

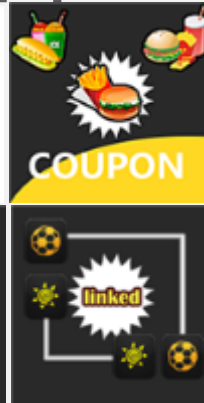
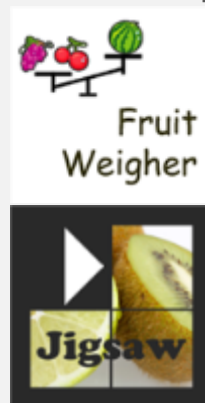
# Windows Phone 游戏开发和移植

# 课程主旨

- 应用发布经验
- 游戏开发演练
- 一套代码移植到Windows 8

# 关于我

- Nowpaper 杨亨冉
- 80后北畚老爸一枚
- 2010-2012 Windows Phone Apps : 15



# 其中比较成功的

- 阿翔跨栏
- 狼来啦
- 窝窝世界



# 游戏发布经验

- 全年齡、易上手、难精通
- 对总体下载量影响
  - 多语言
- 付费上下差别
- 先试用后给予，来自于一个失误.....
- 钓胃口挺有效

# 开发一个游戏

- 技术选择
  - 方便、好学
  - 可靠、通用
  - 可移植、工具
- 还是引擎好
  - Cocos2d-x、Unity、Vision.....

## 那就演练一个游戏吧

Microsoft®  
**TechEd**  
China 2012

# 设计游戏



Zombie must die  
Boy can't die

策划

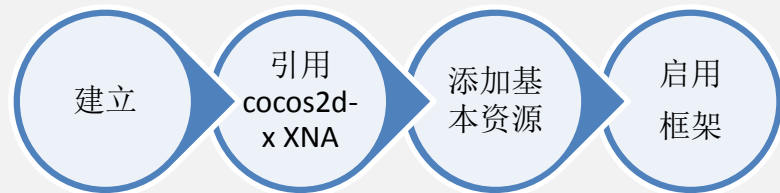
设计  
草图

需求  
分析

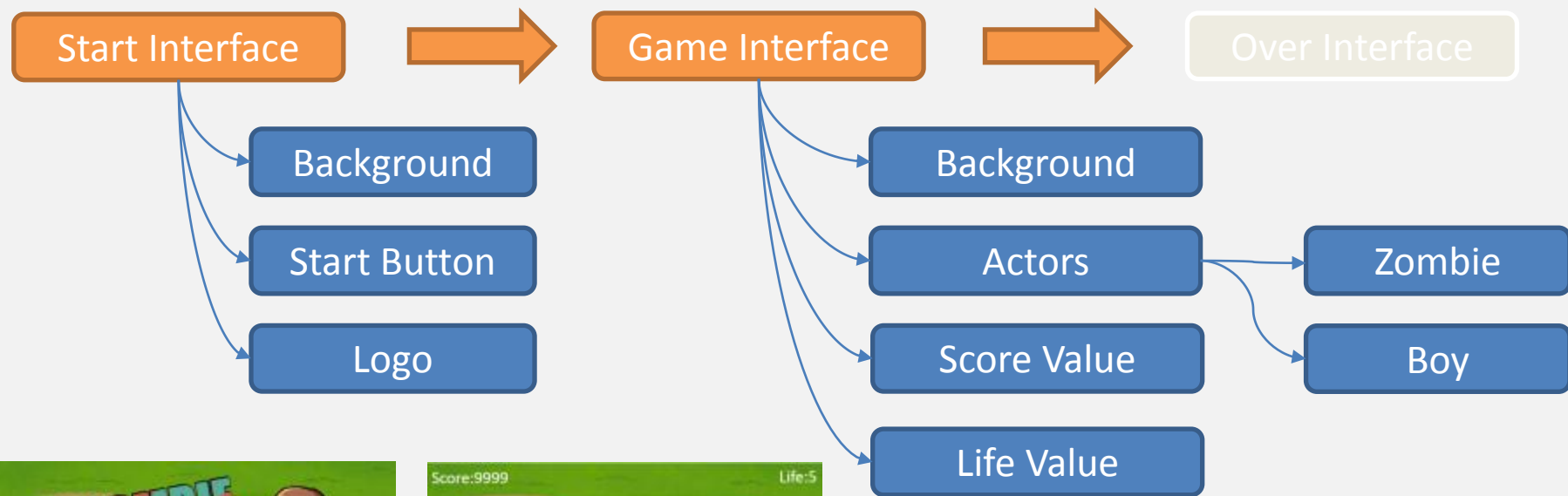


# 工程建立

- Visual Studio + Windows Phone SDK
- Cocos2d-x XNA for Windows Phone
- 建立工程 Zombie Hit
- 建立入口点



# 游戏框架



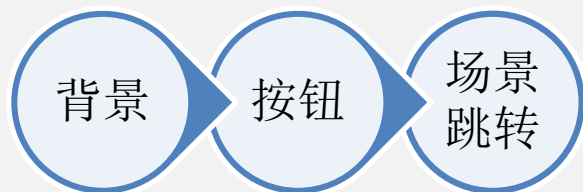
# 添加素材

- 美术设计
- DxtCompressed
- Texture Package



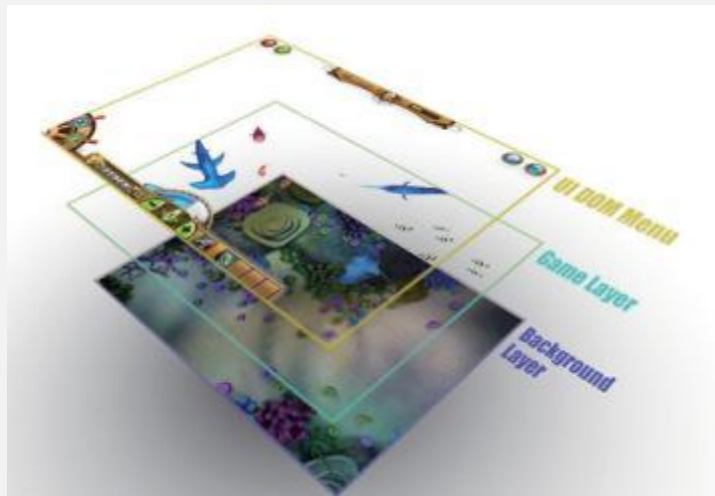
# 开始界面

```
class Scene_Start : CCScene
{
    public Scene_Start()
    {
        //背景
        CCSprite background = CCSprite.spriteWithFile("startbackground");
        background.anchorPoint = new CCPoint(0, 0);
        this.addChild(background);
        //开始按钮
        var menuitem = CCMenuItemImage.itemFromNormalImage("btn_start_1", "btn_start_1", this, clickstartgame);
        var menu = CCMenu.menuWithItem(menuitem);
        menu.position = new CCPoint(600, 135);
        this.addChild(menu);
    }
    void clickstartgame(CCObject sender)
    {
    }
}
```



```
//// 创建一个场景
CCScene pScene = new Scene_Start();
// 运行这个场景
pDirector.runWithScene(pScene);
```

# 游戏界面



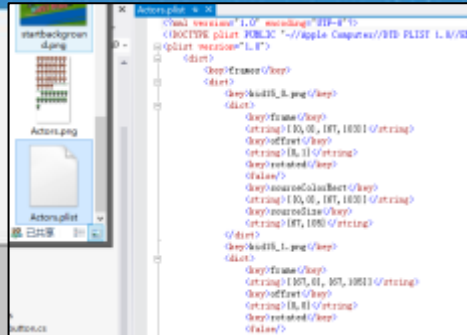
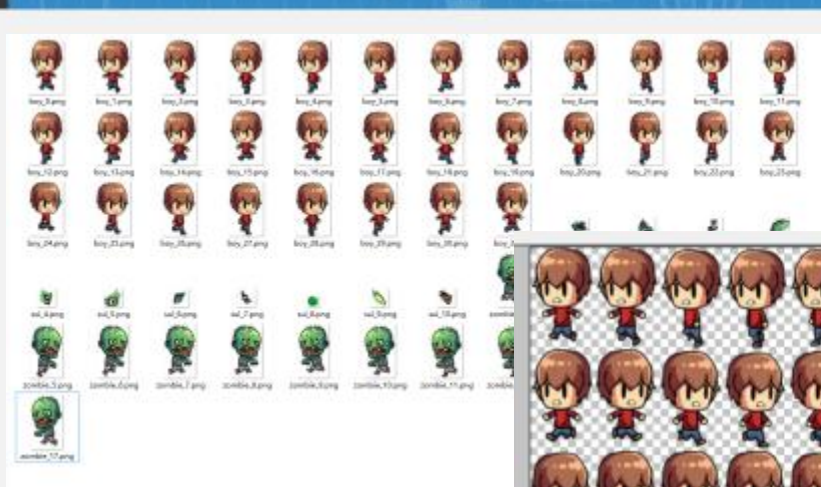
背景

文字  
元素

各种  
演员

```
class Scene_Game : CScene
{
    CCLabelTTF scorevalue;
    CCLabelTTF lifevalue;
    public Scene_Game()
    {
        //背景
        CCSprite background = CCSprite.spriteWithFile("gamebackground1");
        background.anchorPoint = new CCPoint(0, 0);
        this.addChild(background);
        //文字元素
        scorevalue = CCLabelTTF.labelWithString("Score:0", "Arial", 24);
        scorevalue.anchorPoint = new CCPoint(0, 0.5f);
        scorevalue.position = new CCPoint(10, 480 - 20);
        this.addChild(scorevalue);
        lifevalue = CCLabelTTF.labelWithString("Life:5", "Arial", 24);
        lifevalue.anchorPoint = new CCPoint(1, 0.5f);
        lifevalue.position = new CCPoint(800 - 10, 480 - 20);
        this.addChild(lifevalue);
        //注册循环
        schedule(update);
    }
    public override void update(float dt)
    {
        //循环处理游戏逻辑|
        base.update(dt);
    }
}
```

# 演员人物



动画资  
源文件

内容  
管线

Animate  
Action

播放动  
画

# 触控处理

CCTouchDispatcher

CCLayer

CActor  
移动

CZombie 被击中加分

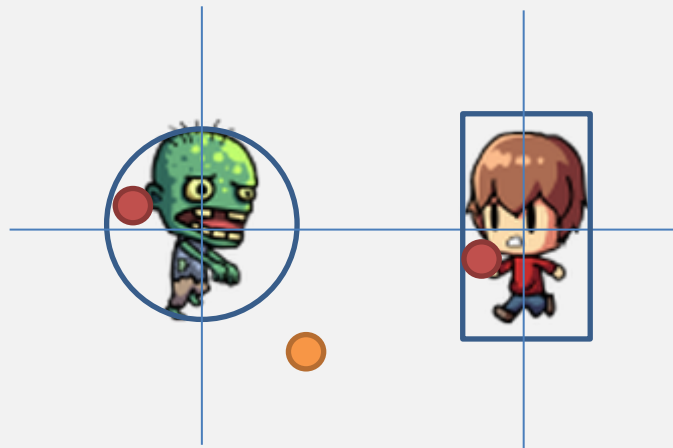
CBoy 被击掉生命

实现触  
控接口

重写  
Touches

判断  
点击

执行行  
为方法



$$R \leq \sqrt{(X1 - X2)^2 + (Y1 - Y2)^2} = \sqrt{1 + k^2} \quad (|X1 - X2|)$$

TouchPosition (x,y) in Rect

# 让游戏有乐趣



数值

角色死亡动画

更多

更多

# 跨平台移植

Windows  
Phone



Windows  
8

Silverlight

- 命名空间
- 控件
- 载入

Xaml + C#

XNA

- 触控
- 键盘
- 资源

MonoGame



# Q & A

@杨亨冉 Q34240855  
[www.cnblogs.com/nowpaper](http://www.cnblogs.com/nowpaper)  
[nowpaper@Hotmail.com](mailto:nowpaper@Hotmail.com)

# THANK YOU!