# Android周末班12天课程之Cocos2d-x

# 目标客户

**目标客户条件：**

1. 在职人员
2. 在Android开发基础
3. 想了解Cocos2d-x游戏框架作为自己的知识储备，以期获得更好的薪水。

# 课程优势

1. 系统讲解Cocos2d-x游戏框架
2. 以解决实际问题为目标
3. 专家名师授课

# 培训目的

通过12天的学习学会使用Cocos2d-x游戏框架。

# 课程结构

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 课程模块 | 课程内容 | 课后作业 |
| 1、2天 | 第一章  C语言基础 | 1. C语言入口方法 2. C语言标准输入与输出 3. C语言方法调用 4. 变量作用域 5. C语言宏定义 6. C语言宏方法定义 7. C语言条件判断 8. C语言循环 9. C语言结构体 10. 结构体指针 11. 函数指针 12. 构建结构体及销毁结构体 13. C语言typedef关键字 14. C语言面向对象 15. C语言引入头文件 16. C语言字符串操作 17. C语言文件操作 18. C语言实现猜数字小游戏 | 1. 实现单向链表 2. 实现双向链表 3. 实现Array 4. 实现List |
| 2、3天 | 第二章  C++基础 | 1. C++面向对象 2. C++命名空间 3. C++类的继承 4. 构造方法和析构方法 5. 执行父类的构造方法 6. 执行父类的方法 7. 实函数、虚函数、纯虚函数 8. 纯虚类 9. 函数重写、函数重载 10. 使用引用计数管理内存 11. C++函数指针 12. C++引用 13. C++标准库容器的基本用法 14. C++字符串常用操作 15. C++文件操作 16. C++运算符重载 17. 伪函数 18. JSON数据解析 | 加载外部JSON数据生成考试题 |
| 第4天 | 第三章  Cocos2d-x集成开发环境搭建 | 1. 在Windows系统下搭建Win32平台的Cocos2d-x开发环境 2. 在Windows系统下搭建Android平台的Cocos2d-x开发环境 3. 使用VS2012开发调试，用ADT+NDK编译成Android程序 |  |
| 4、5天 | 第四章  Cocos2d-x常用控件 | 1. Cocos2d-x框架讲解 2. CCDirector、CCScene、CCLayer 3. 创建自定义类 4. 内存优化 5. CCLog 6. CCMessageBox 7. CCLabelTTF 8. CCTextFieldTTF 9. CCMenu 10. CCTableView 11. CCSprite |  |
| 6、7天 | 第五章  Cocos2d-x高级技术 | 1. 计时器 2. Cocos2d-x绘图API 3. 触摸事件处理 4. 加速度传感器事件处理 5. 物理按键事件处理 6. SimpleAudioEngine 7. 特效 8. 动作 9. 动画 10. 测试碰撞 11. 网络连接 12. 文件读写操作 13. 首选项数据存储 14. 解析xml数据 15. 解析json数据 16. 解析plist数据 |  |
| 8天 | 第六章  Cocos2d-x物理引擎 | 1. Box2D物理引擎用法 2. 基于Box2D、Cocos2d-x的游戏开发 |  |
| 9天 | 第七章  LUA语言开发Cocos2d-x游戏 | 1. Lua语言介绍 2. Lua集成开发环境搭建 3. Lua语言用法 4. Lua语言面向对象 5. Lua语言与C语言交互 6. 在Cocos2d-x游戏中使用Lua语言 |  |
| 10天 | 第八章  JavaScript语言开发Cocos2d-x游戏 | 1. JavaScript语言介绍 2. JavaScript集成开发环境 3. JavaScript语言基本用法 4. JavaScript语言面向对象 5. 在Cocos2d-x游戏中使用JavaScript语言 |  |
| 11天 | 第九章  Cocos2d-html5 | 1. html5技术介绍 2. JavaScript编程语言 3. Cocos2d-html5介绍 4. 开发Cocos2d-html5游戏 |  |
| 12天 | 第十章  扩展Cocos2d-x | 1. Android NDK开发环境搭建 2. 使用Java语言与C++语言通信 3. 使用Cocos2d-x调用Android平台API 4. 使用Objective-C与C++混合编程 5. 使用Cocos2d-x调用iOS平台API |  |