

Alex Zhou的程序世界

不积跬步，无以至千里；不积小流，无以成江海-http://codingnow.cn

- [首页](#)
- [Alex Zhou](#)
-



[首页](#) > [cocos2d-x开发专栏](#) > cocos2d-x 3.0制作2D横版格斗游戏-part5

cocos2d-x 3.0制作2D横版格斗游戏-part5

2014年1月26日 [Alex Zhou](#) [发表评论](#) [阅读评论](#) 2,399 人阅读

前面已经完成了在win32环境下游戏的开发，现在需要把它移植到android上。cocos2d-x 3.0版本移植起来更简单了，不需要安装cygwin，也不需要编写java代码。

1. 首先编辑proj.android\jni\Android.mk，内容如下：

```
1  LOCAL_PATH := $(call my-dir)
2  include $(CLEAR_VARS)
3  LOCAL_MODULE := cocos2dcpp_shared
4  LOCAL_MODULE_FILENAME := libcocos2dcpp
5  # 遍历目录及子目录的函数
6  define walk
7  $(wildcard $(1)) $(foreach e, $(wildcard $(1)/*), $(call walk, $(e)))
8  endef
9  # 遍历Classes目录
10 ALLFILES = $(call walk, $(LOCAL_PATH)/../..../Classes)
11 FILE_LIST := hellocpp/main.cpp
12 # 从所有文件中提取出所有.cpp文件
13 FILE_LIST += $(filter %.cpp, $(ALLFILES))
14 LOCAL_SRC_FILES := $(FILE_LIST:$(LOCAL_PATH)/%=%)
15 LOCAL_C_INCLUDES := $(LOCAL_PATH)/../..../Classes
16 LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES := cocos2dx_static
17 LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += cocosdenshion_static
18 include $(BUILD_SHARED_LIBRARY)
19 $(call import-module,2d)
20 $(call import-module,audio/android)
```

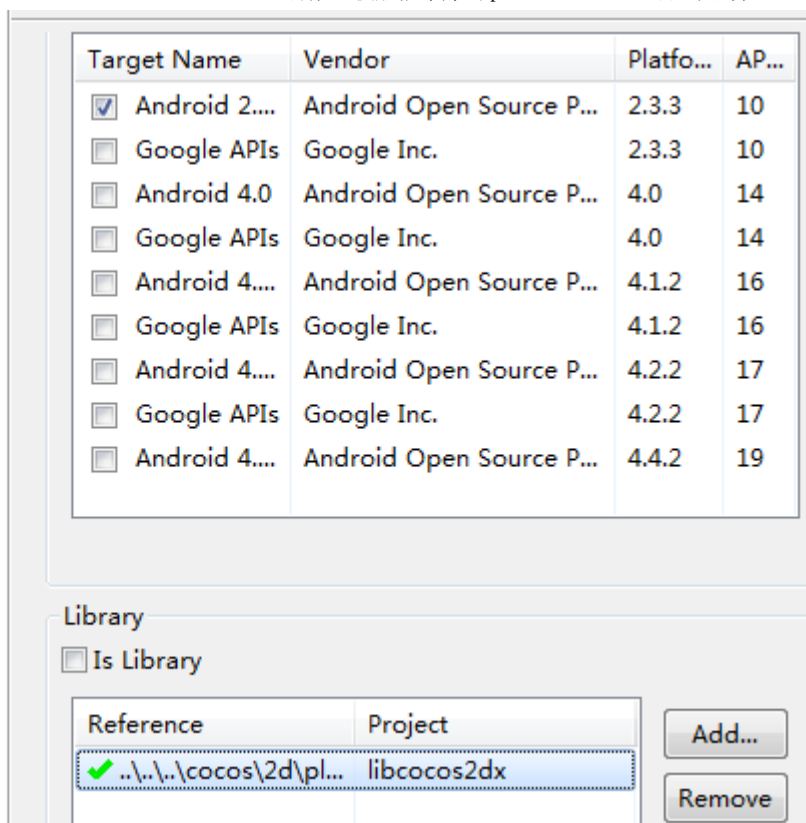
2. 下载NDK，并配置环境变量NDK_ROOT为NDK根目录。

3. 在proj.android目录下，按住shift+右键，打开命令提示符窗口，输入python build_native.py，编译就开始了，慢慢等待。

如果编译的时候出现：Couldn't find the gcc toolchain，需要更新NDK，如果不用cygwin，那么3.0要求ndk-r8e以上版本才可以。

4. 编译完成后，打开eclipse，import游戏对应的android项目(proj.android)。右键-项目属性，看到引用了libcocos2dx项目，因为我已经导入了，所以上面看到是绿色的勾。

- ▶ Resource
 - Android
 - Android Lint Preferences
 - Builders
- ▶ C/C++ Build
- ▶ C/C++ General
 - Java Build Path
- ▶ Java Code Style
- ▶ Java Compiler
- ▶ Java Editor
 - Javadoc Location
 - Project References
 - Refactoring History
 - Run/Debug Settings
 - Task Tags
- ▶ Validation



5.导入libcocos2dx项目，具体路径请查看project.properties文件，导入后效果如图：

- ▶ libcocos2dx
- ▶ PompaDroid

OK，编译运行吧！效果如图，在模拟器运行有点卡：



到此为止这个游戏demo就告一段落了，很久没写博客了，偷了点懒，这几篇文章就只是把有道云笔记里的学习笔记串了起来，看来以后还是得继续勤写博客啊。

0

转载请注明来源：Alex Zhou的程序世界，本文链接：<http://codingnow.cn/cocos2d-x/1344.html>

“享”得真美 现报名iOS脱产班，免费试听30天！
 报名Cocos2d-x脱产班，减免¥2000!

蓝鸥3G学院
www.lanou3g.com

分类: [cocos2d-x开发专栏](#) 标签: [cocos2d-x 3.0](#)

[评论 \(2\)](#) [发表评论](#)

1.

winsoft

2014年2月17日23:41 | [#1](#)[回复](#) | [引用](#)

你好，看到你的技术博客，非常棒。想问一个关于Cocos2dx的问题，对于存储游戏中的数据信息，Xml 和 CSV文件，哪种更好用，还是它们各自有优势用在不同地方？谢谢！



o

[Alex Zhou](#)2014年2月18日09:37 | [#2](#)[回复](#) | [引用](#)

存储简单数据使用xml和csv都可以，xml处理较复杂格式的数据比较方便，但速度没csv快。一般来说存储游戏中主要数据使用数据库(如sqlite)，其他简单的设置信息使用xml比较多，解析方便。

<input type="text"/>	昵称 (必填)
<input type="text"/>	电子邮箱 (我们会为您保密) (必填)
<input type="text"/>	网址
<div></div>	

[订阅评论](#)

[如何优化cocos2d程序的内存使用和程序大小](#) [cocos2d-x 3.0制作2D横版格斗游戏-part4](#)
[订阅](#)

[点击赞助](#)[最近更新](#)

- [在c/c++中调用lua函数](#)
- [在lua中调用c/c++函数](#)
- [OpenGL ES 2.0 绘制一个三角形](#)
- [OpenGL ES 2.0渲染管线](#)

- [win7下搭建opengl es 2.0开发环境](#)
- [这些年收集的电子书](#)
- [c++ 拷贝构造函数](#)
- [cocos2d-html5 实现网页版flappy bird游戏](#)
- [【cocos2d-x开发实战 特训99-终结篇】移植到android平台和添加admob广告](#)
- [【cocos2d-x开发实战 特训99-part6】完成游戏首页](#)

全站最热

- [cocos2d-x CCScrollView和CCTableView的使用](#)
- [cocos2d-x 2.0版本 自适应屏幕分辨率](#)
- [cocos2d-x学习笔记-CCAction\(动作\)](#)
- [cocos2d-x 通过JNI实现c/c++和Android的java层函数互调](#)
- [cocos2d-x学习笔记-触屏事件详解](#)
- [cocos2d-x学习笔记-CCSprite\(精灵\)](#)
- [cocos2d-x入门\(7\)-win7下把win32游戏移植到Android平台\(无需cygwin和minigw\)](#)
- [cocos2d-x 显示中文字符和解析XML文件](#)
- [cocos2d-x学习笔记-CCMenu和CCMenuItem详解](#)
- [cocos2d-x学习笔记-动画](#)

分类目录

- [android开发专栏](#) (15)
- [BlackBerry10开发专栏](#) (7)
- [Boost开发专栏](#) (2)
- [c/c++语言](#) (7)
- [cocos2d-x开发专栏](#) (37)
- [git](#) (4)
- [java语言](#) (3)
- [linux系统](#) (3)
- [lua语言](#) (2)
- [OpenGL ES学习笔记](#) (3)
- [python语言](#) (17)
- [vim](#) (2)
- [搜索/爬虫](#) (1)
- [数据库](#) (1)
- [生活杂记](#) (4)
- [职场话题](#) (4)

文章归档

- [2014 年五月](#) (2)
- [2014 年四月](#) (5)
- [2014 年三月](#) (8)
- [2014 年二月](#) (3)
- [2014 年一月](#) (7)
- [2013 年八月](#) (1)
- [2013 年七月](#) (2)
- [2013 年三月](#) (7)
- [2013 年二月](#) (2)
- [2013 年一月](#) (4)
- [2012 年十二月](#) (4)
- [2012 年十一月](#) (9)
- [2012 年十月](#) (16)
- [2012 年九月](#) (16)
- [2012 年八月](#) (10)
- [2012 年七月](#) (6)
- [2012 年六月](#) (10)

标签云

[android开发专栏](#) [BlackBerry10](#) [Boost](#) [c++](#) [Cascades](#) [CCNode](#) [cocos2d-x 3.0](#)

cocos2d-x入门 [cocos2d-x开发专栏](#) [from-import](#) [git](#) [Handler](#) [IKAnalyzer](#) [Image](#) [import](#)
[java语言](#) [JNI](#) [jpeg not available](#) [linux](#) [lua](#) [map](#) [mmseg4j](#) [MySQL](#) [mysql-python](#) [mysql_config](#) [python语言](#)
[言](#) [solr](#) [vimpress](#) [win7](#) [wordpress](#) [ZipImportError](#) [中文分词](#) [书写是更好的思考](#) [元组](#) [写入EXIF](#) [分支](#) [列表](#) [单词转换](#) [性能优化](#) [搜索](#) [模块](#) [浅拷贝](#) [深拷贝](#) [详解](#) [读取EXIF](#)

评论

- [nozuonodie](#): 飞猪的轮廓不见了, 会不会是因为轮廓太小了, 我的PTM_RATIO设置为32, 明显比图小了
- [xmw_106](#): 问题解决了, 是plane类create方法的问题, 谢谢你的回答。@Alex Zhou
- [Alex Zhou](#): @xmw_106 你把_plane写成了Sprite*类型了吧, 改成Plane*;
- [xmw_106](#): 不好意思, 我刚没说明白, 刚学cocos2d-x, 就是将飞机加入游戏场景中, 创建飞机对象: _plane = Plane::create();这句会报这样的错误 error C2440: “=” :...
- [xmw_106](#): 请问为什么出现这个错误 1 error C2440: “=” :无法从 “cocos2d::Sprite*” 转换为 “Plane*”
- [lalu](#): lalu : 0x0026888E 处有未经处理的异常(在 MyGame.exe 中): 0xC0000005: 读取位置 0xCDCDCDCD 时发生访问冲突。定位错误是 m_pHero->attack =...
- [lalu](#): 0x0026888E 处有未经处理的异常(在 MyGame.exe 中): 0xC0000005: 读取位置 0xCDCDCDCD 时发生访问冲突。定位错误是 m_pHero->attack =...
- [china cheap Giants jerseys](#): wholesale cheap Panthers jerseys china are at super low price and good quality
- [jared](#): @Alex Zhou 谢谢老师! 按照您说的找到了, 哈哈
- [Alex Zhou](#): @jared 在SuperMan\proj.android\src\com\alexzhou\superman目录下吧
- [jared](#): 老师, 您好, 请问SuperManActivity这部分代码添加到哪里? 您的源码中没找到
- [272926206@qq.com](#): 对于一个生产者, 多个消费者的场景, 下面这段代码存在一些小问题 // 通知老板娘赶快做包子 breadList.notifyAll(); 在实际场景中很可能会导致无效多余的通知。...
- [benzonli](#): 按照这样做了, 还是报这种错误, 不知道有没有其他方面的错!! @ Alex Zhou
- [Alex Zhou](#): @benzonli 看看文章第四步就知道了, 你把vs安装目录下的\VC\lib目录添加到: 项目属性>vc++目录>引用目录(如: 我的2012 是E:\vs2012\VC\lib)。
- [benzonli](#): 您好, 我按照上述方法, 搭建了环境, 在PC Nvidia 显卡上运行不了这款模拟器, 报的错误 “: 1>—— 已启动生成: 项目: Hello_Triangle, 配置: Debug...
- [younger](#): 嘿嘿 我的问题 已经解决了 麻烦你了 谢谢你的教程 真的很好@Alex Zhou
- [younger](#): @Alex Zhou 但是 我利用你的代码生成的APK在同一台手机尺寸就和电脑上的 几乎一致 还有一个问题 就是最后admob的广告会把 所有用户界面挡住 我的QQ 是961438311 你能帮我看下吗? 万分感谢...
- [Alex Zhou](#): @younger 屏幕尺寸不一样吧
- [younger](#): 你好 请问 为什么 我照着你的代码敲出来运行的android端程序画面失真 和在PC上面看到的不一样
- [lyy](#): 求大神帮忙, 我用的是cocos2d-x建的工程, 没有用cyg win,直接在Eclipse下编译, 按照大神的代码编译, 遇到几个问题: 1、在第(4)步的时候#include...
- [Alex Zhou](#): 最近扫黄严重, 快盘外链将暂时无法访问了
- [feshyisme](#): 博主, 想问一下, 为什么android的编译不通过。报这个错: The Selected NDK toolchain version was 4.8! Android NDK:...
- [feshyisme](#): 一步步学习, 很好的教程, 谢谢。
- [feshyisme](#): 很详细的教程
- [feshyisme](#): 写得很详细, 是很好的教程, 学习中。
- [eric](#): 我知道了, run(host=' 0.0.0.0&# 8242;)就可以了
- [eric](#): 用flask建好服务器之后本地可以访问, 但是局域网中其他机器 无法访问。防火墙已经关了。这是为什么?
- [EricElye](#): amazing app! 很好很好!
- [magzza](#): 学习BB10开发, 无意中找到这里, 顺便问问微信开发的怎么样了, 好久没更新了应该
- [HSoul](#): 那么这样, 如果2个手指在左半屏滑动, 遍历到第一个touch (start.x < winSize.width / 2), 设置一次位置, 当遍历到第二个touch (start.x < winSize.width...

友情链接

- [github](#)
- [iteye](#)
- [life-notes](#)
- [Mindon.IDEA](#)
- [Software MyZone](#)

[回到顶部](#) [WordPress](#)

版权所有 © 2012-2014 Alex Zhou的程序世界 | 粤ICP备12040927号

主题由 [NeoEase](#) 提供, 通过 [XHTML 1.1](#) 和 [CSS 3](#) 验证.