ScutSDK使用文档

**如何配置ScutSDK**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文件状态：  [ ] 草稿  [ ] 正式发布  [ ] 正在修改 | 文件标识： |  |
| 当前版本： | V1.0 |
| 作 者： | 陈雄 |
| 完成日期： |  |

**目 录**

[ScutSDK使用文档 1](#_Toc375297434)

[1. 安装Python2.7.6 3](#_Toc375297435)

[2. 下载ScutSDK及cocos2d-x（或quick-x） 3](#_Toc375297436)

[3. 使用命令行创建项目 3](#_Toc375297437)

[4. 支持版本 3](#_Toc375297438)

## 1. 安装Python2.7.6

## 2. 下载ScutSDK及cocos2d-x（或quick-x）

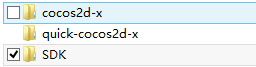
下载网站：

Cocos2d-x：<http://www.cocos2d-x.com>

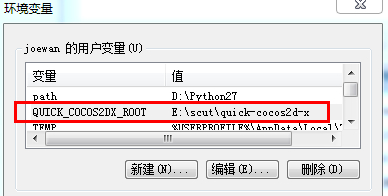
quick-x：<http://cn.quick-x.com/>

ScutSDK：<http://www.scutgame.com/download>

根据需要下载，并解压保证如下的文件结构：



其中，cocos2d-x解压至cocos2d-x目录，quick-x解压至quick-cocos2d-x目录。quick-x需要额外设置环境变量QUICK\_COCOS2DX\_ROOT，如下图：



## 3. 使用命令行创建项目

1. 打开SDK目录下的批处理文件，修改项目名和包名。以cocos2d-x为例，打开create-cocos2d-x.bat（quick-x打开create-quick.bat），内容如下：

|  |
| --- |
| cd tools/project-creator  python create\_project.py -project scuting -package com.scut.scuting -language scutlua |

修改其中的scuting和com.scut.scuting，如将项目名改为gameranking，包名改为com.scut.gameranking，修改后内容如下：

|  |
| --- |
| cd tools/project-creator  python create\_project.py -project gameranking -package com.scut.gameranking -language scutlua |

2. 运行命令行，将会在SDK之外生成projects目录。

## 4. 支持版本

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **支持版本** | **Win32** | **iOS** | **Android** |
| **Cocos2d-x** | | | |
| Cocos2d-x 2.2.1 | √ | √ | √ |
| **Quick-x** | | | |
| Quick-x 2.2.1 | √ | √ | √ |