

1.解压下载的包，找到build目录

2.在终端下先执行install-deps-linux.sh文件

( 如果无法执行，可能是没有可执行权限 `sudo chmod +x install-deps-linux.sh` )

3.回到解压包的根目录下执行setup.py

( 这里配置环境，缺啥补啥 )

4.在解压包的目录运行 `cmake .`

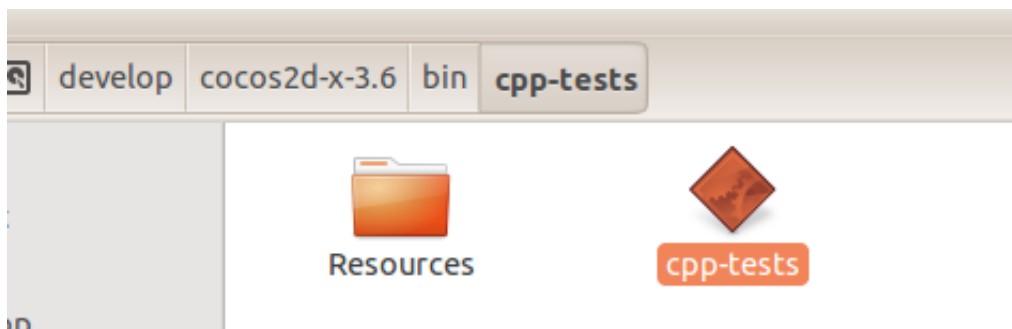
5.make

用cmake生成的Makefile就可以用make了，因此在解压包目录运行make，会执行构建过程，构建完成之后类似这样

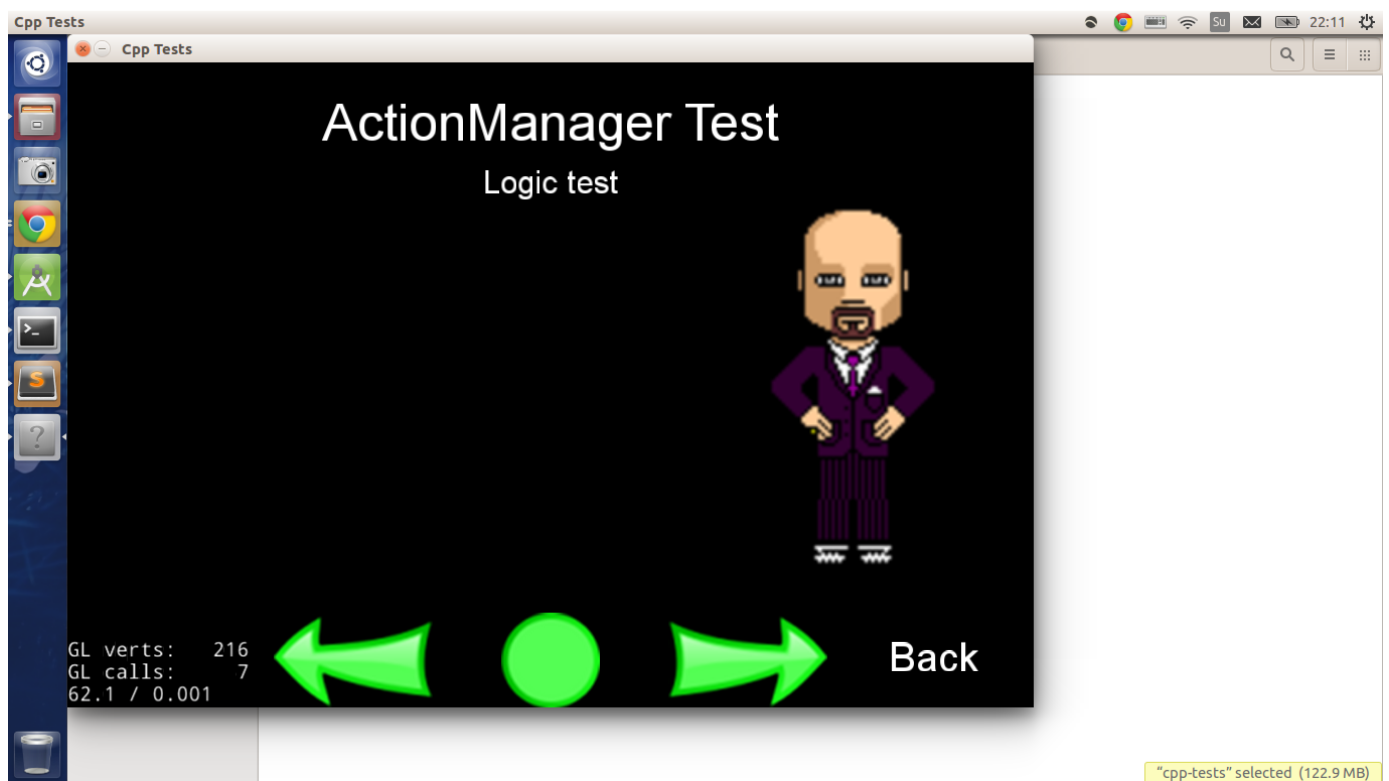
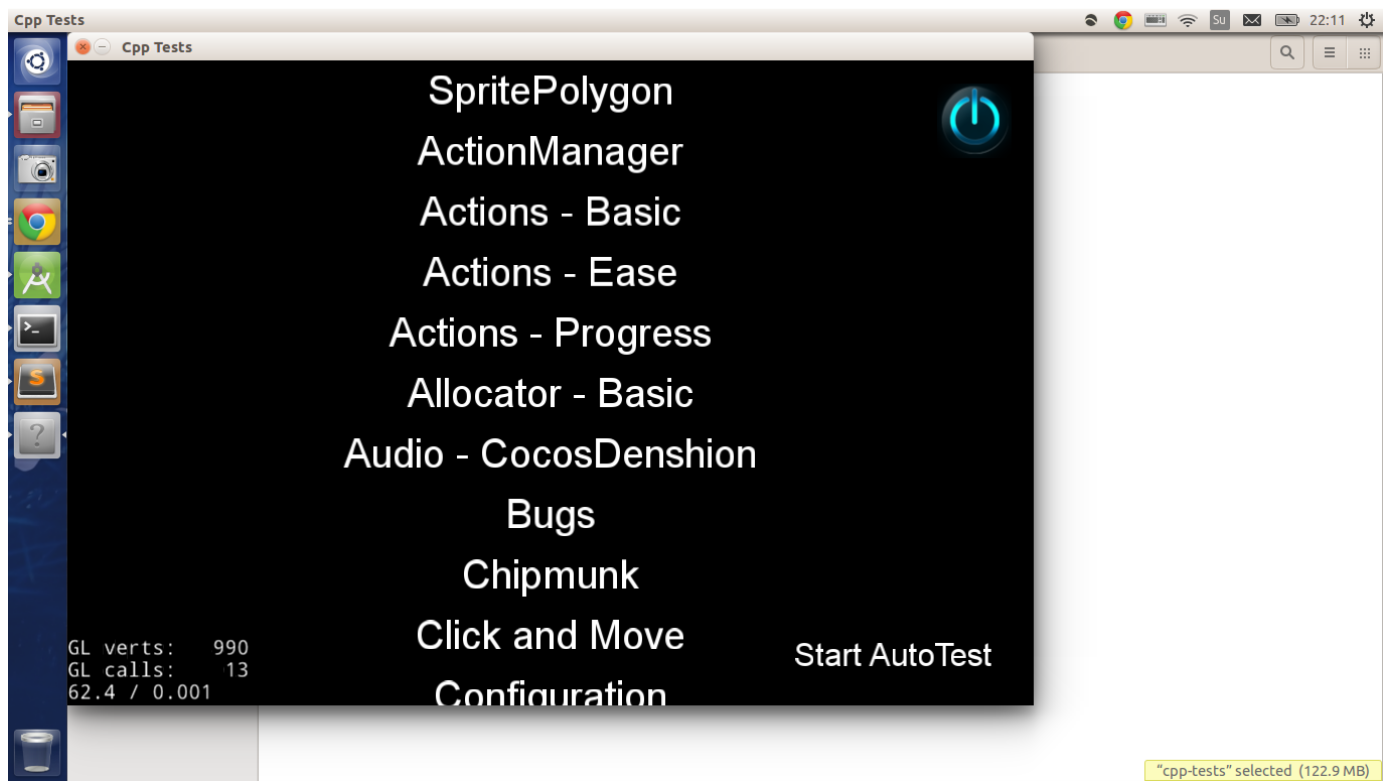
```
[ 99%] Building CXX object tests/luat-tests/project/CMakeFiles/luat-tests.dir/proj.linux/main.cpp.o
Linking CXX executable ../../bin/luat-tests/luat-tests
../../lib/libluacocos2d.a(loslib.c.o): In function `os_tmpname':
/develop/cocos2d-x-3.6/external/luat/luat/loslib.c:60: warning: the use of `tmpnam' is dangerous, better use `mkstemp'
[ 99%] Built target luat-tests
Scanning dependencies of target luat-empty-test_CORE_PRE_BUILD
[ 99%] Built target luat-empty-test_CORE_PRE_BUILD
Scanning dependencies of target luat-empty-test_PRE_BUILD
luat-empty-test_PRE_BUILD ...
[ 99%] Built target luat-empty-test_PRE_BUILD
Scanning dependencies of target luat-empty-test
[ 99%] Building CXX object tests/luat-empty-test/project/CMakeFiles/luat-empty-test.dir/Classes/AppDelegate.cpp.o
[100%] Building CXX object tests/luat-empty-test/project/CMakeFiles/luat-empty-test.dir/proj.linux/main.cpp.o
Linking CXX executable ../../bin/luat-empty-test/luat-empty-test
../../lib/libluacocos2d.a(loslib.c.o): In function `os_tmpname':
/develop/cocos2d-x-3.6/external/luat/luat/loslib.c:60: warning: the use of `tmpnam' is dangerous, better use `mkstemp'
[100%] Built target luat-empty-test
[thyz:/develop/cocos2d-x-3.6]$ sudo make
```

有警告也不用管，只要没error就好。

这样完成之后在下面位置运行可执行文件



就能显示出UI了：



这样说明一般环境已经完全建立了。

下面测试一下自建项目：

使用如下命令：

```
cocos new -p com.lhyz.game -l cpp -d .
```

注意最后代表当前目录的点。

这句命令建立一个使用默认项目名MyCppGame的项目。

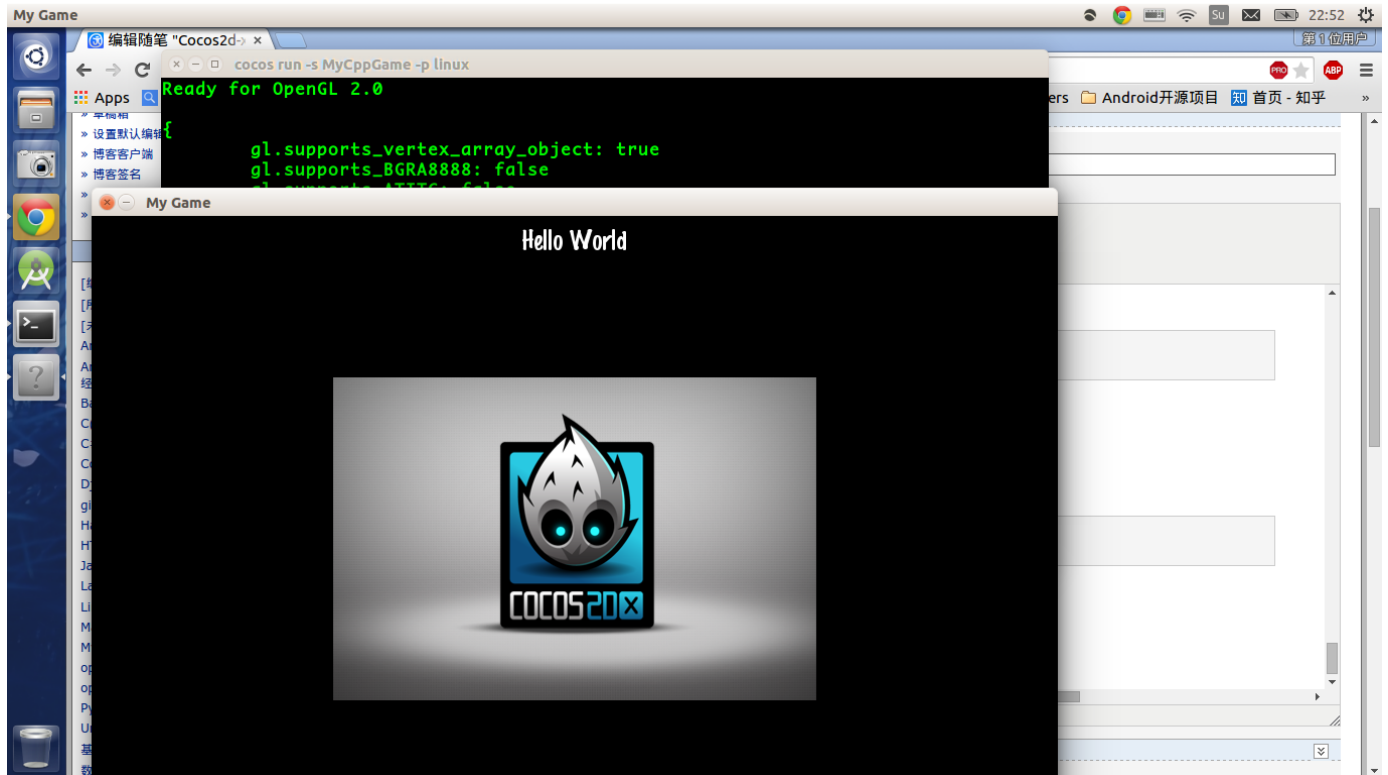
建立项目之后，要准备运行，执行如下命令：

```
cocos run -s MyCppGame -p linux
```

-p之后是平台名称。

只在首次编译的时候很慢，其他时候只需要编译少许文件，速度很快。

结果如下：



在[Android](#)设备上运行：

使用命令：

```
cocos run -s MyCppGame -p android -j 4
```

这个运行到最后会在设备上安装apk，因此在最后显示等待设备的时候最好赶紧接入USB连接设备。

运行结果：

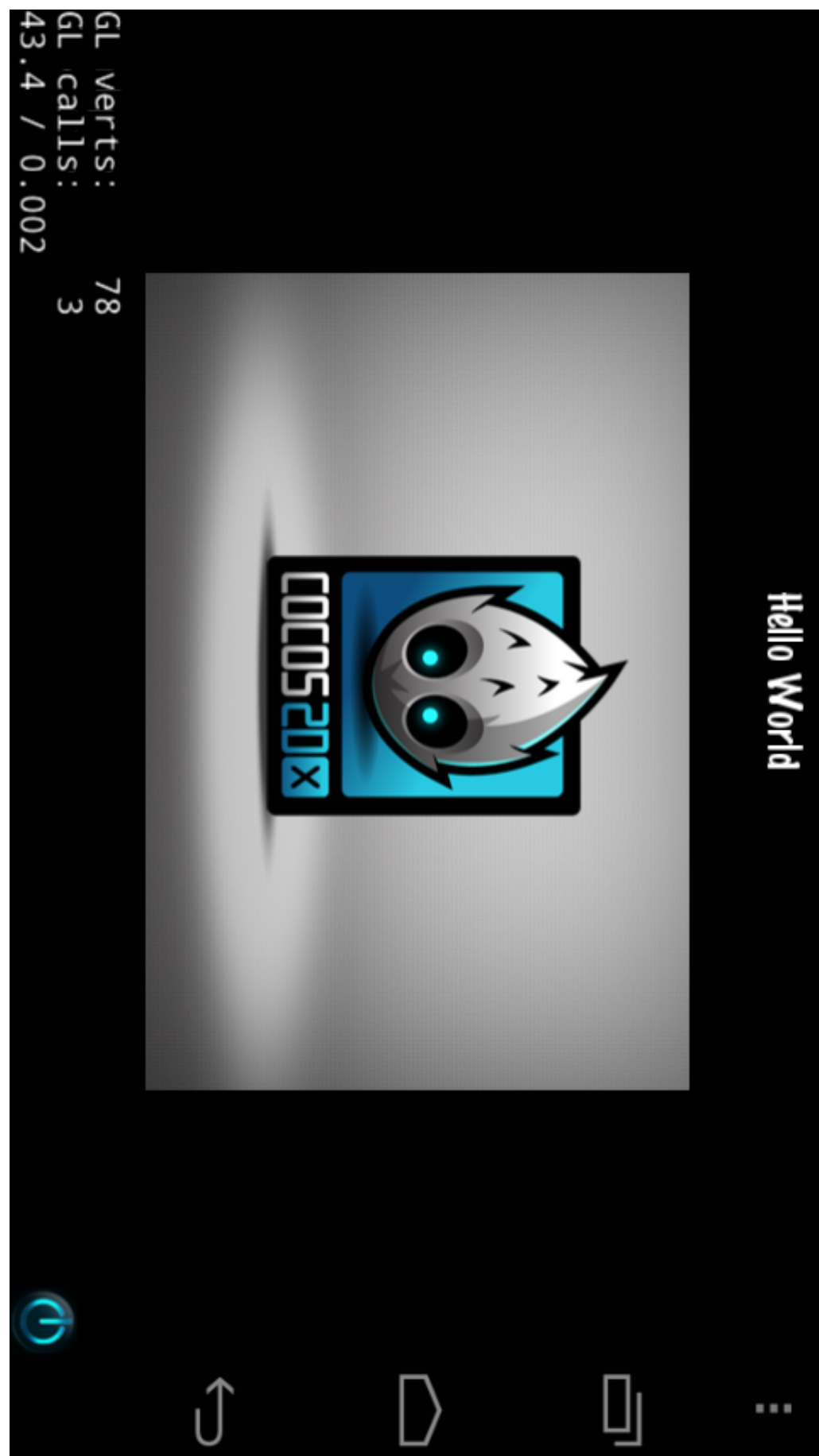
```
Running command: deploy
Deploying mode: debug
installing on device
running: '/develop/android-sdk-linux/platform-tools/adb uninstall com.lhyz.game'

- waiting for device -
Success
running: '/develop/android-sdk-linux/platform-tools/adb install "/home/lhyz/MyCppGame/bin/debug/android/MyCppGame-debug.apk"'

3101 KB/s (3032140 bytes in 0.954s)
pkg: /data/local/tmp/MyCppGame-debug.apk
Success
rm failed for -f, No such file or directory
Running command: run
starting application
running: '/develop/android-sdk-linux/platform-tools/adb shell am start -n "com.lhyz.game/org.cocos2dx.cpp.AppActivity"'

Starting: Intent { cmp=com.lhyz.game/org.cocos2dx.cpp.AppActivity }
[lhyz:~]$
```

效果：



注意，首次编译的时候也是时间比较长，修改之后的问题不是太了解，待了解中.

剖析cocos2d-x之Action实现 <http://www.linuxidc.com/Linux/2013-04/82436.htm>

Ubuntu下cocos2d-x开发环境搭建及配置 <http://www.linuxidc.com/Linux/2013-03/81876.htm>

Cocos2d-x3.2实现虚拟摇杆多点触摸 <http://www.linuxidc.com/Linux/2014-09/106551.htm>

Ubuntu 14.04搭建Cocos2d-x2.2.5开发环境图文详解 <http://www.linuxidc.com/Linux/2014-10/108108.htm>