

Inhaltsverzeichnis

1	Hello Cocos2D	15
1.1	Xcode und Cocos2D installieren	15
1.1.1	Xcode installieren	15
1.1.2	Cocos2D installieren	16
1.2	Eine App für iOS erstellen	17
1.2.1	Eine App bei iTunes Connect einrichten	18
1.2.2	Eine App in Xcode anlegen	22
1.2.3	Produktbezogene Angaben ändern	24
1.2.4	Icons in eine App integrieren	25
1.2.5	Startbilder in eine App integrieren	27
1.2.6	Eine App testen	31
1.2.7	Eine App in den App Store hochladen	34
1.3	Eclipse und Cocos2D-X installieren	37
1.3.1	Eclipse installieren	37
1.3.2	Android integrieren	38
1.3.3	Cocos2D-X installieren	40
1.4	Eine App für Android erstellen	40
2	Spiele designen	45
2.1	Spiele kritisieren	45
2.1.1	Merkmale von Spielen	45
2.1.2	Zynga Slots	46
2.1.3	Tiny Wings	51
2.1.4	Fruit Ninja	55
2.2	Euro Crisis LT als Projekt	57
3	Bilder anzeigen	63
3.1	Spielezonen vorbereiten	63
3.1.1	Eine Szene mit einer Ebene bereitstellen	63
3.1.2	iPhone und iPad unterscheiden	69
3.1.3	Anpassungen für Android durchführen	70
3.2	CCNode als Hauptelement verstehen	72
3.2.1	Zustand von CCNode	73
3.2.2	Zustand von CGPoint	74
3.2.3	Verhalten von CCNode	75

3.3	Bilder mit CCSprite anzeigen	75
3.4	Bilder transformieren	77
4	Aktionen starten	83
4.1	Aktionstypen überblicken.....	83
4.1.1	Verhalten von CCAction.....	83
4.1.2	Abgeleitete Klassen von CCAction verwenden	83
4.2	Aktionen ablaufen lassen	89
4.3	Mehrere Aktionen verknüpfen	90
4.4	Aktionen zeitlich steuern.....	92
5	Ereignisse verarbeiten	95
5.1	Ereignisverarbeitung aktivieren.....	95
5.2	Ereignistypen unterscheiden	96
5.3	Auf Ereignisse reagieren.....	97
5.3.1	Auf Bewegungsereignisse reagieren.....	98
5.3.2	Auf Berührungseignisse reagieren	102
6	Musik abspielen	109
6.1	Den Soundplayer starten	109
6.2	Benutzereinstellungen respektieren.....	110
6.3	Sound abspielen	112
7	Ebenen beschriften.....	115
7.1	Etiketten anzeigen	115
7.2	Etiketten mit eigenen Zeichen gestalten.....	119
7.2.1	Zeichen mit dem Glyph Designer gestalten	119
7.2.2	Eigene Zeichensätze verwenden	120
7.3	Stränge einführen	122
8	Teilchensysteme erzeugen	127
8.1	Teilchensysteme mit eigenen Bildern gestalten.....	127
8.2	Teilchensysteme starten und stoppen	135
8.3	Teilchensysteme selbst programmieren	139
9	Spiellevel gestalten	149
9.1	Eigenschaften eines Levels festlegen	149
9.2	Einen Level initialisieren	153
9.2.1	Eigenschaften initialisieren.....	153
9.2.2	Eigenschaften deallozieren.....	161
9.3	Benutzereingaben verarbeiten	162
9.3.1	Den Officer bewegen.....	162

9.3.2	Einen Schuss abgeben.....	164
9.3.3	Ein Spiel beenden.....	168
9.4	Spielelemente zufällig erscheinen lassen.....	171
9.4.1	Leute hinzufügen.....	171
9.4.2	Freunde hinzufügen.....	172
9.4.3	Feinde hinzufügen.....	175
9.4.4	Kugeln der Feinde abfeuern.....	179
9.4.5	Banknoten hinzufügen.....	182
9.5	Den Spielablauf koordinieren.....	186
9.6	Ein Achievement melden.....	208
10	Szenen verwalten.....	219
10.1	Szenen mit Ebenen aufbauen.....	219
10.2	Eine Szene starten oder ersetzen.....	222
10.3	Übergänge zwischen zwei Szenen.....	223
11	Menüs einbauen.....	229
11.1	Schaltflächen vorsehen.....	229
11.2	Optionen auswählen.....	241
12	Bestenlisten speichern.....	249
12.1	Spielerdaten lokal speichern.....	249
12.2	Mit dem Game Center umgehen.....	267
12.2.1	Einen Spieler authentifizieren.....	267
12.2.2	Bestenlisten und Erfolge hochladen.....	268
12.2.3	Bestenlisten und Erfolge anzeigen.....	269
12.2.4	Bestenlisten und Erfolge im Game Center einrichten.....	273
12.3	Anzeigen für Spielerdaten einbauen.....	279
	Stichwortverzeichnis.....	285