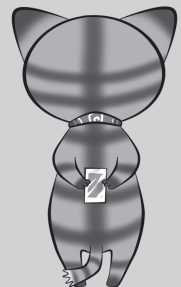


Chapter 5

cocos2d-x の基本

本章では、実際に cocos2d-x を利用してゲームを作りながら、利用方法を学んでいきましょう。ここでは、スマホアプリでよく見かける、1から25を順番にタップしていき、その時間を競うゲームを作ります。手順ごとに、必要なクラスの説明をしていますが、わからないことがあっても立ち止まらず、先に読み進めましょう。実際のサンプルコードを読むことが、理解を深める一番の手段です。

[サンプルゲーム1：にゃんこタップ25]



5.1 プロジェクトの作成



cocos2d-xを利用してゲームを開発するには、最初にプロジェクトを作成する必要があります。iOS向けにXcode用のテンプレートプロジェクトをインストールしていれば、Xcode上からでも作成することが可能ですが、今回はクロスプラットフォーム開発を行うので、cocos2d-xに付属しているproject-creatorを利用しましょう。

「project-creator」の利用方法は、Chapter 2.2内の「クロスプラットフォーム開発向けプロジェクトの作成」で紹介したので、ここでは手順のみを説明します。

project-creatorはターミナル上で実行するので、ターミナルを起動し、次のコマンドを実行してproject-creatorのディレクトリへ移動しましょう。

```
cd ~/cocos2d-2.1rc0-x-2.1.2/tools/project-creator
```

プロジェクト名は「nyan25」で、一意に特定するためのパッケージ名は「net.tks2.nyan25」です。言語はC++なので、「cpp」とします。次のようにコマンドを実行してください。

```
./create_project.py -project nyan25 -package net.tks2.nyan25 -language cpp
```

コマンドが正常に完了すると、「cocos2d-2.1rc0-x-2.1.2/projects/nyan25」ディレクトリにプロジェクトが作成されます。それではiOS向けプロジェクトをXcodeで開きましょう。Xcode用のプロジェクトファイルは、次のファイルになります。

```
cocos2d-2.1rc0-x-2.1.2/projects/nyan25/proj.ios/nyan25.xcodeproj
```

これをダブルクリックしてXcodeを起動しましょう（図5.1）。

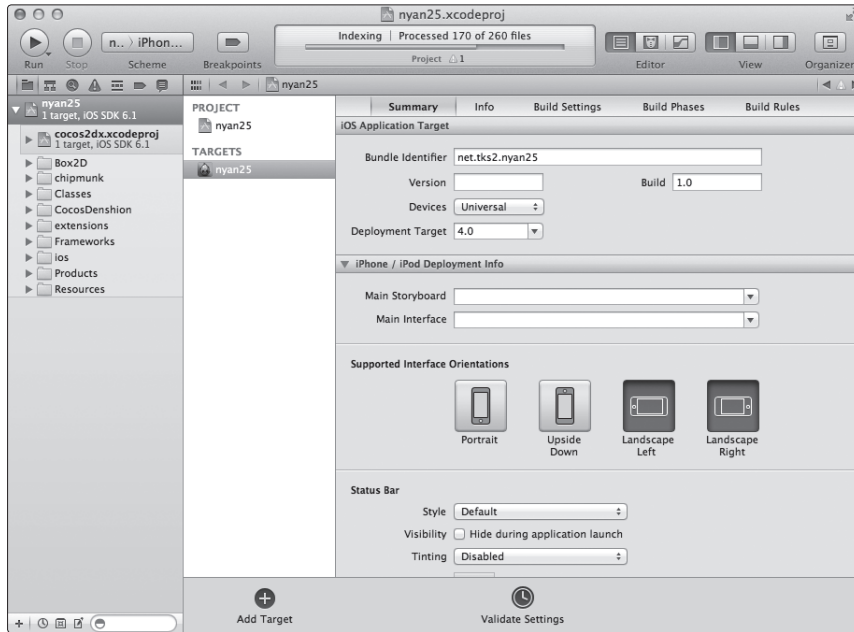


図 5.1 : Xcode を起動する