# 综合

## 解决问题的思路

* 寻找知识的源头

比如谷歌的ndk

<https://developer.android.com/ndk/guides/ndk-gdb.html#req>

* 不要忽略名不见经传的错误

它很可能是引起最终莫名其妙错误的根源

## 第三方测试

<http://wetest.qq.com/>

# 资源格式

征途手游源文件： tga格式**32位rle**

压缩格式：Texture format: zlib compr. PVR(.pvr.ccz, Ver.2)

Image format PVRTC4

要带路径：把整个文件夹拖进去就好

# 安卓版调试

## NDK单步执行、调试

<http://blog.csdn.net/kaiqiangzhang001/article/details/21108857>

1, cd $ANDROID\_NDK\_ROOT/samples/hello-jni

//生成.so文件

2, ndk-build NDK\_DEBUG=1

//生成ant需要的build.xml文件

3, android update project -p . -t android-20

//生成apk并安装到手机

4, ant debug install

//用gdb启动应用程序 (如已启动，调用ndk-gdb)

ndk-gdb –start

//加载需要调试的so文件

file obj/local/armeabi/libhello-jni.so

## [android ndk-gdb “watchdog timeout has expired”](http://stackoverflow.com/questions/25437677/android-ndk-gdb-watchdog-timeout-has-expired)

<http://stackoverflow.com/questions/25437677/android-ndk-gdb-watchdog-timeout-has-expired>

set watchdog nsec

Set the maximum number of seconds gdb will wait for the target operation

to finish. If this time expires, gdb reports and error and the command is aborted.

show watchdog

Show the current setting of the target wait timeout.

I set the time to set watchdog 32000000

## Gdb 调试安卓:

<http://stackoverflow.com/questions/24334080/how-to-debug-cocos2d-x-3-native-code-on-android-device>

<http://blog.csdn.net/atlanticevix/article/details/45028797>

gdb-ndk调试cocos ok

Here is the step-by-stet tutorial to debug cocos2d-x 3.x on Android device. Please correct or optimize my steps if you do it in better way.

1. cd proj.android
2. cocos compile -p android -m debug --ndk-mode NDK\_DEBUG=1 (to build with debug info) (cocos compile -p android -m debug --ndk-mode debug)
3. cocos run -p android -m debug to deploy on device (sometimes it rebuilds, and I don't know why). This command uninstalls former installation, installs the new one and runs the app on the device.
4. make sure in proj.android/libs/armeabi directory you have the following files gdb.setup, gdbserver, libcocos2dcpp.so
5. also make sure that in /proj.android/jni/obj/local/armeabi directory you have app\_process, gdb.setup, libc.so, linker
6. ndk-gdb (important! this should be called in projects directory, not in jni directory)

If it worked then congratulations! But in this step you may see such error message:

Nareks-MacBook-Pro:proj.android Narek$ ndk-gdb

jni/Android.mk:67: \*\*\* Android NDK: Aborting. . Stop.

ERROR: The device does not support the application's targetted CPU ABIs!

Device supports: armeabi-v7a armeabi

Package supports: Android NDK:

Don't worry :). Lets see what is wrong:

1. here is the result of ndk-build DUMP\_APP\_ABI command called in project's jni directory:

Nareks-MacBook-Pro:jni Narek$ ndk-build DUMP\_APP\_ABI Android NDK: /Users/Narek/NoorGames/Games/test2/proj.android/jni/Android.mk: Cannot find module with tag '.' in import path  
Android NDK: Are you sure your NDK\_MODULE\_PATH variable is properly defined ?  
Android NDK: The following directories were searched:  
Android NDK:  
/Users/Narek/NoorGames/Games/test2/proj.android/jni/Android.mk:67: \*\*\* Android NDK: Aborting. . Stop.

As you can see NDK\_MODULE\_PATH is missing. For obtaining the value do the following. Go to step where you compiled code. In first linse of execution of command cocos compile -p android -m debug --ndk-mode NDK\_DEBUG=1 you can see something like this:

Runing command: compile

Building mode: debug

building native

NDK build mode: NDK\_DEBUG=1

The Selected NDK toolchain version was 4.8 !

running: '/Users/Narek/NoorGames/android-ndk-r9d/ndk-build -C /Users/Narek/NoorGames/Games/test2/proj.android -j1 NDK\_MODULE\_PATH=/Users/Narek/NoorGames/Games/test2/proj.android/../cocos2d:/Users/Narek/NoorGames/Games/test2/proj.android/../cocos2d/cocos:/Users/Narek/NoorGames/Games/test2/proj.android/../cocos2d/external'

1. copy from the log above you see the necessary value of NDK\_MODULE\_PATH. Execute the following command export NDK\_MODULE\_PATH=/Users/Narek/NoorGames/Games/test2/proj.android/../cocos2d:/Users/Narek/NoorGames/Games/test2/proj.android/../cocos2d/cocos:/Users/Narek/NoorGames/Games/test2/proj.android/../cocos2d/external (be attentive to copy your path not mine)

That's it. Now run game on device, cd proj.android, call ndk-gdb and you should be able to debug with gdb.

I personally looked for this kind of tutorial already more than 20 days. I hope you enjoy your debugging already. :) And thank you @VikasPatidar for your help with ndk-build DUMP\_APP\_ABI step!

**EDIT1:** As commented Vikas you can add NDK\_MODULE\_PATH in Android.mk file like this:

NDK\_MODULE\_PATH := $(LOCAL\_PATH)/../../../../cocos

NDK\_MODULE\_PATH += $(LOCAL\_PATH)/../../../../external

**EDIT2:** If your app crashed here is a very powerful and easy way to investigate the problem by preventing direct debugging:

adb logcat | $NDK\_ROOT/ndk-stack -sym $PROJECT\_PATH/obj/local/armeabi

It prints the crash dump

## 查看宕机堆栈：

adb logcat | $NDK\_ROOT/ndk-stack -sym $PROJECT\_PATH/obj/local/armeabi

## [Android 远程调试工具STF——开源项目](http://blog.csdn.net/wangbaochu/article/details/51577958)

http://blog.csdn.net/wangbaochu/article/details/51577958

## 安卓命令行

adb shell ps 显示所有进程 (等同adb shell 回车 然后ps)

 adb install -r 应用程序.apk  //安装

**adb shell  //进入安卓shell环境**

 adb uninstall apk包的主包名  //卸载

**adb shell dumpsys meminfo $包名 或者 $进程号 //查看内存占用**

 adb push <source> <destination></destination></source> //复制文件

adb shell dumpsys meminfo <package\_name> //查看内存

 adb shell top | grep app\_name(报名) //查找PID

adb connect + IP ，可以远程链接某个设备

adb logcat | grep 报名 //可以查看宕机堆栈

**查看某个进程所有日志：**

1, adb shell top查看进程号

2,adb logcat | grep 进程号

## grep

grep –i

-a ：将 binary 文件以 text 文件的方式搜寻数据  
-c ：计算找到 '搜寻字符串' 的次数  
-i ：忽略大小写的不同，所以大小写视为相同  
-n ：顺便输出行号  
-v ：反向选择，亦即显示出没有 '搜寻字符串' 内容的那一行！  
--color=auto ：可以将找到的关键词部分加上颜色的显示喔

-E ： 正则表达式

## oppo r7 好多obtain buffer日志

注释掉appdegate里的wwise初始化，APK运行直接报错

(后来问题找到了 Android.mk中所有wwise相关的配置都要删掉，

光代码删掉安卓编译不过。。。)

注释掉所有的wwise, obtain buffer日志没了。。。。

# 2016

## 创建helloworld

http://www.cocos.com/doc/article/index?type=cocos2d-x&url=/doc/cocos-docs-master/manual/framework/native/v3/getting-started/setting-up-development-environments-on-mac-with-eclipse/zh.md

./cocos.py new HelloWorldDemo -p com.coco2dx.org -l cpp -d ~/Desktop

## 安卓某些机型卡死

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

## 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

## Jni调用

## 升级cocos3.11

### IOS

1头文件 库文件路径

2拖拽cocos2d\_libs.xcodeproj cocos2d\_lua\_bindings.xcodeproj

3 拖拽工程左侧的libcocos2d ios.a libluacocos2d ios.a到BuildPhase linkBinarywith Libraries

### 安卓

Curl链接错误

Android.mk中添加$(call import-module, external/curl/prebuilt/android)

还有依赖cocos2d-3.5-complete的信息，build apk时报错

Build\_native.py有引用

Project.android/Project.properties 也有引用

## 内存释放

1关闭界面会调用 UnloadUnUsedBitmap UnloadUIRes

2 UI相关的由UnloadUIRes控制

其它由UnloadUnUsedBitmap 控制

3UI有个常驻内存的plist, 不是常驻内存的都会被清掉

4人物动画特效应该由UnloadUnUsedBitmap 控制， bitmap中sprite创建的时候就是retain.

所有不会被任意释放掉

5所有的释放都没调用 removeunseframes 只调用了revmoveunsetexture

## lua浮点

Lua has a single numerical type, Lua numbers. There is no distinction between integers and floats. So we always convert Lua numbers into integer replies, removing the decimal part of the number if any. **If you want to return a float from Lua you should return it as a string**, exactly like Redis itself does (see for instance the ZSCORE command).

## [C++返回table给lua](http://blog.csdn.net/niitlcj/article/details/6251455)

<http://blog.csdn.net/niitlcj/article/details/6251455>

 lua\_newtable(L);//创建一个表格，放在栈顶  
 lua\_pushstring(L, "mydata");//压入key  
 lua\_pushnumber(L,66);//压入value  
 lua\_settable(L,-3);//弹出key,value，并设置到table里面去

 lua\_pushstring(L, "subdata");//压入key  
 lua\_newtable(L);//压入value,也是一个table  
 lua\_pushstring(L, "mydata");//压入subtable的key  
 lua\_pushnumber(L,53);//value  
 lua\_settable(L,-3);//弹出key,value,并设置到subtable

 lua\_settable(L,-3);//这时候父table的位置还是-3,弹出key,value(subtable),并设置到table里去  
 lua\_pushstring(L, "mydata2");//同上  
 lua\_pushnumber(L,77);  
 lua\_settable(L,-3);  
 return 1;//堆栈里现在就一个table.其他都被弹掉了

返回的表结构是:

{  
 "mydata" = 66,  
 "mydate2" = 77,  
 "subdata" =   
 {  
  "mydata" = 53  
 }  
}

## 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

## 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