### cocos sdk

#### 一、框架说明

此框架是为了给那些非cocos工程简便接入cocos lua工程。

#### 二、sdk接入步骤

1. 初始化，pod init，已初始化的就不用了

2. 在Podfile中加入代码：

pod 'cocospod', :git => 'http://。。。。。。.git'

这里提前把cocospod搭建到git仓库上。

注意：不要使用use\_frameworks!, 有的话，请删除

执行 pod install

#### 三、游戏接入

##### 1.接入sdk后。在启动的地方添加代码：

引用头文件

#include <cocoframe/startCC.h>

启动代码

startCC();

 2.如果需要修改横竖屏，修改(此文件和cocos对应的文件功能基本一摸一样):

Pods/Development Pods/cocospod/Resources/config.json

其中isLandscape用于控制横竖屏，packSrc用于设置加密文件路径

其中isLandscape用于控制横竖屏，packSrc用于设置加密文件路径

##### 3. 资源添加

###### 如果是加密模式

添加加密文件到主工程，然后将文件路径配置到config.json的packSrc字段中

###### 源码模式

在主工程加入cocos必须的的 src和res