



**TRÌNH BÀY:**  
**VŨ NGUYỄN ANH HUY**

# LẬP TRÌNH GAME VỚI COCOS2D-X

1

NHẬP MÔN LẬP TRÌNH GAME VỚI COCOS2D-X

2

GIỚI THIỆU VỀ TRÒ CHƠI JUMPING-BIRD

3

XÂY DỰNG TRÒ CHƠI

4

XUẤT BẢN ỨNG DỤNG

5

CỦNG CỐ VÀ ÔN TẬP CUỐI KHÓA



## **YÊU CẦU**

**1**

**KỸ THUẬT LẬP TRÌNH C++**

**2**

**CẤU TRÚC DỮ LIỆU VÀ THUẬT TOÁN**

**3**

**LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG**

**4**

**ĐAM MÊ LẬP TRÌNH GAME**



## MỤC TIÊU KHÓA HỌC

1

CHIA SẺ KINH NGHIỆM CỦA BẢN THÂN

2

XÂY DỰNG ĐƯỢC MỘT MINI GAME

3

LÀM QUEN VỚI ENGINE COCOS2D-X

4

ĐƯA TRÒ CHƠI LÊN KHO ỨNG DỤNG



## THÀNH QUẢ

1

NẮM ĐƯỢC VIỆC KHỞI TẠO VÀ XÂY DỰNG Ý TƯỞNG LÀM GAME

2

MỘT SỐ KỸ THUẬT LẬP TRÌNH GAME

3

QUẢN LÝ BỘ NHỚ TRONG COCO2D-X

4

HIỂU VỀ NATIVE CODE VÀ ÁP DỤNG (SHARE FACEBOOK)

5

SỬ DỤNG COCOSTUDIO ĐỂ TẠO GIAO DIỆN

6

ĐƯA SẢN PHẨM LÊN KHO ỨNG DỤNG (GOOGLE STORE)



**THE END**

