关注CocoaChina

关注微信 每日推荐

