# Cocos2dx

Cocos2dx là một framework mã nguồn mở xây dựng cho 2D game. Phiên bản gốc của cocos2dx là cocos2d viết bằng python. (phiên bản x là phiên bản có thể build trên nhiều OS khác nhau). Hiện tại cocos2d là phiên bản sử dụng ngôn ngữ object-c và cocos2d-x là phiên bản viết bằng c++. Ngoài ra còn có các nhánh khác là cocos2d-html5 và cocos2d-javascript.

Thông tin về cocos2d có thể được tìm thấy tại:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Cocos2d>

Trang chủ của cocos2d – (phiên bản dùng object –C)

Trang chủ của cocos2dx – (phiên bản dùng c++ - cũng là phiên bản sẽ trình bày cụ thể dưới đây)

[http://www.cocos2d-x.org](http://www.cocos2d-x.org/)

# Cài đặt

Tải bộ cài đặt từ trang chủ của cocos2dx:

<http://cocos2d-x.googlecode.com/files/cocos2d-2.0-x-2.0.3.zip>

Hướng dẫn cài đặt cụ thể nằm ở

<http://www.cocos2d-x.org/projects/cocos2d-x/wiki/Chapter_1_-_How_to_Create_a_New_cocos2d-x_project_on_multi-platforms>

Ở trong hướng dẫn này có bao gồm cho cả Visual studio 2008, 2010 lẫn 2012

# Tìm hiểu cocos2dx

Để developer dễ dàng tiếp cận cocos2dx, cộng đồng đã xây dựng nên một hệ thống tutorial cũng như API để tiện tra cứu.

Tutorials có thể tìm thấy tại :

<http://www.cocos2d-x.org/projects/cocos2d-x/wiki/Tutorials>

API có thể tìm thấy tại:

<http://www.cocos2d-x.org/reference/native-cpp/index.html>

Ngoài ra còn có hệ thống wiki và forum để giúp developer tiếp cận nhanh với cocos2dx, các trang này có thể được truy cập nhanh ở trang chủ cocos2dx

# SVN

Để làm việc hiệu quả, nhóm đã thiết lập svn tại địa chỉ:

<https://cocangua.googlecode.com/svn/trunk>

Thầy có thể truy cập trang này để xem các phần của project mà team đã và đang làm.

(project chính nằm tại thư mục /CoCaNgua/proj.win32/)