

【第一次】2016年1月16日浙江杭州 -- 星巴克(杭州凯悦店)

时间：2016年1月16日 14:00~17:30

地点：浙江杭州 -- 星巴克(杭州凯悦店)

参与人数：4人，分别是熊礼平（杭州-个人开发），陈琦（杭州-独立开发者），吴辉（杭州-辉），许俊琪（杭州-EverMore）



个人简介：

熊礼平（右1）：1982年，浙江衢州人，暂住杭州下沙，目前属于个人开发。本科在宁波大学，南京物理学博士，乔治华盛顿大学博士后。原先的职业规划是当一名大学老师，但是在搞了十来年科研之后，发现自己的研究距离实用太远，所以毅然决定转行。之所以选择手游，一是因为自己在做动力学模拟过程中积累了一定的编程基础。二是因为自己也喜欢美术。程序和美术的结合就是手游。断断续续自学了差不多两年的Cocos2d-x。较擅长C++，Objective C。略懂一点Java。已有一款练手作“蛤蟆要逆袭”在[app store](#)和[应用宝](#)，[安智市场](#)上线。现在的目标就是做几款有趣好玩，而且令人赏心悦目的小游戏。

陈琦（右2）：1992年，浙江诸暨人，暂住杭州滨江，目前就职于杭州滨江一家互联网公司。从事Cocos2dx客户端，PC客户端，服务器开发。目前主要掌握C++，正在自学Lua。业余时间为了熟悉业务，用Cocos2dx开发一款星座软件star。主要是为了熟悉整个软件开发流程，从项目创建，代码编写，到打包，到上线。现在已经申请广告，打算将广告添加到自己的应用中。star使用Cocos2dx，数据来源于聚合数据，其实就是通过http请求，然后进行json解析，然后显示。同时star使用友盟的社会化分享。目前源码在[github](#)上，如果确实需要可以私信我。微博名：[独立开发者er](#)

许俊琪（左1）：1990年，浙江绍兴人，暂住杭州西湖区，目前为java企业开发，本科于浙江绍兴越秀外国语学院，自称死宅程序员，目前从杭州远传通信技术有限公司离职，找工作中。从自己玩游戏到自己想做游戏，这个念头简直贯穿一生。原本因为比较擅长外语，大学学了英文和一点日语基础，学的英汉笔译，但是找工作的时候着实让自己感到这并不是自己的未来。于是转而学习java开发，曾在大学时自学C语言，在第一家就职后为了学习C++，阅读了CPPPP，与DirectX9开发。几近周知知道cocos这款游戏引擎，在若即若离几个月之后决定学习下去。看着网上教程已经写了一款小游戏，但是打包问题真是让我吃了不少翔，关键是还没解决。

吴辉（左2）：1991年。从事Cocos2dx客户端开发1年零1个月（截止2016年1月16日）。

第一届cocos2d-x杭州群友小聚在星巴克(杭州凯悦店)进行，大家感觉非常好，一共交流了3个半小时，大家相谈甚欢！大家相互交流了一下各自的工作情况（在个人简介中已经稍稍提到），遇到的问题，还有学习心得等等，而且认识了一些志趣相投的朋友。

对于我而言（杭州-独立开发者），由于近期PC端活时间较长，目前投入到Cocos2dx客户端时间较少。对于服务器也是在公司框架上进行开发，所以原理性东西理解还是偏少，所以正在学网络知识，同时在看网络库libevent。同时项目需要正在学习Lua。相对熊礼平（杭州-个人开发）无法投入很长的时间进行研究。熊哥比较年长，人感觉上也很稳重，目前是个人开发者，已经有一款游戏已经上线，同时也在找人合作，准备创业之中，希望可以成功！熊哥，提到他的游戏已经加入广点通广告，广点通分android版和ios版，所以没有办法在cocos2d-x场景里面用c++代码调用。于是他根据平台分别改造了一下，使得他们可以在cocos的C++代码里调用。添加过程还是有两个版本的。俊琪是英语专业，当时我就震惊了，英语专业学习计算机，只能说牛逼了。而且他学习能力强，在没有什么基础的情况下跟着视

频已经基本完成自己的处女座，可惜没看到。吴辉做的游戏是我们当中最厉害的，相当的复杂，看到他的游戏我都不好意思拿出自己的游戏了。他有着较长的客户端开发经验，还没有接触服务端。

其他我们还提到SVN，Git，Github，Bmob，protobuf，后端云。boost。

同时我们提到目前我们群由于新人较多，交流深度不够，所以接下来可能建立一个高级群，群成员都是从杭州-cocos2d-x (群号：436689827) 中邀请。

希望可以第二届第三届一直搞下去。到时欢迎大家参与！