Cocos2d-xを0から始め、タスク処理システムの制作、Cocos2d-xの研究、簡単なゲームの作成まで一人で行いました。

実行環境

apkファイルの中にＡndroidで動作できる実行環境がおいてあります。

タスク処理システムの制作と研究に関して

・制作期間

3ヶ月

ゲームの制作

1ヶ月

一日の作業時間

4時間　～　5時間

Cocos2d-xのバージョン

3.17.2

苦労した点

ポリゴン描画を細かく設定したいためSprite描画を行わず、draw描画にするとき

有効な文献が見つからず結局draw描画のサンプルから一つ一つ命令を解析していくとき

日本語の文献が少なかったので関数の詳細は公式のホームページで検索し、サンプルは主にコピー＆ペーストしたのちにプログラムの解析に向かいました

ですが、サンプルのプログラムもバージョンなどにより変数が無かったり、仕様が違ったりしていたので様々なサンプルを組み合わせて作成しました。