# 环境

## IOS android

创建HelloWorld项目

进入到目录**cocos2d-x-3.2alpha0/tools/cocos2d-console/bin/cocos.py**

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

ios:

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

## windows

Windows Win32环境搭建：

<http://cn.cocos2d-x.org/article/index?type=cocos2d-x&url=/doc/cocos-docs-master/manual/framework/native/v3/getting-started/setting-up-development-environments-on-windows7-with-vs2013/zh.md>

Windows android环境搭建：

<http://cn.cocos2d-x.org/article/index?type=cocos2d-x&url=/doc/cocos-docs-master/manual/framework/native/v3/getting-started/setting-up-development-environments-on-windows7-with-eclipse/zh.md>

## 编译

 cocos compile -p android –-ap 20

# UI

头文件：

ui/CocosGUI.h

## 常用控件

Layout (用来分组) 对应类：cocos2d::ui::Layout

Button 对应类：cocos2d::ui::Button

## 导出

cocos studio导出 csb文件

## 加载

autoNode = CSLoader::createNode(“xxx.csb”);

## 事件(回调)

Btn.addTouchEventListener(CC\_CALLBACK\_2(Helloworld::test, this));

## 获取

Spr = static\_cast<Sprite\*>root->getChildByName(“Sprite\_13”);

Layout是csbNode的子节点

# Q&A

Q, 运行build\_native老出错（找不到cocos命令）

1. 把cocos所在的目录(3.5.0/tools/..)加入到环境变量path中

Q，生成好后导入eclipse报错

A，导入项目后，提示“Cocos2dxActivity cannot be resolved to a type”错误。如何解决这种错误呢？

将项目中D:\androidCocos\test\cocos2d\cocos\platform\android\java\src的文件粘贴到项目的src。

# Todo

proto

表格

道具消息

CCTableViewDataSource

CCTableViewDelegate

CCBSelectorResolver

CCBMemberVariableAssigner

CCNodeListener

天天挂机包裹系统

20150512 熟悉UI 做个helloworld