



PROGRAMAÇÃO PARA IPHONE COM COCOS2D

LEONARDO KASPERAVIČIUS
NEY ESTRABELLI



QUEM SOMOS

- Instant Games
 - www.instantgames.com.br
 - [contato \[at\] instantgames \[dot\] com \[dot\] br](mailto:contato@instantgames.com.br)
- Leonardo Kasperavicius
 - [leonardo \[at\] instantgames \[dot\] com \[dot\] br](mailto:leonardo@instantgames.com.br)
- Ney Estrabelli
 - [ney \[at\] instantgames \[dot\] com \[dot\] br](mailto:ney@instantgames.com.br)



TÓPICOS

- Como Desenvolver e Publicar para iPhone
- A Linguagem Objective-C
- O Framework Cocos2d-iPhone



PARTE 1

COMO DESENVOLVER E PUBLICAR

PROGRAMAÇÃO PARA IPHONE COM COCOS2D - WICA 2009
LEONARDO KASPERAVICIUS - NEY ESTRABELLI
WWW.INSTANTGAMES.COM.BR



COMO COMEÇAR

- Se cadastrar no site da Apple
 - <http://developer.apple.com/iphone>
- Fazer o download do SDK
 - Gratuito
 - Vem com o XCode e o iPhone Simulator
- Documentação, Templates e Exemplos no site



COMO PUBLICAR NA APPSTORE

- Se inscrever no iPhone Developer Program
 - Permite acesso ao iPhone Dev Center, Fóruns, Suporte
 - Também permite testar o aplicativo no próprio dispositivo
- Duas modalidades de Licença
 - Pessoal
 - Empresarial



COMO PUBLICAR NA APPSTORE

- Submeter o aplicativo no iTunes Connect
 - Tempo estimado para aprovação: 1 a 2 semanas
 - Ótimo feedback da equipe Apple
- Recomendável
 - Teste exaustivamente seu aplicativo antes
 - Perde-se muito tempo para submeter novamente o aplicativo
 - Forneça um meio de contato para os usuários (site, email, etc.)



DIFICULDADES

- No Brasil, ainda não existe a Apple Store Online
 - Demora para conseguir a liberação da licença
 - Parece que isto está mudando...
- No Brasil, não existe a categoria “Games”
 - O governo exige que qualquer jogo seja categorizado por ele
 - Alguns desenvolvedores utilizam a categoria “Entretenimento”



PARTE 2

A LINGUAGEM OBJECTIVE-C



CARACTERÍSTICAS

- Orientada a Objetos
- Sintaxe bem diferente dos padrões gerais
- Permite utilizar bibliotecas em C e C++



DEFINIÇÃO DE UMA CLASSE

- Exemplo em Java

Card.java



```
public class Card extends CocosNode {  
  
    int value;  
  
    public Card(int value){  
        // ...  
    }  
  
    public int getValue(){  
        return value;  
    }  
    public void setValue(int value){  
        this.value = value;  
    }  
}
```



DEFINIÇÃO DE UMA CLASSE

- Exemplo em Obj-C

```
@interface Card : CocosNode {
    int value;
}

-(id) initWithValue: (int) value;
-(void) dealloc;

@property (readwrite) int value;

@end
```

Card.h

```
#import "Card.h"

@implementation Card

-(id) initWithValue: (int) value{
    // .....
}

-(void) dealloc{
    // .....
}

@synthesize value;

@end
```

Card.m



DEFINIÇÃO DE MÉTODOS

```
/** Adds a child to the container with z-order as 0.  
    It returns self, so you can chain several addChilds.  
    @since v0.7.1  
    */  
-(id) addChild: (CocosNode*)node;  
  
/** Adds a child to the container with a z-order  
    It returns self, so you can chain several addChilds.  
    @since v0.7.1  
    */  
-(id) addChild: (CocosNode*)node z:(int)z;  
  
/** Adds a child to the container with z order and tag  
    It returns self, so you can chain several addChilds.  
    @since v0.7.1  
    */  
-(id) addChild: (CocosNode*)node z:(int)z tag:(int)tag;
```



CHAMADA DE MÉTODOS

```
Director d = Director.getInstance();  
d.setAnimationInterval(1.0f/60);  
d.setDisplayFPS(false);  
  
Director.getInstance().setAnimationInterval(1.0f/60);  
  
window = new UIWindow( UIScreen mainScreen().getBounds() );
```

Java

```
Director *d = [Director sharedInstance];  
[d setAnimationInterval:1.0f/60];  
[d setDisplayFPS:NO];  
  
[[Director sharedInstance] setAnimationInterval:1.0/60];  
[[Director sharedInstance] setDisplayFPS:NO];  
  
window = [[UIWindow alloc] initWithFrame:[[UIScreen mainScreen] bounds]];
```

Obj-C



GERENCIAMENTO DE MEMÓRIA

```
Camera *camera = [[Camera alloc] init];
```

```
[camera release];
```



PARTE 3

O FRAMEWORK COCOS2D-IPHONE



COCOS2D-IPHONE

- www.cocos2d-iphone.org

The screenshot shows the website's header with the cocos2d logo and navigation menu. The main content area features a blog post titled "cocos2d for iPhone v0.8.2-rc1 available for download". The post includes a download link for "cocos2d-iphone-0.8.2-rc1.tar.gz" and a list of highlights such as "TMX maps: HUGE performance boost" and "Several improvements regarding actions". On the right side, there is a search bar, a "Recent Comments" section with user avatars and names, and a "Forum Last 10 Discussions" section.

COCOS2D

Everything related to cocos2d for iPhone

Blog Store Forum Games Download Documentation Archives About Register

« Older Page 1 of 6

cocos2d for iPhone v0.8.2-rc1 available for download

Published on October 14, 2009 in cocos2d. 2 Comments

cocos2d for iPhone v0.8.2-rc1 is available for download:

- [cocos2d-iphone-0.8.2-rc1.tar.gz](#)

v0.8.2-rc1 highlights:

- TMX maps: HUGE performance boost when loading big maps
- Several improvements regarding actions: *Jump*, *Bezier*, *Rotate*, and compound actions

Type and Wait to Search

Recent Comments

riq on cocos2d for iPhone v0.8.2-rc1 available for download

Karl on cocos2d for iPhone v0.8.2-rc1 available for download

jiGAR on Integrating cocos2d API reference into XCode

iCGdev on Download

mgaldieri on Integrating cocos2d API reference into XCode

Forum Last 10 Discussions

New developer contract October 15

Last Post By: eshirt



COCOS2D-IPHONE

- Construído sobre OpenGL
- Comunidade Ativa (Fóruns)
- Muitos jogos publicados!





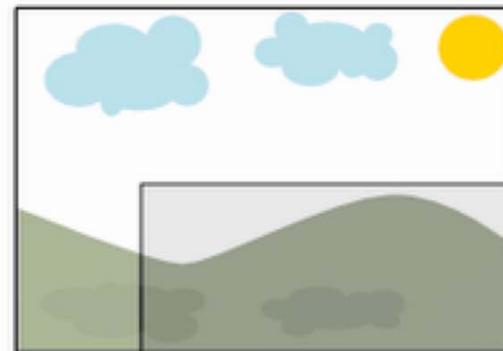
FEATURES

- Scenes, Layers e Transitions
- Sprites, Atlas, Parallax, etc.
- Actions e Animations
- Touches e Accelerometer
- Sistema de Partículas
- Integração com Chipmunk e Box2D
- CocosLive, CocosDenshion e ShinyCocos



SCENES, LAYERS E TRANSITIONS

A regular menu scene



Background layer



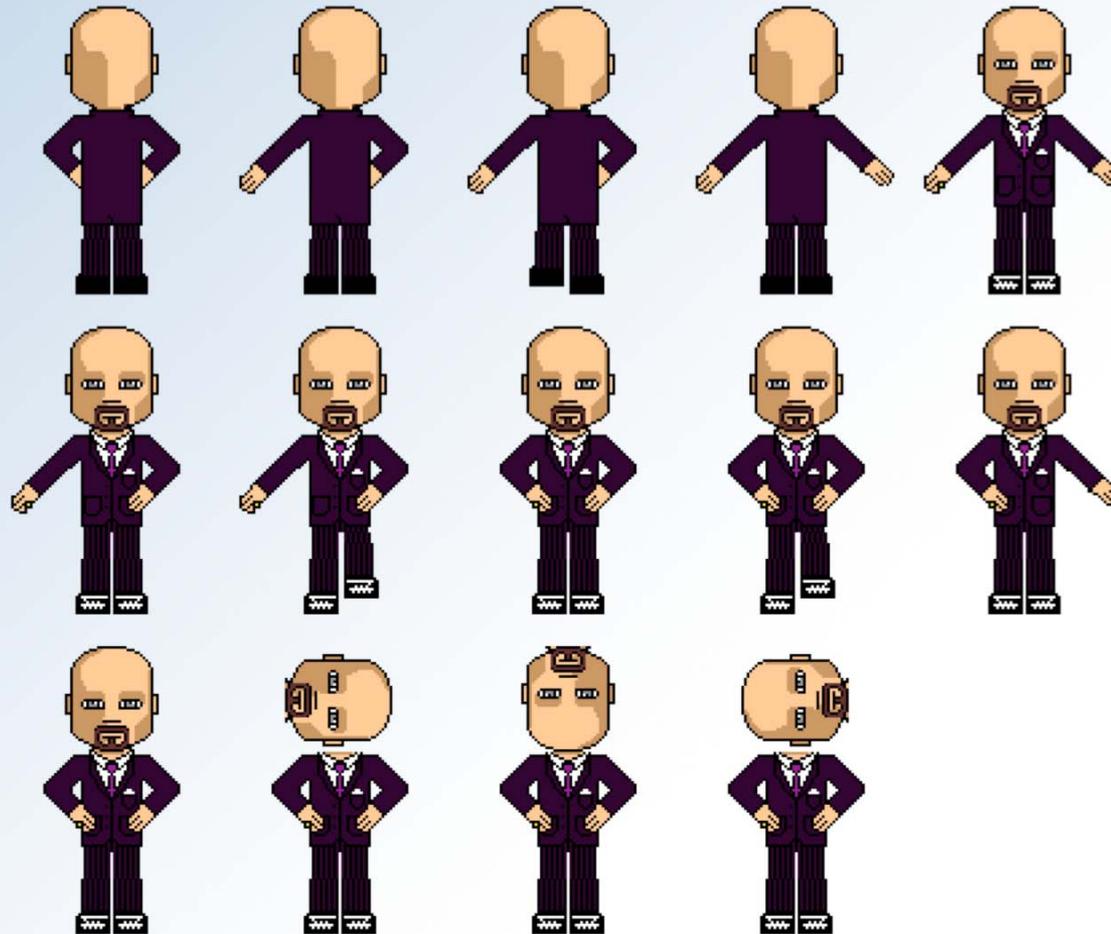
Animation layer



Menu layer



SPRITES



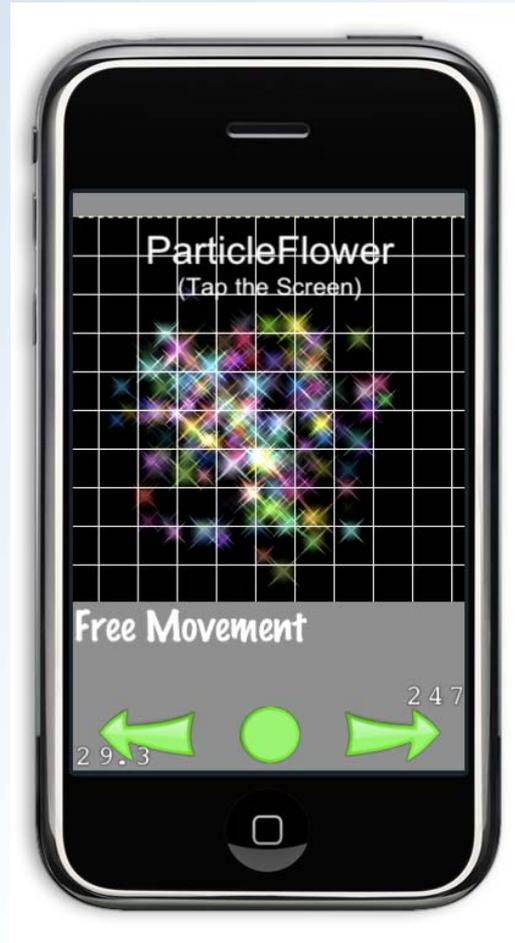


ACTIONS



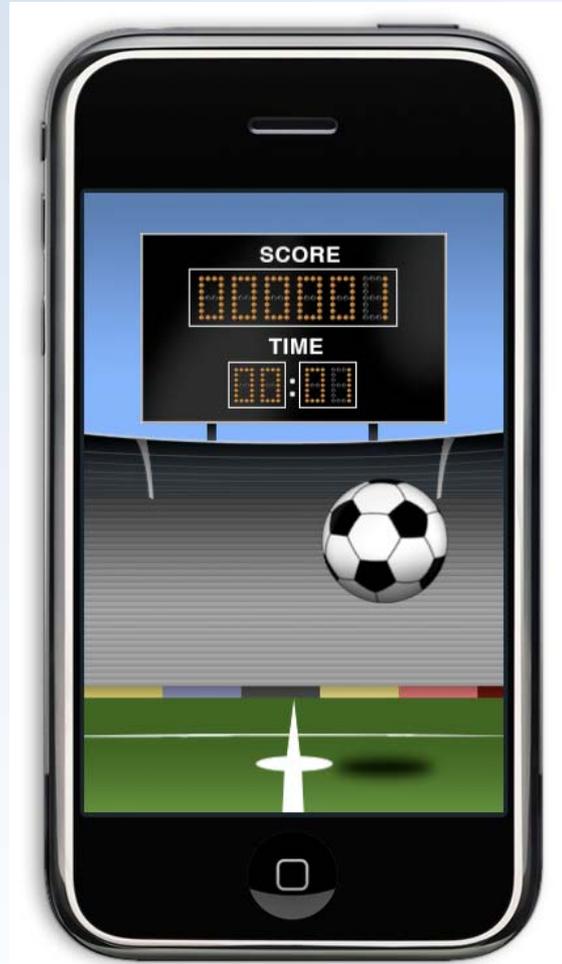


PARTÍCULAS





CHIPMUNK



PROGRAMAÇÃO PARA IPHONE COM Cocos2d - WICA 2009
LEONARDO KASPERAVICIUS - NEY ESTRABELLI
WWW.INSTANTGAMES.COM.BR



COCOSLIVE

COCOSLIVE (beta)

[Sign in](#) | [Register](#)

HOME

Welcome to cocos Liv

NEWS

What's been going on

GAMES

Who's using cocos Lh

TOOLS

Share your scores wit

ABOUT

Learn more about this

Navigation

Add Your Own Game

Frequently Asked Questions

Help Desk

Game Scores: Bubble Pang (125914)



Filter Scores

Select Country

There are no score categories.



< Prev | 1-20 | Next >

Pos	country	playername	score	when
-----	---------	------------	-------	------



PERGUNTAS ?

OBRIGADO !

PROGRAMAÇÃO PARA IPHONE COM Cocos2d - WICA 2009
LEONARDO KASPERAVICIUS - NEY ESTRABELLI
WWW.INSTANTGAMES.COM.BR