

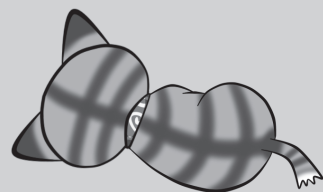
Chapter 2

開発環境を構築しよう

ここでは、Mac上でのAndroid OSとiOS向けの開発環境構築方法を説明します。本書はMacによるAndroid OSとiOSのクロスプラットフォーム開発を前提にしていますが、Windows上でAndroid OS向けのプロジェクトを作成したい人も多いと思うので、それについても説明しましょう。

開発に必要なXcodeやEclipse、およびそれに付随するライブラリなどの基本的なインストール方法も、この章で説明します。

本書執筆時(2013年4月)の最新バージョンでインストール確認を行っており、インストール方法と共に一般的なトラブル対処法も紹介しますが、開発環境の違いや、以降のバージョンアップによって、エラー内容が異なる可能性があります。その場合は、表示されたメッセージに従って対処してください。なお、本書執筆時の開発環境は、MacはOS X Mountain Lion (10.8.3)、WindowsはWindows 7 Service Pack 1です。



2.1

iOS 向け開発環境の構築



Mac上にXcodeを利用したiOS向けプロジェクトの開発環境を構築しましょう。この環境を構築するのが、cocos2d-xを利用するうえで最も簡単な方法です。

Cocos2d-x のインストール

cocos2d-xのインストールといっても難しくはありません。ダウンロードして任意のディレクトリへ展開するだけです。しかしcocos2d-xを扱う第1歩なので、詳細な説明をしたいと思います。

まずはcocos2d-xをダウンロードして、任意のディレクトリへ保存しましょう。次のcocos2d-xダウンロードのページを見ると、いろいろなバージョンがありますが、ここでは本書執筆時の最新版「cocos2d-2.1rc0-x-2.1.2-hotfix」をダウンロードしました。

- cocos2d-xダウンロードページ
➡ <http://www.cocos2d-x.org/projects/cocos2d-x/wiki/Download>

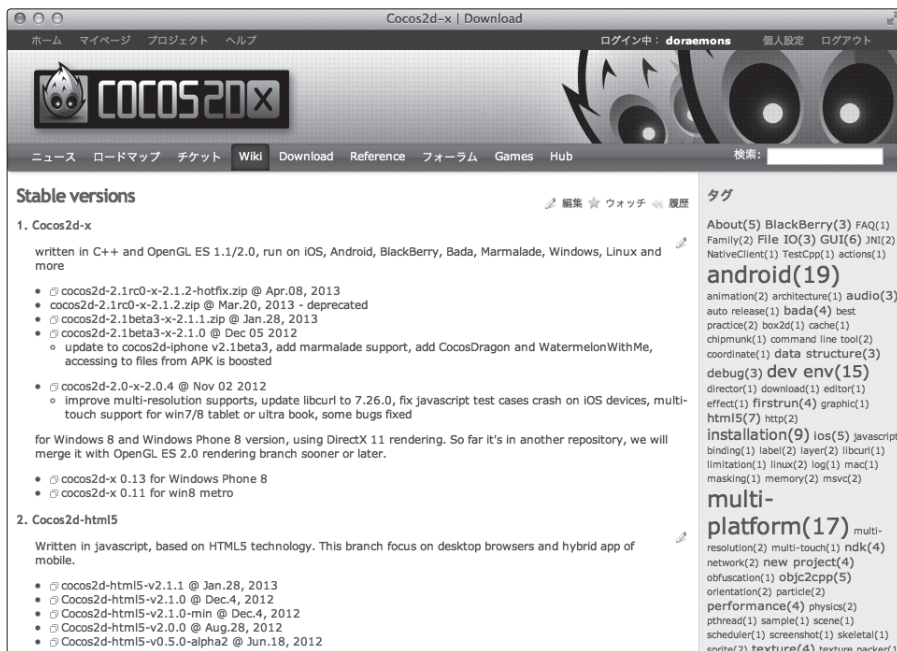


図 2.1 : cocos2d-x ダウンロードページ

cocos2d-x のバージョンが何なのかがわかりにくいですが、うしろにある「2.1.2」が cocos2d-x のバージョンで、その前にある「cocos2d-2.1rc0」は cocos2d for iPhone のバージョンです。cocos2d-x が cocos2d for iPhone から派生したため、どのバージョンに準拠しているかわかるような表記になっています。

ダウンロードしたファイル「cocos2d-2.1rc0-x-2.1.2.zip」は、Mac がデフォルトのまま、何の設定も変えていないのであれば自動解凍してくれますが、もし解凍されない場合は手で解凍する必要があります。

続いて、解凍された「cocos2d-2.1rc0-x-2.1.2」を任意のディレクトリへ移動します。本書では、ユーザーのホームディレクトリ（たとえばユーザー名が sumomo の場合は /Users/sumomo）直下へ移動します。ディレクトリ名を変更しても問題ありませんが、cocos2d-x は 1～2 か月ごとに新しいバージョンが公開されるので、すぐに区別できるよう変更しないことをオススメします。これで、次のディレクトリができました。

```
/Users/sumomo/cocos2d-2.1rc0-x-2.1.2
```

以上で cocos2d-x のインストール作業は完了です。

Xcode のインストール

iOS向けアプリのための開発ツールであるXcodeをインストールしましょう。これもMacでApp Storeにアクセスすれば、簡単にダウンロードできます。App Store上で「Xcode」を検索しましょう。



図 2.2 : Xcode のダウンロードページ

Xcodeは、開発環境として高機能ですが無料で利用できます。[無料] ボタンをクリックすると [Appをインストール] ボタンに変わるので、そのボタンをクリックしてください。するとApple IDとパスワードの入力を促されます。入力後サインインをクリックしましょう。ダウンロードとインストールは自動で行われるので、少々時間は掛かりますが処理が終了するまで待ちましょう。

Cocos2d-x テンプレートのインストール

Xcodeのインストールが完了したら、次はcocos2d-xのテンプレートをXcodeへ登録する作業を行います。ただし、このテンプレートから作成されるプロジェクトはiOS向けのみであるため、Androidとのクロスプラットフォーム開発を考えている場合は、この作業は不要なので、次節まで飛ばしても問題ありません。クロスプラットフォーム開発向けプロジェクトの作成方法は、Chapter 2.2「クロスプラットフォーム開発向けプロジェクトの作成」で紹介합니다。しかし、Xcode上にcocos2d-xテンプレートをインストールしておく、iOS向けプロジェクトだけではなく、GUIでプロジェクトを作成できます。ちょっと確認したいときなどに便利で、インストールも難しくない、ぜひインストールしておきましょう。作業はターミナルで行うので、Mac上で[アプリケーション]→[ユーティリティ]→[ターミナル]を選択して起動してください(図2.3)。

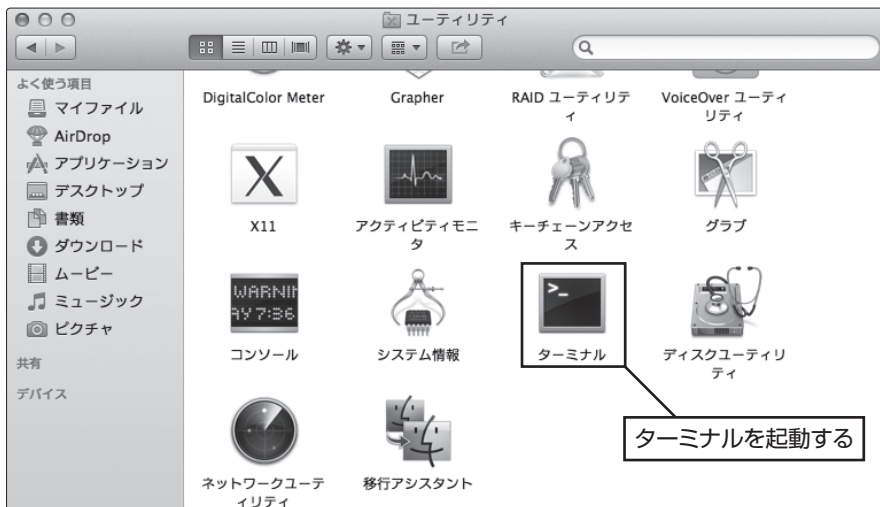


図 2.3 : ターミナルの起動

ターミナルからcocos2d-xをインストールしたディレクトリへ移動します。本書ではcocos2d-xをホームディレクトリへインストールしたため、次のコマンドで「cocos2d-2.1rc0-x-2.1.2」ディレクトリへ移動します(図2.4)。

```
cd ~/cocos2d-2.1rc0-x-2.1.2
```