

Desenvolvimento de Jogos para o iPhone com COCOS2D



Quem Somos

Leonardo Kasperavicius

leonardo@instantgames.com.br

Ney Estrabelli

ney@instantgames.com.br



Como Começar

- Se Cadastrar no site da Apple
<http://developer.apple.com/iphone>
- Fazer o Download do SDK
Gratuito
Contém o Xcode, iPhone/iPad Simulator e Ferramentas
- Documentação, Templates e Exemplos no site



Como Publicar na AppStore

- Se inscrever no Apple Developer Program
Permite acesso ao iPhone Dev Center, Fóruns, Suporte e Publicação
- Duas modalidades de Licença
Pessoal (U\$ 99,00 anuais)
Empresarial (U\$ 299,00 anuais)



Como Publicar na AppStore

- **Submeter o aplicativo no iTunes Connect**
Tempo estimado para aprovação 1 a 2 semanas
Ótimo feedback da equipe da Apple
- **Recomendações**
Teste exaustivamente seu aplicativo antes de enviar
- **Forneça um meio de contato para os usuários**
(site, e-mail, twitter, facebook, etc)



Cocos2d iPhone / Mac

- www.cocos2d-iphone.org
- Comunidade Ativa (Fórum)
- Muitos Tutoriais



Cocos2d iPhone / Mac

- Construído sobre o OpenGL
- Muitos Jogos Publicados



Features

- Scenes, Layers e Transitions
- Sprite, Atlas, Parallax, etc
- Actions e Animations
- Touches e Accelerometer
- Sistema de Partículas
- Integração com Libs de Física(Chipmunk, Bobx2d)
- CocosLive, CocosDenshion, ShinyCocos



PALEOLITHICS

- Será que foi assim? (História)
- Eu tenho um Plano (Planejamento)
- Sozinho não se faz nada (Equipe)
- Como isso fica no dedo? (GamePlay)
- DJ do Passado (Audio)
- Nossa! eles eram bilíngues (Textos)
- Eu Sabia que isso já existia (Segredos)



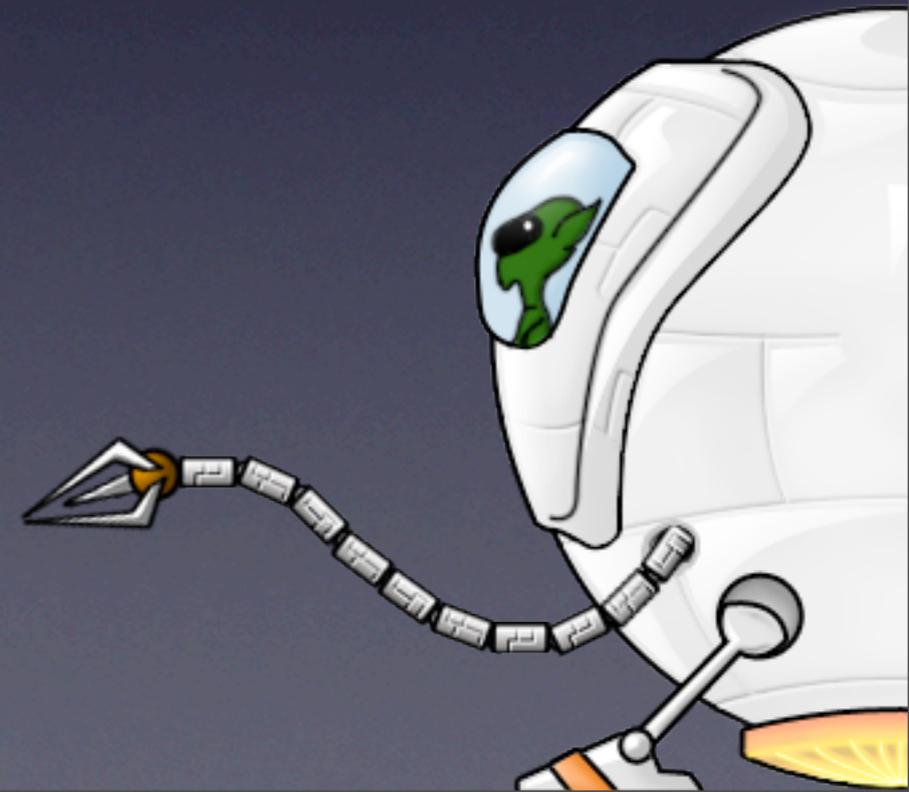
PALEOLITHICS



PALEOLITHICS



PALEOLITHICS



PALEOLITHICS

Muito Obrigado!