# 2016

## c++给lua设置全局变量

Lua\_State\* l = l->getLuaState;

Lua\_pushnumber(l, (lua\_Number)dt\*1000)

Lua\_setglobal(l, “g\_LuaUpdateDt”)

## Lua接收消息问题备注

PARSE\_PROTO\_MSG 没问题

t = PARSE\_CMD(g\_LuaCmdBuff) 返回的t有问题

\*\*\*\*\*

size\_t 和unsigned short c++和lua互传不了

luaCmd["parse" .. tName](luaCmd) 会调用C++的luaCmd::parseInt?

## Lua相关

**Q, C++层次能得到CmdID （unsigned short）, 转到lua总是0**

A,tolua\_pushnumber(tolua\_S,(lua\_Number)ret)改成tolua\_pushinteger(tolua\_S,(lua\_Integer)ret);

就OK了

tolua\_tonumber 也有问题改成tolua\_tointeger就好了

//--------------------------------------------------------------------------

1, Lua需要调用C++的返回值:

tolua\_pushnumber(tolua\_S,(lua\_Number)ret);

2,C++需要lua传得参数

(luaBasicConvertion)

luaval\_to\_uint32 //消息名字长度

tolua\_tointeger

3,lua调用c++

tolua\_pushinteger//protobuf二进制长度

Q,注册回调用 M:func出错

A,把：改成点就OK了， 比如registerProtoMsg("msg.retStoneLucky", M.on\_retStoneLucky)

## 安卓接第三方库

**静态库：**

Include $(CLEAR\_VARS)

LOCAL\_MODULE :=XXXYYY

LOCAL\_SRC\_FILES :=$(path)/libXXXYYY.a

#include $(PREBUILT\_STATIC\_LIBRARY)

**动态库：**

Include $(CLEAR\_VARS)

LOCAL\_MODULE :=XXXYYY

LOCAL\_SRC\_FILES :=$(path)/XXXYYY.so

#include $(PREBUILT\_SHARED\_LIBRARY)

## Lua调用本文件内的函数（有返回值）出错

r1, r2 = self:test(1, 2) 改成 local r1,r2 = self:test(1, 2)就OK了

## 用xcode6.3版编译登陆正常， 用xcode7.2编译登陆老是提示网络异常，登陆不了

xcode7默认是https的 要支持http需要设置

在Info.plist中添加NSAppTransportSecurity类型Dictionary。  
在NSAppTransportSecurity下添加NSAllowsArbitraryLoads类型Boolean,值设为YES

<https://github.com/mztgame/sdk-document/blob/master/documents/download.md>

在这里拿下最新版本的sdk吧

## Sublime插件

<http://blog.csdn.net/teng_ontheway/article/details/26976077>

### 常用插件：

http://my.oschina.net/lonewolf/blog/173059

### 常用快捷键

<http://www.jb51.net/softjc/158942.html>

**Sublime Text快捷键：**

**Ctrl+Shift+P：打开命令面板**

**Ctrl+P：搜索项目中的文件**

**Ctrl+R：前往 method**

**Ctrl+G：跳转到第几行**

Ctrl+W：关闭当前打开文件

Ctrl+Shift+W：关闭所有打开文件

Ctrl+Shift+V：粘贴并格式化

Ctrl+D：选择单词，重复可增加选择下一个相同的单词

Ctrl+L：选择行，重复可依次增加选择下一行

Ctrl+Shift+L：选择多行

Ctrl+Shift+Enter：在当前行前插入新行

Ctrl+X：删除当前行

Ctrl+M：跳转到对应括号

Ctrl+U：软撤销，撤销光标位置

Ctrl+J：选择标签内容

Ctrl+F：查找内容

Ctrl+Shift+F：查找并替换

Ctrl+H：替换

Ctrl+N：新建窗口

Ctrl+K+B：开关侧栏

Ctrl+Shift+M：选中当前括号内容，重复可选着括号本身

Ctrl+F2：设置/删除标记

Ctrl+/：注释当前行

Ctrl+Shift+/：当前位置插入注释

Ctrl+Alt+/：块注释，并Focus到首行，写注释说明用的

Ctrl+Shift+A：选择当前标签前后，修改标签用的

F11：全屏

Shift+F11：全屏免打扰模式，只编辑当前文件

Alt+F3：选择所有相同的词

Alt+.：闭合标签

Alt+Shift+数字：分屏显示

Alt+数字：切换打开第N个文件

Shift+右键拖动：光标多不，用来更改或插入列内容

鼠标的前进后退键可切换Tab文件

按Ctrl，依次点击或选取，可需要编辑的多个位置

按Ctrl+Shift+上下键，可替换行

## [cocos studio lua 项目没有 print 输出解决办法](http://blog.csdn.net/whitehack/article/details/46576469)

AppDelegate.cpp 加上一句

**[cpp]** [view plain](http://blog.csdn.net/whitehack/article/details/46576469) [copy](http://blog.csdn.net/whitehack/article/details/46576469)

1. engine->executeString("print = release\_print");

http://blog.csdn.net/whitehack/article/details/46576469

# 2015

## sublime

CTRL+SHIFT+P 安装扩展

## 内存波动太大

一帧内调用太多 LabelTTF::Create

## 编译安卓release版

python build\_native.py –b release

如果要编译release版本，那么首先要创建keystore

**keytool -genkey -alias demo.keystore -keyalg RSA -validity 3650 -keystore demo.keystore**  
说明：  
genkey 产生密钥  
-alias demo.keystore 别名 demo.keystore  
-keyalg RSA 使用RSA算法对签名加密  
-validity 3650 有效期限10年  
-keystore demo.keystore  
会要求输入keystore的密码，以及组织名字等相关信息，填好后在当前目录生成keystore文件：

http://cache.baiducontent.com/c?m=9f65cb4a8c8507ed4fece763105392230e54f73261868d462e8ec814c0735b36163bbca67772511993922f3116af3e1eb0b2217343457be18cc9fe4adfb0932f2e9c6269304a89034c844aee9c5125b07bcc18aee90ee7cbb668c4b9d2a28c0412970d423cd7e78b2b42478c35&p=8067c64ad4934eac58e9c82b5559cf&newp=9c36c916d9c109ff57ee947a1b4880231610db2151d4d41237&user=baidu&fm=sc&query=please+input+the+absolute+path&qid=934eb79a0000d20a&p1=1

http://blog.csdn.net/tianxiawuzhei/article/details/43053237

## 安卓版挖宝界面有些图片读不出来 （UI直接引用也读不出来）

显式加载plist解决问题

## cocos2dx android下随时屏幕卡主，整个进程死机

<http://www.zhihu.com/question/22125747>

我使用cocos2dx开发游戏，其中使用到了多线程加载，还有CCRenderTexture进行绘画，现在出现个解决好久都不行的问题，游戏都开发好后，出现一个BUG，就是死机，这种死机就是屏幕卡主，不仅是cocos2dx绘画部分，就连android部分也跟着卡主，而且时间是不固定的，就是在执行任意的代码时候就停住卡主，没有任何错误，我已经做了很多验证都没有成功  
（1）关闭所有JNI  
（2）音乐全部去掉  
（3）关闭OPENGL缓存  
（4）printf全部去掉  
（5）多线程

<http://www.zhihu.com/question/24843109>

http://www.cocoachina.com/bbs/read.php?tid-195991-page-1.html

## 2015/12/30

### 散图用和合图

Sprite:create🡪Sprite::createWithSpriteFrameName

setTexture🡪setSpriteFrame

addSpriteFrames

Image:loadTexture(“1.png”, TextureResType::PLIST)

## 2015/12/12

### std::function

**typedef** std::function<**void** (**int**)> fpi;

        //对于参数要使用占位符 std::placeholders::\_1

        fpi f=std::bind(&A::A\_fun\_int,**this**,std::placeholders::\_1);

        f(5);

调用CC\_CALLBACK\_0后面还加很多参数，可以把这些参数理解为默认参数 ， 空参数lamda表达式中 使用的参数也可以理解为默认参数

## 2015/12/08

### Ios一步安装

Ipa一步安装

http://my.oschina.net/qixiaobo025/blog/321050?fromerr=CxNLT6YB

## 2015/12/04

### IOS库接入

### 安卓库接入

## 2015/12/02

[android查看内存使用情况](http://blog.csdn.net/liaowenfeng/article/details/35837481)

**adb shell dumpsys meminfo $包名 或者 $进程号**

http://blog.csdn.net/liaowenfeng/article/details/35837481

## 2015/12/01

### Cocos shade

每个Node都有一个GLProgramState, Sprite继承至Node.

GLProgramState🡪GLProgram

**\*\*\*\*\***

**搞了3天的shade传不了参数， 原来是传完以后 调用\_glProgramState->apply(\_mv).**

**apply会重置所有uniform参数。。**

**尽量调用glProgramState的接口**

**少调用glPrograrm的接口**

## 2015/11/27

### protoc-gen-lua

pb.h

pb.c

https://code.google.com/p/protoc-gen-lua/

### 读取图片（读取文件）

Data data = FileUtils::getInstance()->getDataFromFile(\_filePath);

Data 包含数据指针和大小以及一些常用操作

压缩包工具

ZipUtils

CCImage.cpp Format::ETC

**是否支持ETC:**

Configuration::getInstance()->supportsETC()

### 绑定纹理

if (info.compressed)

{

glCompressedTexImage2D(GL\_TEXTURE\_2D, i, info.internalFormat, (GLsizei)width, (GLsizei)height, 0, datalen, data);

}

else

{

glTexImage2D(GL\_TEXTURE\_2D, i, info.internalFormat, (GLsizei)width, (GLsizei)height, 0, info.format, info.type, data);

}

## 2015/11/26

### 脚本说明

pngTotga.bat png🡪tga

TexturePacker.bat 生成 test.plist test-a.jpg testalpha.jpg (png🡪tga🡪jpg+alpha)

TexturePackerAll.bat 可以生成jpg pvr

Tga是texturepacker转的

Pkm+alpha 、Jpa+alpha是jpgcompress转的

### Cocos 创建工程

Cocos new myTest  –p com.game.hellogame -l cpp -d ~/Desktop

### 安卓日志查看

adb logcat | findstr cocos

### 挂机几个打日志的函数

Fir::log::instance().logMsg(“dd”) //ios日志会写文件 安卓会输出控制台

GameTime::instance().log(“”) //会输出到GM面板上，同时会调用上面的函数

## 2015/11/23

### [svn仓库转为git仓库](http://nowing.iteye.com/blog/844608)

<http://nowing.iteye.com/blog/844608>

http://www.aikaiyuan.com/6584.html

### cocos ide 输出不了lua日志

默认是按release版本来编译的，把print换成release\_print可以输出

更好的方法参考：

http://blog.k-res.net/archives/1833.html

### cocos studio创建的lua工程没有framework/runtime-src

在创建的界面里设置 framework

### cocos ide创建的lua工程没有framework/runtime-src

方式1： 创建工程的时候勾选 add native support

方式2： 已经创建的工程 右键工程🡪cocos tools🡪add native codes support

http://segmentfault.com/a/1190000000628902

### vim查找替换

全局**替换**命令为：:%s/源字符串/目的字符串/g

### mysql

SERVERLIST

1.导出整个数据库  
　　mysqldump -u用户名 -p密码  数据库名 > 导出的文件名  
　　C:\Users\jack> mysqldump -uroot -pmysql sva\_rec  > e:\sva\_rec.sql  
   
　　2.导出一个表，包括表结构和数据  
　　mysqldump -u用户名 -p 密码  数据库名 表名> 导出的文件名  
　　C:\Users\jack> mysqldump -uroot -pmysql sva\_rec date\_rec\_drv> e:\date\_rec\_drv.sql  
   
　　3.导出一个数据库结构  
　　C:\Users\jack> mysqldump -uroot -pmysql -d sva\_rec > e:\sva\_rec.sql  
     
     4.导出一个表，只有表结构  
　　mysqldump -u用户名 -p 密码 -d数据库名  表名> 导出的文件名  
　　C:\Users\jack> mysqldump -uroot -pmysql -d sva\_rec date\_rec\_drv> e:\date\_rec\_drv.sql

**导入数据库：**

mysql>source d:wcnc\_db.sql

导出数据库：

**添加用户并设置权限：**

GRANT ALL ON \*.\* TO `username`@`%` IDENTIFIED BY ‘passwd’

**导出用户数据：**

Select \* from CHARBASE where charid=12345678 into outfile ‘/tmp/user12345678.sql’;

**导入用户数据：**

Load data infile ‘/tmp/user12345678.sql’ INTO TABLE CHARBASE;

导入后修改新增记录ACCID字段成现有的ACCID

## 2015/11/15

### 非越狱ios无需审核安装ipa

http://my.oschina.net/qixiaobo025/blog/321050

## 2015/11/13

### 接管cocos读文件接口

Fileutils::getInstance()->setDelegate(new class) class从fileutilapple🡨fileutil继承

## 2015/11/04

### 内存管理、异步加载

### 手动添加动画、文件添加动画

http://www.cocoachina.com/cocos/20140514/8414.html

## 2015/11/03

### Etc图片格式如何用alpha通道

[ETC 纹理压缩和 Alpha 通道处理](http://blog.csdn.net/myarrow/article/details/21018695)

<http://blog.csdn.net/myarrow/article/details/21018695>

http://blog.ch-wind.com/cocos2d-x中shader的使用/

### Cocos像素相加（叠加）

Sprite->setBlendFunc(BlendFunc::ADDITIVE)

CocosStudio里Sprite也有混合方式

### [用protoc-gen-lua生成PB的lua代码](http://blog.csdn.net/mergerly/article/details/16717311)

http://blog.csdn.net/mergerly/article/details/16717311

## 2015/10/26

### C++和java互调

**C++调用Java:**

JniMethodInfo

JniHelper::getStaticMethodInfo

**java调用C++:**

在java层声明函数、在C++层定义函数 函数体放在extern “C”里

### [NSString 与C++ string字符串的互转](http://blog.csdn.net/typename/article/details/6730183)

<http://blog.csdn.net/typename/article/details/6730183>

std::string str("hello");

   NSString \*str=[NSString stringWithUTF8String:str.c\_str()];

   NSString \*istr=[NSString stringWithUFT8String:@"zsh"];

## 2015/10/25

### 场景异步加载？

IO异步 创建纹理渲染同步

UI全程同步

### 适配（不一定适用）

**地图：** 屏幕尺寸越大，看的地图越多

UI：640X960 + 大底图 768X1136

### 梵天修真分辨率

标准iphone4s 960X640

底图：1280X720

### ETC1

不支持alpha通道,

**解决方法;**

有通道拆开，分开压缩 rgb和alpha成2个 etc1, 用多重纹理来做，需要shade支持

### 子弹追踪 角度更新

void ControlLayer::EnemyMove(float dt){

    CCObject \*et;

    CCARRAY\_FOREACH(enemyArray,et)//遍历所有子弹

    {

        EnemySnake \*enemySnake= (EnemySnake\*)et;

        //enemySnake->setPositionX(enemySnake->getPositionX()+1);

        //计算角度

        CCPoint ePoint=enemySnake->getPosition();

        CCPoint hPoint=snakeGameLayer->SnakeBody->getPosition();

        //计算矢量

        CCPoint pVectr=ccpSub(ePoint,hPoint);

        //反tan得到弧度

        float angleRadians=atan(pVectr.y/pVectr.x);

        //得到角度 弧度除以pi乘以180

        float angleDegrees = CC\_RADIANS\_TO\_DEGREES(angleRadians);

        if(pVectr.x>0){

            angleDegrees=angleDegrees+180;

        }

        enemySnake->setRotation(-angleDegrees);

        enemySnake->setPosition(

            ccpAdd(enemySnake->getPosition(),

            ccp(cos(angleDegrees)\*iEnemySpeed,sin(angleDegrees)\*iEnemySpeed)

            )

            );

    }

}

### Cocos释放显存

removeunusetexture

removetexturebyname? 释放指定图片

显存察看工具?

相关代码:

CCTextureCache

### Cocos游戏图像深度和图片格式

**UI:** 32位png

**模型:** rgba444

**地图:** rgb565 (不需要alpha通道)

图片格式:

IOS全部用pvr格式

Android 用etc1+alpha

UI未处理

### AngryBirds基于物理的更新位置和方向

world->Step(dt, velocityIterations, positionIteratoins);

//遍历物理世界中的物体

for(b2Body\* b = world->GetBodyList(); b; b = b->GetNext())

{

if(b->GetUserData() != NULL)

{

//获取精灵对象

CCSprite \*mySprite = (CCSprite\*)b->GetUserData();

//根据物理的位置设置精灵的位置

mySprite->setPosition(ccp((b->GetPosition().x) \* PTM\_RATIO, (b->GetPosition().y) \* PTM\_RATIO));

//根据物体的旋转角度设置精灵旋转角度

if(mySprite->getTag() >= 9)

{

mySprite->setRotation(-1 \* CC\_RADIANS\_TO\_DEGREES(b->GetAngle()));

}

}

}

## 11

### 111

# 花了时间的问题

## 安卓版语音转文字不起作用

libmsc.so与libmedia\_jni.so在Android.mk中被覆盖了

## 拖动tableview tableCell下的子控件莫名被释放掉

CSB 节点竟然没添加到场景树里。。。。。无语了

## 嘟嘟IOS库拖进工程就链接出错

1, 少添了addressbook.framework

2, 嘟嘟SDK跟巨人移动SDK冲突

## Cocos shade老传不了参数

是传了参数又被重置了，改成在函数最后面传参数就好了

## 只升级了巨人移动SDK库，链接不过

新的巨人移动SDK引用了新的库： **AddressBook.framewok**

# 第三方库

## Jsoncpp

Fir/thirdpart/jsoncpp/json

## Xcode

https://developer.apple.com/downloads/

## 22

### 111

# todo

## lua64位

cocos2d\_lua\_bindings.xcodeproj 去掉所有的luajit 改用lua

收发消息

表格