1. HCAPI.showAlert(null,null, "你要加" + tempName+"("+tempId+")" + "为好友？", [HCAPI.Manager.getUIText(10001).TextInfo, HCAPI.Manager.getUIText(10002).TextInfo]);//弹出一个对话框
2. HCAPI.playerData中是玩家自己的信息
3. var tempModel:S\_BeastFriendModel = HCAPI.getUIModel(ModelConstants.FRIEND\_MODEL) as S\_BeastFriendModel;//获取自己好友列表;yoshikun
4. threeChildMenuCell.getCellUI().filters=AswingGlobalFunction.getGrayFilter();将一个按钮变黑(不可用);

5. 不联网的情况下解决FlashPlayer安全沙箱的方法： C:\Documents and Settings\Administrator\Application Data\Macromedia\Flash Player\#Security\FlashPlayerTrust下新建FlashPlayer.cfg文件,内容为：($表示路径)

$\release\swf\aswing （说明：aswing.swf所在的目录）

$\release\ （说明：mainApp.swf所在的目录）

或者直接写盘符:

E:\

C:\

5.2)win7下面的目录C:\Users\Administrator\AppData\Roaming\Macromedia\Flash Player\#Security\FlashPlayerTrust

6. loadAccount.txt.restrict = "0-9a-zA-z!@#$%&\*-\_+=|`~{}'^";

7.打断点,把HCMain文件和main\_DBXJ.fla主类fla放在一起,并且修改代码中的包路径和fla的基类路径.

8. prevBtn = new RButton("",12,0xffffff,"beast.property.Button.page");这里的第四个字符串参数,指向的是在AeonLAF类定义的,由”大兵小将UI 5.27(10.04).fla”所导出SWF” Aeon.swf”中的原件.在Aswing类里通过UIManager.setLookAndFeel(new AeonLAF())来引用.

9. E:\SuperBeast\cn\Server\Bin\SuperActorEditor.exe查NPC的ID

10.#### addpetexp 0 0 1000

#### addpet 1022

#### additem ID(361 ) 0 数量(1)

11. item.attributes()[0];//访问节点的第0个属性

12. var upPanel:RPanel = new RPanel(new EmptyLayout(), null, 280, 50);

var leftTitleTempCell:S\_ImageCell = AswingGlobalFunction.getCell("S\_PowerShip\_LiChang\_T", "closedBtn", 95, 14, ["S\_PowerShip\_CloseBtn\_Over"]) as S\_ImageCell;//实例化一个cell

upPanel.append(leftTitleTempCell.getCellUI());

//改变背景图片

Var newBg:Sprite = HCAPI.getUIWord(“path”) as Sprite;

leftTitleTempCell.getCellUI().setBackgroundDecorator(new AssetBackground(newBg));

//设置

13. var beastModel: BeastModel = HCAPI.getUIModel(ModelConstants.BEAST\_MODEL) as BeastModel;在单例的BeastModel实例化以后,在其他地方取它

14. addEventListener(type:[String](mk:@MSITStore:E:\\API\\flashcs4_cn.chm::/zh_CN/AS3LCR/Flash_10.0/String.html), listener:[Function](mk:@MSITStore:E:\\API\\flashcs4_cn.chm::/zh_CN/AS3LCR/Flash_10.0/Function.html), useCapture:[Boolean](mk:@MSITStore:E:\\API\\flashcs4_cn.chm::/zh_CN/AS3LCR/Flash_10.0/Boolean.html) = false, priority:[int](mk:@MSITStore:E:\\API\\flashcs4_cn.chm::/zh_CN/AS3LCR/Flash_10.0/int.html) = 0, useWeakReference:[Boolean](mk:@MSITStore:E:\\API\\flashcs4_cn.chm::/zh_CN/AS3LCR/Flash_10.0/Boolean.html) = false):[void](mk:@MSITStore:E:\\API\\flashcs4_cn.chm::/zh_CN/AS3LCR/Flash_10.0/specialTypes.html" \l "void)

useWeakReference:[Boolean](mk:@MSITStore:E:\\API\\flashcs4_cn.chm::/zh_CN/AS3LCR/Flash_10.0/Boolean.html) (default = false) — 确定对侦听器的引用是强引用,还是弱引用. 强引用（默认值）可防止您的侦听器被当作垃圾回收. 弱引用则没有此作用.

15. E:\SuperBeast\cn\Docs\系统文档\地图系统\飞船内舱,文档位置

16. label.setForeground(new ASColor(0x00FFFF)); //Jlabel设置字体颜色

17.遇敌准备时,弹出面板: BeastFightPrepare.as,如修改准备时间

18.战斗相关的基本都在enemyAS包里面

19. HCAPI.Manager.getUIText(10002).TextInfo 是去获取UIText.csv中的东西

20. var itemData:ItemData = HCAPI.Manager.getItemInfo(itemId); //返回该部件的ItemData值

21. HCAPI.Manager.getEquipData(itemId); //返回该部件的EquipData值,读的csv表

22.当swf加载完成以后,给HCAPI.getMc一个静态方法赋值为文档类里面的方法,可以在全局区调用

23. HCAPI.layerManager.shipLayer.addChild(spr); //在动力舱里面加一个Sprite

24.ExternalInterface类是外部API,这是一个在ActionScript和FlashPlayer容器之间实现直接通信的应用程序编程接口,例如,包含JavaScript的HTML页.Adobe建议使用ExternalInterface实现JavaScript与ActionScript之间的所有通信.在FlashPlayer中,可以使用HTML页中的JavaScript来调用ActionScript函数.ActionScript函数可以返回一个值,JavaScript会立即接收它作为该调用的返回值.使用ExternalInterface.call(“JavaScrpitMethodName”);

如果ExternalInterface.call(“JavaScrpitMethodName”,”army”);从第二个参数开始都是参数

//--🡪1

JS代码:

function sayHello(name){

alert(“hello,” + name);

}

//--🡪2

AS代码

/\*\*

\* 保证js调用as的时候swf已经加载完成,现在swf里面调js的方法,所调用的js方法里面\* 返回去调用as的方法

\*/

Private function callJavaScriptFunction():void{

//验证是否可用

If(EnternalInterface.available){

//增加js方法监听,当js调用callAsFunction的时候as执行onCallBackHandler

EnternalInterface.addCallback(“callAsFunction”, onCallBackHandler);

//调用js方法

EnternalInterface.call(“callBackBridge”);

}

}

25. ctrl+shift+～打开调试面板可以看见新手任务过程中发送的所有协议号

26.HCAPI.autoLogin和HCAPI.allowDomain表示是否在外网环境

27. public function AlertFrame(owner:Sprite = null, //父容器

title : String = "", //标题

msg:String = "", //内容

btnAry:Array = null, //按钮

func:Function = null, //点击确认或者取消以后调用的函数(传一个需要参数0和1的方法,分别是取消时候调用和确认时调用)

modal:Boolean = true, //外面是否可以点击

displayTime:int = 10000, //显示延迟

linkFuntion:Function = null,

close:Boolean = true) //右上角是否有X

28.弹出一个输入提示框

JOptionPane.showInputDialog("title", "msg", finishHandler, "defaultValue", parentComponent, modal, icon):JoptionPane

29．HCLayerManager里面的hcLayer在管理新手引导的影片剪辑

29.GM命令:#### addmission 110014增加一个任务 110095是通往第二平行宇宙的任务

30. loader.load( new URLRequest(url+Config.version));今后涉及外部加载模块和素材的，URL后面都加一下版本号+Config.version

31. E:\super1\cn\Docs\系统文档\道具系统

32. ####addmoney 2 数量

33. ResourceManager.getDisplayObjectByName()方法

获取除了UI以外的都用

ResourceManager.getClassByName()方法

34.HCMessage改为SocketDecder

parseData方法是socket收到来自server的数据,从中读出头命令，得到索引号，从而调用相应的函数解析数据

35. Eurowebsoft.utils.一些工具

36. 加载的时候加上事件

loader.contentLoaderInfo.addEventListener(IOErrorEvent.IO\_ERROR,loadErrorHandler)

37. socketid这个类保存所有协议号

coredefine保存全局变量

38.引用类,调用方法

if (tempFunction) {

if(tempFunction is Function){

tempFunction (msg);

}else if(tempFunction is Class){

var decoder:Object = new tempFunction();

decoder.decode(msg);

}

}else {

TraceHC.trace("socket 收到数据，无法继续解析，原因：HCMessage.parseData(),tempFunction==null");

}

39. 1.添加道具 Additem id 0 num

2. 添加飞船经验 AddExp num

3. 添加宠物的经验 Addpetexp 0 index num

4. 添加宠物 AddPet id

5. 设置宠物的技能 AddPetSkill petindex skillindex skillID

6. 移动到其他地图 MoveTo id

7. 添加任务 AddMission ID

8. 删除任务 DelMission ID

9. 完成任务 EndMission ID

40.DnD(DragAndDrop)可以拖拽的类

S\_ImageCell 没有拖拽功能的Cell

S\_ImageDnD 有拖拽功能的Cell

var dndPanel3:DndPanel = GroupTypePaneArr[n] as DndPanel;

imageDnd.setAcceptableInitiator(dndPanel3); //加监听器

41.HCAPI.getFunc(“方法名,如(closeAllUI)”)(); 在funcMap中找到这个方法

closeAllUI是调用UIManager里面的清除所有UI的方法

42.战斗

1)服务器发送遇敌协议BSM\_STOC\_MEET\_MONSTER\_RESULT

2)遇敌随机出怪S\_RandomOgre

3)加载形象图片

4)加载完成Timer开始计时

5)计时完成,弹出选择框

45. “\n”换行

“\r”回车

“\t”Talbe

47. 在TaskModel.as 里面有个hashmap completeTaskList存着已完成的任务列表

蛋蛋糖

1. PlayerManager.Instance.Self拿玩家自己的数据
2. LanguageMgr.GetTranslation("tank.view.im.IMFriendItem.delete")拿到bin-debug下的language-zh\_cn.txt(中文语言包)里面的对应字符串
3. ChatManager.Instance.privateChatTo(data.tagname)在聊天输入框设置私聊对象
4. e.stopImmediatePropagation();停止事件往下传递
5. function GetTranslation(translationId:String, ...args):String第一个是必要参数, 后面可以跟任意个参数
6. stage.focus = \_inputField; //设置焦点

\_inputField.setSelection(\_inputField.text.length,\_inputField.text.length;

前面参数代表开始索引位置, 后面参数表示结束索引位置, 将这段文本设置为选中, 如果前后参数一致, 表示插入光标, 如同设置caretIndex一样 7.HConfirmDialog.show(LanguageMgr.GetTranslation("tank.view.emailII.WritingView.tip"),LanguageMgr.GetTranslation("tank.view.im.IMFriendItem.deleteFriend"),true,deleteFriend,cancelDel);弹出一个提示框

1. var num:Number = num.toPrecision(4);保留Number型数的小数点后面4位
2. 做道具的path在PathManager的solveGoodsPath, 传两个参数(模板和id), 返回path
3. 获取道具模板:ItemManager的getTemplateById方法, 另外还有fill方法
4. HalertDialog弹出框
5. VisualizeRegister注册角色网页
6. NickNameCheck.ashx角色重名验证
7. MouseFocusAsset丢失FlashPlayer焦点时调用的鼠标形状
8. 现在的事件用ObjectEvent抛, 事件类型定义在抛的地方
9. BellowStripViewII.Instance.openBag();打开背包
10. MessageTipManager.getInstance().show(LanguageMgr.GetTranslation(**"tank.invite.InvitePlayerItem.cannot"**));//很漂亮的提示字飘出
11. mc.addFrameScript(mc.totalFrames - 1, frameOver);

**private** **function** frameOver():**void**{

StateManager.setState(StateType.ROOM);

}

给最后一帧加来个方法, 运行到那一帧调用

1. 阻止掉mouse\_down事件

\_proxy.stage.addEventListener(MouseEvent.MOUSE\_DOWN,\_\_stageMouseDown,**true**);

**private** **static** **function** \_\_stageMouseDown(e:Event):**void**{

e.stopImmediatePropagation();

\_proxy.stage.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE\_DOWN,\_\_stageMouseDown,**true**);

}

1. 外部加载的图片需要传到服务器(如Resource\image下的图片)
2. Dispose的时候先移除监听, 再从父容器中移除, 在设置为null
3. 将资源更新到svn上面,在远程连接桌面,进入240服务器,D:\DDT\Resource目录下更新
4. 发debug版本:更新svn的Release\Client\bin-debug,再更新到240服务器的D:\GGT\client\bin-debug目录,这两个目录是关联的
5. 配置环境的时候,如果每个项目都报错,那就把编译器设置中player的版本改一下
6. Hframe中可以设置标题的图标,通过外部加载

\_bg.titleBmp = PathManager.soloveHFrameTilePath(**"title"**);

25.使用外部链接方式使用一个类库的时候,要注意如果该类库里面的类没有被该类库使用,则不会被编入swc中,导致使用它的项目找不到该类.

26. VerifyError: Error #1014: 无法找到类 IflexModuleFactory

解决方法是将flex的框架链接变为合并到代码中

27．inputText.text = **"请输入用户名!"**;

inputText.restrict = **"a-z 0-9 ([\u4e00-\u9fa5]\*) -~^ "**;

28. 灰色filter:

[new GlowFilter(0x000000, 1, 1.2, 1.2, 50, 2)]

[new DropShadowFilter(0, 0, 0xFF0000, 1, 8, 8, 4, 2)]

new ColorMatrixFilter([0.3, 0.59, 0.11, 0, 0, 0.3, 0.59, 0.11, 0, 0, 0.3, 0.59, 0.11, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0]);

29.在分布式加载的swf中应该先编译后断点,不然进不去断点.

30.放在主swf同一路径下的flv无法加载的问题,需要配IIS服务器支持加载flv

HTTP头MIME类型:扩展名flv

MIME类型flv-application/octet-stream

31.设置textArea的滑动条在最下面

textArea.verticalScrollPosition = \_debugText.maxVerticalScrollPosition;

32.加载其它的library.swf作为类库,主main.swf里面尝试获取类定义获取不到时,可能是因为没有安全文件的支持

33. 解决动态类找不到定义的方法

public class IncludeClasses {

RedBox;

}

在其他地方导入该类var includeClasses:IncludeClasses;

34. e.currentTarget.removeEventListener(e.type, arguments.callee);

移除注册监听器对象上的监听器和正在执行的函数引用

35. tree /f "目录"树形结构

36.svn文件被自己锁定,进入svn浏览器,看文件被谁锁定,然后右键breaklock强制解锁

37.使用嵌入字体时,自己先放字体库到C:\WINDOWS\Fonts,再注册编译好的swf里面的字体Font.registerFont(ResourceManager.instance.getDefinition(**"fonts.FZCY"**) **as** Class);

38.一个事件接收到两次,有可能是两个实例派发的

39. E:\doll\assets\zh\_cn\data 表格路径更新不下来是因为host没有绑定

40.表格加载不到或者加载到的swf得不到类实例,是因为没有绑host

41.加载不到资源的时候查看crossdomain.xml能否访问<http://assets.yile.com/crossdomain.xml>

42.取到不同swf里的相同资源是同一个时,应该在加载的时候给出上下文就可以了

**var** context:LoaderContext = **new** LoaderContext(**false**, **new** ApplicationDomain());

context.allowCodeImport = **true**;

ResourceManager.instance.loadResource(\_partName, **"weapon"**, \_loadPartComplete, context);

43.报错:private function find(level:int){

level:int;//这种写法导致

}

44.内存泄露

1)Swf资源库不要放在舞台,不然加载好的时候都会被初始化

2)MovieClip的清理必须要把他停止,以及它的子元件全部停止,移除

45.在world里面体会换行符^p

46.调试的时候不用html,可以在调试设置里面把默认的html改成swf

47. 检测flash的运行在本地还是网络

trace(loaderInfo.url.indexOf("file:///") != -1);

trace(new LocalConnection().domain == "localhost");

trace(Security.sandboxType != "remote");

1. 安全沙箱错误可能是因为某些公司封了843端口导致的,或者是服务端没开843
2. Nginx配置本机服务器 server\_name ye.yile.com; root E:/8.5/client/doll/;

再把ye.yile.com绑自己IP到HOSTS,再访问http://ye.yile.com/bin-debug/Main.html

1. 在linux上创建了文件夹,本地无法用ftp上传,需要修改文件夹读写权限chmod 777 . -R
2. eclipse下用Ant编译大量java文件时出Java heap space异常解决方法：

方法1、窗口->首选项->java->已安装的jre->编辑

把缺省Vm参数设为-Xms64m -Xmx512m

方法1、window->preferences->java->installed jres->edit jre  
把default vm arguments 的参数设为-Xms64m -Xmx512m  
方法2、在window的环境变量中添加JAVA\_OPTS=-Xms64m -Xmx512m  
问题解决

1. linux中svn添加全部

svn st | grep '^\?' | tr '^\?' ' ' | sed 's/[ ]\*//' | sed 's/[ ]/\\ /g' | xargs svn add

或svn st | awk '{if ( $1 == "?") { print $2}}' | xargs svn add

1. www用户原则上不能访问home,只能访问一个公开的目录
2. yum -y install lrzsz安装linux和windows交互的ftp

rz上传到linux

sz [options] file ...从linux上下载文件

1. 打包文件tar czvf test.tar.gz test
2. 解压文件tar xzvf test.tar.gz
3. scp portuguese.tar.gz [yile@106.187.99.23:~传文件到linux服务器上](mailto:yile@106.187.99.23:~传文件到linux服务器上)
4. cd ~到该用户的目录
5. cd -到上一次的目录
6. rsync -r --delete --exclude=".svn" map new\_map 将map目录的文件拷贝到new\_map中,不包括.svn文件
7. 写头文件的时候,需要用到对象的时候才引用它的头文件,如果只用指针就写前置声明,节约空间提高编译速度

#include “StateManager.h"

class Entity

class GameEntity

{

private:

StateManager m\_stateMgr;

Entity\* target;

}

1. 安装python模板pystache,先安装setuptools-0.6c11.win32-py2.7.exe,然后再python27的script目录里面,运行easy\_install.exe pystache,会自动安装
2. 配置cocos2dx+qt+vs2012开发工具环境
3. 用vs2012创建qt项目,在属性管理器中添加现有的属性表,cocos2d/cocos/2d/cocos2d\_headers.props,和cocos2dx.props,这样项目就会集成cocos的一些配置
4. 这时Qt会有报错,编译一次项目,重新启动vs
5. 修改qt项目的输出目录和libcocos2d和libExtentions和ilbGUI的输出路径一致
6. 使用cocos2dx进行文件系统的操作的时候,不能用windows的标准库操作,要用cocos2dx封装好的方法,如:
7. 获取绝对路径(可写),在mac上面的文件目录不是都可写的,只能写当前app下面的document目录,需要使用CCFileUtils的fullPathForFilename方法

b.读取文件的时候,需要使用CCFileUtils里的getDataFromFile方法

1. 在cpp中定义变量,常量,方法的时候,要注意cpp自己是不知道要定义的是哪里的变量的,需要给上命名空间,比如在HelloWorld.h中声明静态属性static EventListener\* \_listener;在cpp文件中定义的时候,EventListener\* HelloWorld::\_listener = new EventListener();
2. 发布界面特效,先用flash打开fla,到元件外层,并且把元件设置为图形,用art目录下的jsfl目录下的”勇士法则手机版.jsfl”导出序列图,用tp打包成pvr
3. auto sprite = Sprite::create();

-> this.addChild(sprite);

报错在这一行,发现this的属性值都是错的,原来this被初始化了两次导致的

1. 设置vs的默认创建文件的编码格式,找到模板文件D:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 12.0\VC\vcprojectitems,将这里面的cpp文件和h文件打开并保存为utf-8格式的就可以了

69.在Qt中qDebug显示中文需要在预编译里面加入

#if \_MSC\_VER >= 1600

#pragma execution\_character\_set("utf-8")

#endif

1. Qt5中用QStringLiteral(“你好”)来解决中文在组件中无法显示的问题
2. #define不能加分号
3. 在vs+qt中凡是用Q\_OBJECT标记过的.h文件都会生成一个对应的moc文件,要是用slot的类声明中必须包含该Q\_OBJECT.
4. vector::erase(iter)方法返回下一个迭代器地址

bool condition = true;

while(iter != list.*end*())

{

if (condition)

{

iter++;

}

else

{

iter = list.erase(iter);

}

}

1. 使用cocostudio的时候,使用到的公用字体目录要和游戏中的目录匹配起来,不然找不到字体
2. cocos2dx加载文件的时候,路径正确,但是加载失败,如字体初始化失败,是因为该文件被占用了,用360强制删除再update下来就好了

76.cocostadio中获取子对象的子对象时,使用root->getChildByTag(1),或者Helper.seekWidgetByTag(),或者Helper.seekWidgetByName()查找

77.在使用CC\_SYNTHESIZE(std::vector<QuestInfo>, \_infoList, InfoList)定义get,set方法的时候,如果是对象,注意在get,set的时候会拷贝对象,需要自己写返回引用的get,set方法

78.静态成员的析构会在整个程序的最后,静态成员相互间的的关联可能导致崩溃,需要在程序关闭时手动析构静态成员

79.cocostudio导出路径设置在../Cocos Studio/CocosStudio/Export/中配置

关于eclipse编译cocos2dx的c++项目及调试

当前项目properties设置

1.在c/c++ build中添加NDK\_ROOT D:\DownLoad\adt\ndk

80.问:Application package 'AndroidManifest.xml' must have a minimum of 2 segments.

答:AndroidManifest.xml中的package=*"hello"*改为package*=”com.hello”,*在Android开发环境中要求package包名必须是二级以上

81.设置:项目文件按alt+enter打开设置,c/c++ build,把configuration设置为默认debug

82.设置:c/c++ build中build command为D:\DownLoad\adt\ndk\ndk-build.cmd -j4 NDK\_DEBUG=1,使用debug模式并且使用4核编译

83.问:Unknown Application ABI:

答:AndroidManifest.xml中的<uses-sdk android:minSdkVersion=*"15"*/>配置成和Application.mk中APP\_PLATFORM := android-15一样都是15

84.问:warning: Unable to find dynamic linker breakpoint function.GDB will be unable to debug shared library initializersand track explicitly loaded dynamic code.

答:

1. main.o编译失败

答:在Android.mk文件中,已经添加了

$(call import-add-path, $(LOCAL\_PATH)/../../cocos2d)

$(call import-add-path, $(LOCAL\_PATH)/../../cocos2d/cocos)

$(call import-add-path, $(LOCAL\_PATH)/../../cocos2d/external)

所以,在执行$(call import-module,.)去添加配置参数c/c++ Build的Environment中NDK\_MODULE\_PATH的路径,而这个路径是别人的路径,执行的时候找不到则被忽略掉,而在正确路径的那个人那里,就会出现重复添加,导致编译不过去,删除这个参数就好了

# 89.[python PIL bug: 'NoneType' object has no attribute 'bands'](http://www.cnblogs.com/yeelone/archive/2012/12/12/2815163.html),这是PIL的bug,需要修改下面文件

vim /usr/local/lib/python2.7/dist-packages/PIL/Image.py\_x000D\_1494 def split(self):

1495 "Split image into bands"\_x000D\_1496 \_x000D\_1497 self.load()

1498 if self.im.bands == 1:

1499 ims = [self.copy()]

1500 else:

1501 #self.load()\_x000D\_1502 ims = []

1503 for i in range(self.im.bands):

1504 ims.append(self.\_new(self.im.getband(i)))

1505 return tuple(ims)

90.错误 10 error C4996: 'strncpy': This function or variable may be unsafe. Consider using strncpy\_s instead. To disable deprecation, use \_CRT\_SECURE\_NO\_WARNINGS. See online help for details.

在项目->属性->C/C++->预处理器->预处理器定中添加 \_CRT\_SECURE\_NO\_WARNINGS 这个预定义。

1. 断点的时候在断点窗口新建数据断点,可以监视内存地址
2. 在监视窗口看vo的地址,直接输入&vo就可以了
3. vector在动态扩展的时候,内存不够会重新申请一块内存,并且把之前的数据拷贝到新的地址,所以在处理数据的时候应当注意数据的地址是会变的
4. 客户端VS运行库环境C:\Windows\SysWOW64下的msvcp120d.dll和msvcr120d.dll (debug版本)
5. 调试安卓的cocos2dx程序,编译参数参考82,ddms添加debug监听,debug android native application启动
6. eclipse中设置c++的include路径,右键工程，点击properties，点击c/c++ general，点击paths and symbols里面有个Includes点击Add选项卡添加你的头文件路径就好了
7. eclipse文件夹图标上有斜杠的时候需要添加c/c++ General->Paths and Symbols的Source Location中对应的每个文件夹
8. 编译安卓的时候AppActivity报错Cocos2dxActivity cannot be resolved to a type.

1. 只需要将cocos2d-x引擎的根目录的cocos2dx/platform/android/java/src文件夹下文件夹全部复制到项目的src包下即可。

2. 也可以导入cocos2dx/platform/android/java这个工程生成一个jar文件添加到项目的libs文件夹下即可。

clean->build

1. ndk-stack工具抓取android崩溃日志cmd下adb logcat | ndk-stack -sym "E:\rect\SrcClient\Game\proj.android\obj\local\armeabi-v7a"
2. 资源命名应该加上模块前缀,保证不重名,动画的图片资源也是如动画的加上com.game.animation