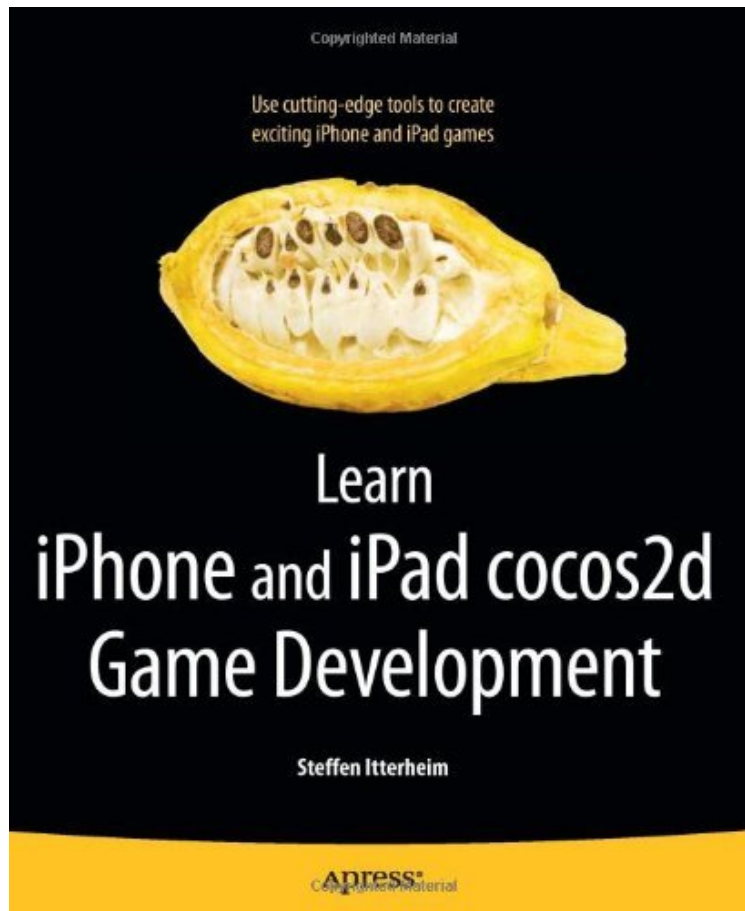


[Read and download] Learn iPhone and iPad cocos2d Game Development

Learn iPhone and iPad cocos2d Game Development

Von Steffen Itterheim

ePub | *DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrang: #1817403 in eBooksVerffentlicht am: 2010-12-02Erscheinungsdatum: 2010-12-02File Name: B004VHFX78 | File size: 44.Mb

Von Steffen Itterheim : Learn iPhone and iPad cocos2d Game Development before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Learn iPhone and iPad cocos2d Game Development:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ganz nett, aber etwas berheblichVon kategorienEs dauert (in meiner Auflage) 65 Seiten, bis der Autor ein eigenes Spiel angeht. Zuvor werden die Grundbegriffe von Cocos2D zwar erlutert, jedoch so, dass Themen vorweggriffen, Spezialsungen angegangen werden, die fr einen Einsteiger noch gar nicht von Belang sind. Wie ein schlechter Lehrer, der nicht imstande ist von Spezialfragen und Anfngerfragen zu unterscheiden, kostete es Mhe den Lehrer fr eine Weile zu ignorieren. Hat man sich durch die Cocos2D-Tutorials online gearbeitet, ob auf der page oder auf youtube, hat man bereits ein anderes Buch gelesen, kommt man aber zurecht. Aber reine Anfnger werden ihre Schwierigkeiten haben. Erschwerend kommt der etwas berhebliche Tonfall des Autors hinzu, der sich gern als Guru prsentiert, obwohl seine Tipps hinsichtlich Memory Management - im Allgemeinen - eher bedenklich sind, sobald man andere Sprachen und Engines beherrscht, um nur ein Beispiel zu nennen, aber im Rahmen der Tutorials und Cocos2D sinnvoll erscheinen. Generell ist es wohl eher eine Frage des Stils. Wer auf Weisheitsgestus steht, wird's mgen.Es ist ein nettes,

ambitioniertes Buch, das gut ist für jene, die ihr Anfängerwissen vertiefen wollen, ohne in Objective-C, Cocos2D oder OpenGL ES sofort tiefer einzusteigen. Für alle Anfänger kann ich anstatt dieses Buchlein empfehlen: <http://www..de/gp/product/0321735625> (Learning Cocos2D: A Hands-On Guide to Building iOS Games with Cocos2D, Box2D, and Chipmunk). Anhand eines einzelnen Spiels, werden recht gekonnt alle wichtigen Begriffe und Arbeitsmethoden erläutert. Und auch ist der Tonfall bescheidener, mitunter ausführlicher, didaktischer. 5 von 7 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Groartige Einführung in iPhone-Spieleentwicklung mit cocos2D Von dingenskirchen Ich lese das Buch derzeit in seiner Pre-Release Version (Alpha Book). Hier stehen mir zum Zeitpunkt dieser Rezension 11 Kapitel sowie der Sourcecode zu 12 Kapiteln zur Verfügung. Zum aktuellen Zeitpunkt ist das Open-Source Spieleframework "cocos2D for iPhone" in seiner Version 0.99.5 beta 3. Ich bewundere den Mut und den Fleiß des Autors Steffen Itterheim, ein Buch zu einem Framework zu schreiben, das noch nicht einmal die finale Release-Version 1.0 erreicht hat. Immer wieder gibt es hier Änderungen in der Entwicklung, die bis zur finalen Veröffentlichung des Buches irgendwie einfließen müssen, um aktuell zu bleiben. Es bleibt spannend, ob wir letztendlich ein fertiges Buch in Händen halten werden, das zum Druckzeitpunkt nicht schon veraltet ist. Sollte dies jedoch der Fall sein, kann man davon ausgehen, dass Steffen Itterheim auf seiner Webseite stets Aktualisierungen bereithalten wird. So oder so wird das Buch in meinen Augen sehr erfolgreich werden, denn es ist schlichtweg genial: Dem Autor gelingt es hervorragend, den Leser in das Spieleframework cocos2d einzuführen. Er geht dabei didaktisch gekonnt vor, fängt mit den absoluten Grundlagen an und nimmt den Leser anhand vieler Beispiele an die Hand und führt ihn in die verschiedenen Features ein, die das Framework bereithält: Die grundlegende Struktur mit seinen nodes, scenes und layers, sprites, die Physik Engines usw. Das Ganze jeweils an spielbaren kleinen Minispielen, auf die man weiter aufbauen kann. Mir wurden bereits nach den ersten zwei Kapiteln so viele Fragen beantwortet, die ich seit längerer Zeit mit mir herumschleppte und die zuvor unbeantwortet blieben. Cocos2D hat eine sehr aktive Community und dem Framework liegen sehr viele Beispiele bei, aber es fehlte bisher eine sauber aufbereitete Dokumentation und ein Gesamtwerk, das jedem, der sich mit der cocos2d-Spieleentwicklung für das iPhone/iPad/iPod touch beschäftigen möchte, einen richtigen Überblick verschafft. Das ist Steffen Itterheim mehr als gelungen. Außerdem ist das Buch das erste seiner Art zu diesem Thema. Schon alleine aus diesem Grund ein Muss. Jedem, der Spiele (oder sonstige multimediale Applikationen) für das iPhone (und verwandte Geräte s.o.) entwickeln möchte, kann ich das Buch allerwärmstens ans Herz legen! Ich blicke der finalen Version bereits sehnsüchtig entgegen.

Kurzbeschreibung Learn iPhone and iPad cocos2D Game Development provides a rock-solid introduction to the cocos2d iPhone game engine and related tools. It focuses on the process of creating several games made entirely with cocos2d and little-to-no iPhone SDK and OpenGL code. By creating 2-3 sample games over the course of the book, you'll learn key concepts of the cocos2d game engine and relevant tools like Zwoptex (TextureAtlas), ParticleDesigner (Particle Effects), and others. The example games are modeled after popular App Store games so that they are relevant, recognizable, and immediately fun and inspiring. The games increase in complexity and highlight common recurring cocos2d beginner questions. As you move along, you'll learn about possible stumbling blocks and how to navigate them successfully. As you move from beginning to advanced, you'll encounter general game programming wisdom, tips for performance improvement, as well as pointers to alternative implementations and further reading. It is assumed that the reader has previous programming knowledge but not necessarily with Objective-C. Related topics such as Xcode, Objective-C, the iPhone SDK, and OpenGL are only discussed where absolutely necessary. What you'll learn Familiarity with the core cocos2d game engine API and the Box2d physics engine Understanding of the process and best practices of game development, in the context of cocos2d and its related tools Enthusiasm and excitement to create your own games paired with a realization that you are able to create games which can compete on the App Store Where to go from here: further information and alternative implementations Who this book is for The book is aimed at beginning game developers looking for an easier and even more powerful way to create compelling 2D graphics using OpenGL and Objective-C. It is assumed that the reader will have some knowledge of object-oriented programming and the Apple and iPhone/iPad developer environment. Check out the forum for Learn iPhone and iPad cocos2D Game Development: <http://cocos2d-central.com> Kurzbeschreibung Learn iPhone and iPad cocos2D Game Development provides a rock-solid introduction to the cocos2d iPhone game engine and related tools. It focuses on the process of creating several games made entirely with cocos2d and little-to-no iPhone SDK and OpenGL code. By creating 2-3 sample games over the course of the book, you'll learn key concepts of the cocos2d game engine and relevant tools like Zwoptex (TextureAtlas), ParticleDesigner (Particle Effects), and others. The example games are modeled after popular App Store games so that they are relevant, recognizable, and immediately fun and inspiring. The games increase in complexity and highlight common recurring cocos2d beginner questions. As you move along, you'll learn about possible stumbling blocks and how to navigate them successfully. As you move from beginning to advanced, you'll encounter general game programming wisdom, tips for performance improvement, as well as pointers to alternative implementations and further reading. It is assumed that the reader has previous programming knowledge

but not necessarily with Objective-C. Related topics such as Xcode, Objective-C, the iPhone SDK, and OpenGL are only discussed where absolutely necessary. What you'll learn Familiarity with the core cocos2d game engine API and the Box2d physics engine Understanding of the process and best practices of game development, in the context of cocos2d and its related tools Enthusiasm and excitement to create your own games paired with a realization that you are able to create games which can compete on the App Store Where to go from here: further information and alternative implementations Who this book is for The book is aimed at beginning game developers looking for an easier and even more powerful way to create compelling 2D graphics using OpenGL and Objective-C. It is assumed that the reader will have some knowledge of object-oriented programming and the Apple and iPhone/iPad developer environment. Check out the forum for Learn iPhone and iPad cocos2D Game Development: <http://cocos2d-central.com> ber den Autor und weitere Mitwirkende Steffen Itterheim is a professional games and tools developer. He has worked for Electronic Arts Phenomic for the past seven years. Be it scripting, programming, or foreign languages, he's done it all. He has extensive experience with game localization including non-western languages and locales, and he also knows the Lua scripting language inside and out. He learned English by watching too much American television. Steffen currently lives in Ingelheim, Germany.