# 一Cocos引擎

## 作者：

Ricardo。

## 作用：

Cocos2d 是一个开源的2D游戏框架. 最初的Cocos2D框架是使用Python编写的，基于pyglet pygame开发。目前Cocos2D框架已经被移植到了多种语言和平台上

## 历史：

2005年，Ricardo和朋友萌生了用Python语言 “一星期编写一个游戏”的想法。在2005～2007年间，他们设计了许多种这样的游戏。值得注意的是，每次在设计一个新的游戏时，其游戏引擎都是重新开发的。

2008年2月，他们在阿根廷Córdoba市附近的Los Cocos，决定基于以前的开发经验，把技术进行整合，并组建了游戏引擎的原始开发团队。一个月后，第一版的游戏引擎诞生了，根据其诞生地取名为Los Cocos。一个月后Los Cocos引擎发布了0.1版，其名称从Los Cocos更名为Cocos2d。

## 现在：

Ricardo已脱离Cocos2d的开发，加入Cocos2d-x团队。

当前仍然在维护。

# 二Cocos2d-x

## 作者：

王哲团队。

## 作用：

Cocos2d-X 是基于Cocos2d for iPhone并使用C++语言实现的多平台版本。

## 历史：

Cocos2D-iPhone 有个问题就是不能被方便用于iOS以外的平台，随着Android和Windows智能手机的出现，在iOS以外的平台很需要一个类似的游戏引擎。

这就有了基于C++的Coco2D-X，据王哲说，当时他们想做这方面的技术，找了Unity和其他引擎，都没啥反应，只有Riq热情的支持了他们，还给了很多指导。

当Cocos2D-X相对稳定的时候，王哲到 CocoaChina 做宣传，当时CocoaChina 的老板陈昊芝很有眼光地投资了王哲的团队。

## 现在：

最新版本cocos2d-x 3.7

# 三Cocos studio

## 作者：

张晓龙。

## 作用：

即UI编辑器。是服务于cocos2d-x的编辑器，包括场景编辑器、UI编辑器、动画编辑器、数据编辑器。这是给团队里面美术人员用的. UI 编辑器和动画编辑器主要面向美术，而场景编辑器和数据编辑器则面向游戏策划，这四个工具合在一起构成了一套完整的游戏开发体系，帮助开发者进一步降低开发难度，提高开发效率，减少开发成本。

帮助开发者快速构建2D/3D游戏场景、编辑UI、编辑动画等游戏资源，支持TexturePacker、Particle Designer、Tiled Map Editor、3ds Max等优秀第三方的资源导入，满足不同开发者和公司的开发需求，并且上手容易，简单易懂，同时提供了丰富的开发资源，模板，方便大家学习。

## 历史：

周边工具太多，衍生了想要整合周边工具的想法。

ocos Studio的前身是SweetPome,与2010年6月份开始立项，是一套基于Cocos2d引擎的游戏开发工具集，多款优秀产品均是基于SweetPome开发完成的，包括《捕鱼达人》和《捕鱼达人2》等。

## 现在：

最新版本 v2.3.1

# 四Cocos code ide

## 作者：

不详

## 作用：

Cocos Code IDE 是一个跨平台 IDE，专门为 Cocos2d-x Lua & JavaScript 开发人员准备，通过 IDE 你可以方便的创建游戏工程、编写并且支持在不同平台上调试代码、实时查看代码被改变后的效果，最终直接发布成一个可上架的安装包。

## 历史：

出了两个IDE版本。

Cocos Code IDE V1 is based on Eclipse

 Cocos Code IDE v2 is based on IntelliJ IDEA

## 现在：

最新版本 2.0.0-beta

# 五Quick cocos2d-x

## 作者：

曾嵘，廖宇雷等。

## 作用：

Lua对cocos2d-x的调用版。

## 历史：

由于触控开发的 lua 绑定不太给力，且 C++ 对开发人员要求较高，所以网龙科技利用 tolua++ 这个工具，将 cocos2d-x 的 C++ 接口转为了 Lua 接口（这种将 C++ 接口导出为 Lua 接口的库通常称为 luabinding）。让开发者可以使用 Lua 这种简单易懂的脚本语言来编写游戏，从而大大提高开发效率。

大概在 2012 年上半年，廖宇雷公司开始使用 cocos2d-x + Lua 来开发游戏。但是发现当时 cocos2d-x 对 Lua 的支持还存在相当多不完善的地方。所以廖宇雷重写了整个 luabinding 的支持代码，解决了内存泄露、只能使用全局函数做回调等问题。

在 cocos2d-x 2.0 发布后，luabinding 又进行了不少改进和完善。截止到 cocos2d-x 2.1.4，整个 luabinding 已经可以说是相当稳定了。所以《我是 MT》、《大掌门》这些赚钱像印钱的游戏，就纷纷采用 cocos2d-x + Lua 的解决方案了。

可惜 cocos2d-x 团队从 2012 年以来一直在强力推广 cocos2d-x 的 JavaScript 解决方案，所以在 Lua 支持上基本上就没有什么大动作了。而从我们使用 Lua 解决方案的开发商看来，需要 luabinding 具备更强大的功能，因此这就是廖宇雷团队开发 quick 的最初原因。

触控觉得自己的cocos2d-x + lua方案不给力，收购了更优秀quick-cocos2d-x来增强实力。

原来Cocos2d-Lua 和 Quick cocos2d-x是两个东西，现在已合并。

## 现在：

Cocos2d-Lua v3.5。