



## آموزش خروجی از کانستراکت 2 و کوکون آی او

ترجمه و تنظیم : محمد حسین پرویز ←

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

## کوکون آی او چیست ؟

آخرین سرویسی است که توسط Ludei برای تبدیل پروژه HTML5 به اندروید ، ساخته شده است و ما برای تبدیل بازیهای کانستراکتی از آن استفاده میکنیم .

این سرویس نسبت به کوکون جی اس مزیتهایی دارد که به آن اشاره میکنیم :

- پرفورمنس مناسب روی دستگاه های موبایل
- پشتیبانی از پلاگینهای کوردوا و فونگپ
- حجم پایین خروجی
- ابزار ساین و الاین سریع

در این آموزش یاد میگیریم که چطور بازی ساخته شده در کانستراکت را توسط کوکون آی او خروجی بگیریم .

## نصب پلاگین ها

خب ، برای شروع کار باید پلاگینهای مربوطه را از لینک زیر دانلود کنیم :

<https://github.com/CocoonIO/atomic-plugins-c2>

وقتی زیپ را باز کنیم ، پلاگین ها در مسیر .../scr/... قرار دارند .

نام پلاگین های موجود در زیپ :

Ads –

Cocoon Canvas+ –

InApps –

Share –

Social –

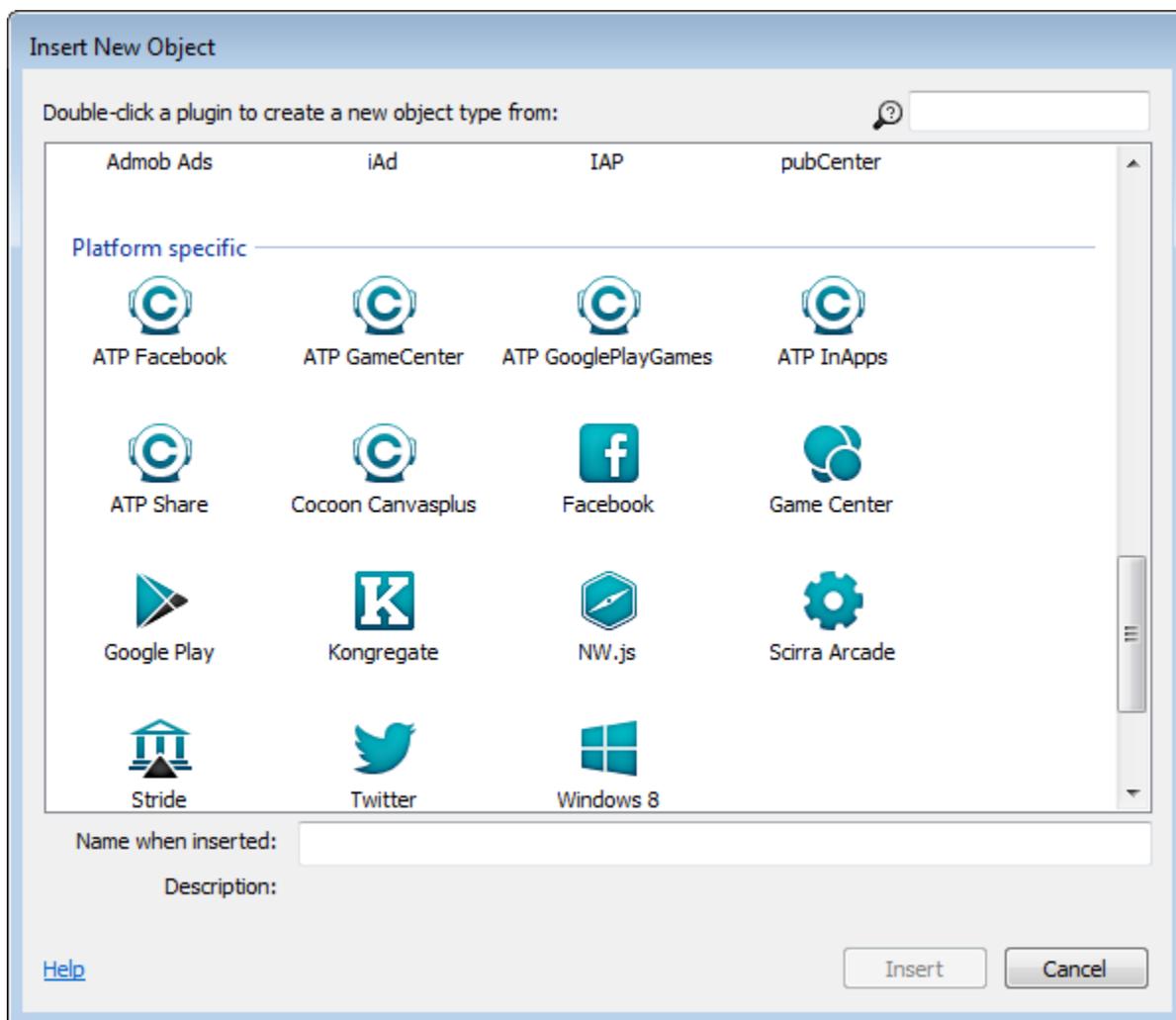
البته همه پلاگین ها به کار ما نمیداد و برای خروجی معمولی فقط Cocoon Canvas+ مهمه .

برای نصب پلاگین ها یادتون باشه که اول کانستراکت رو ببندید .

برای اضافه شدن پلاگینها ، پوشه هر کدوم رو در مسیر زیر بریزید :

.../construct2/exporters/html5/plugins/...

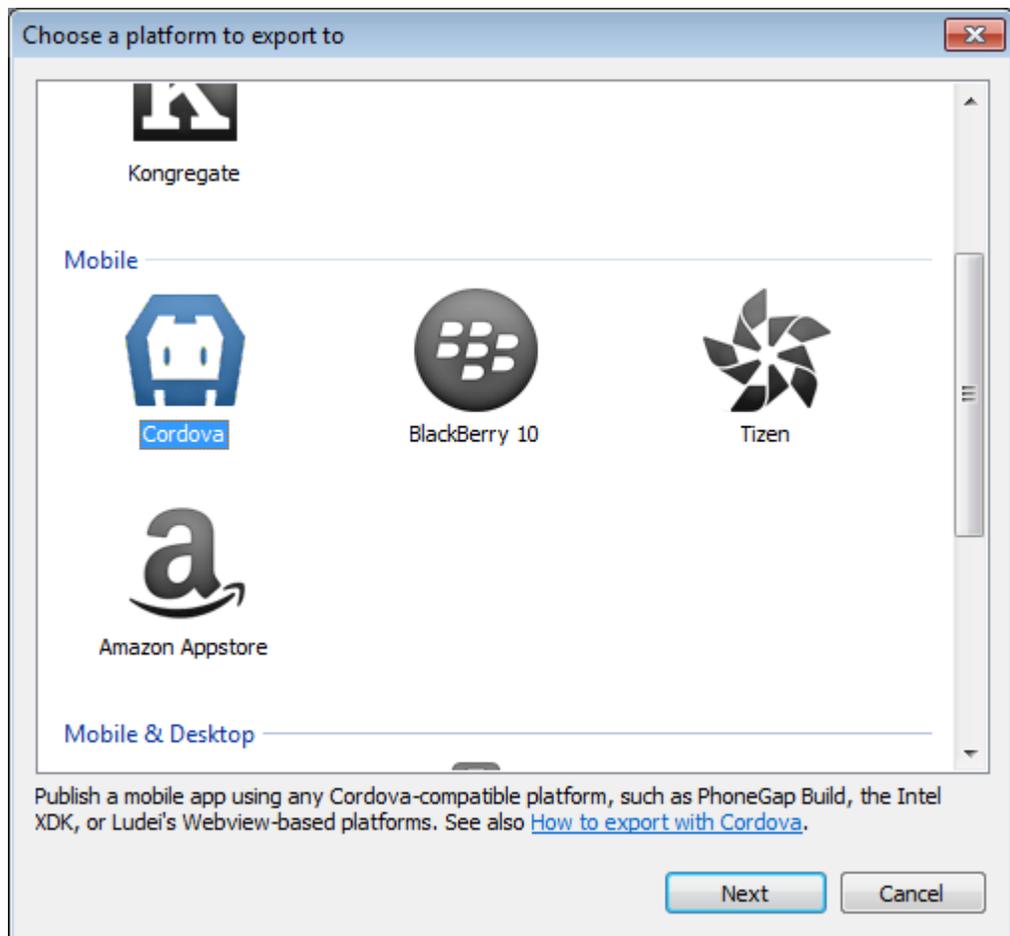
بعد چک کنید که حتما قابل استفاده باشن .



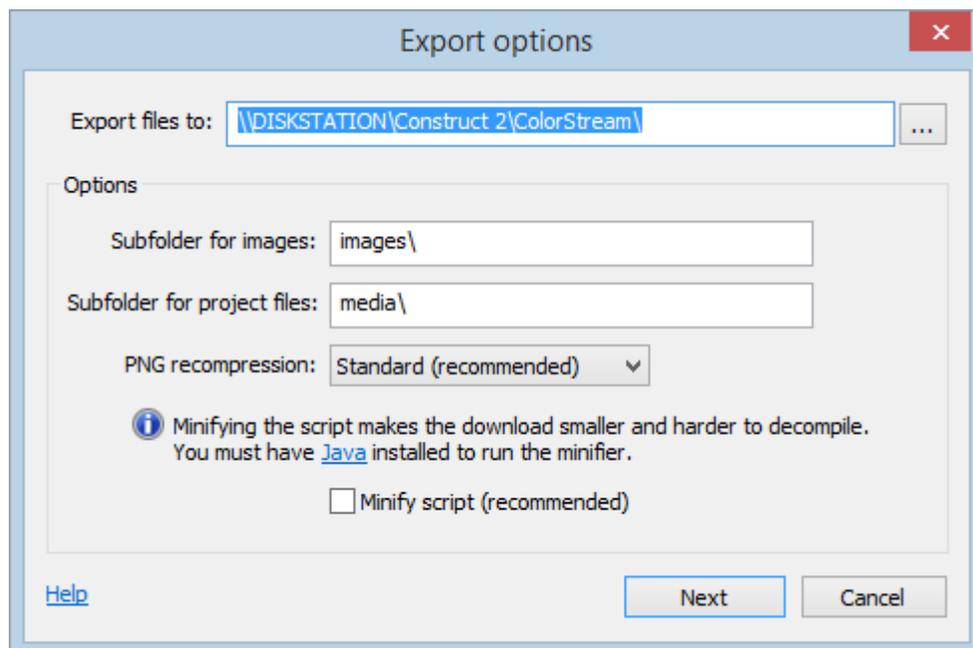
## آماده کردن پروژه

اگر می‌خواهین بازی‌تون بدون مشکل باشه بهتره که حالت نمایش Canvas+ باشه . پس حتما پلاگینش رو اضافه کنید و اینکه اگر در بازی از دستورات شی Browser استفاده کردین ، همه ش رو منتقل کنید به شی CocoonCanvasplus ( تقریبا شبیه هم هستن دستورات ) و گرنه عمل نمیکنه .

خب ، حالا از بازی خروجی میگیریم ( کوردوا )



یادتون باشه Minify Script تیک نخورده باشه .

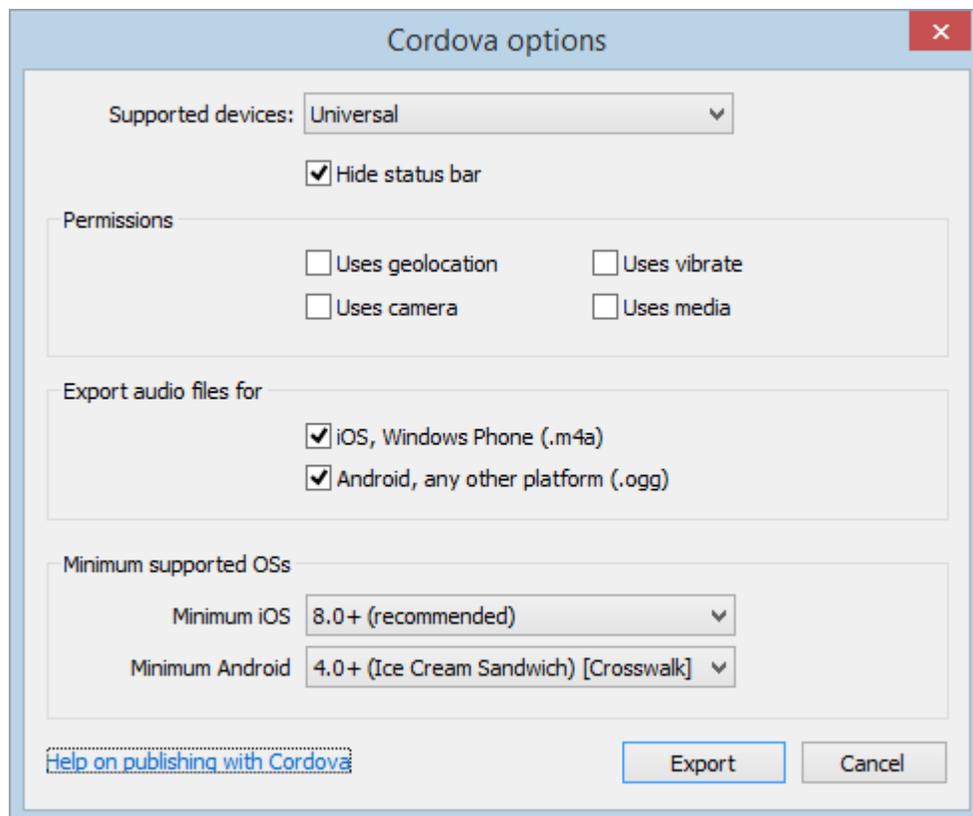


The 'Export options' dialog box is shown with the following settings:

- Export files to: `\\DISKSTATION\Construct 2\ColorStream`
- Options:
  - Subfolder for images: `images\`
  - Subfolder for project files: `media\`
  - PNG recompression: `Standard (recommended)`
  - Minify script (recommended):
- Information: 

Minifying the script makes the download smaller and harder to decompile. You must have [Java](#) installed to run the minifier.
- Buttons: [Help](#), [Next](#), [Cancel](#)

و تنظیمات هم به شکل زیر بزارید .



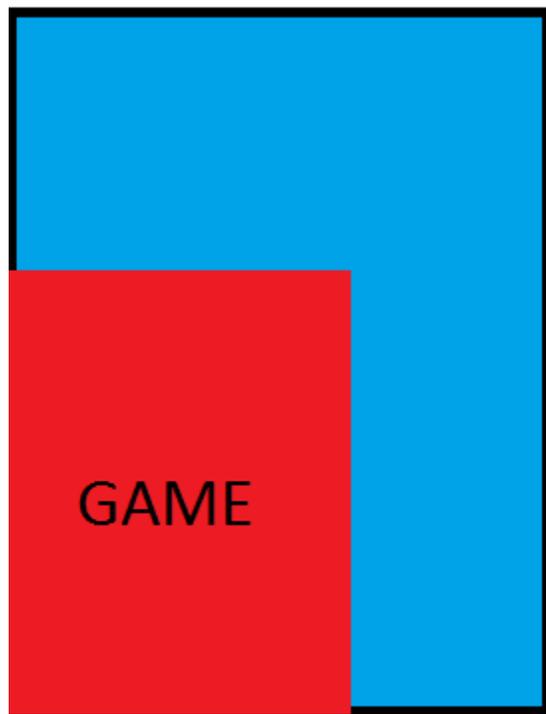
The 'Cordova options' dialog box is shown with the following settings:

- Supported devices: `Universal`
- Hide status bar
- Permissions:
  - Uses geolocation
  - Uses camera
  - Uses vibrate
  - Uses media
- Export audio files for:
  - iOS, Windows Phone (.m4a)
  - Android, any other platform (.ogg)
- Minimum supported OSs:
  - Minimum iOS: `8.0+ (recommended)`
  - Minimum Android: `4.0+ (Ice Cream Sandwich) [Crosswalk]`
- Buttons: [Help on publishing with Cordova](#), [Export](#), [Cancel](#)

مهم!

در فایل c2runtime.js مشکلی وجود دارد که در نسخه های جدیدتر از r211 کانستراکت رفع شده اما برای اطمینان بیشتر ما هم تغییرات رو انجام میدیم.

این مشکل از این قراره که یا صفحه بازی یک چهارم کل صفحه ست یا اینکه محل تاج های انجام شده محدوده به همون یک چهارم .



خب ، برای حل مشکل c2runtime.js رو باز کنید و دنبال همچین خطی باشید : ( میتونید سرچ کنید )

```
this.isRetina = ((!this.isDomFree || this.isEjecta) && this.useHighDpi && !this.isAndroidStockBrowser);
```

بعد کد زیر رو جایگزینش کنید :

```
this.isRetina = ((!this.isDomFree || this.isEjecta || this.isCocoonJs) &&  
this.useHighDpi && !this.isAndroidStockBrowser);
```

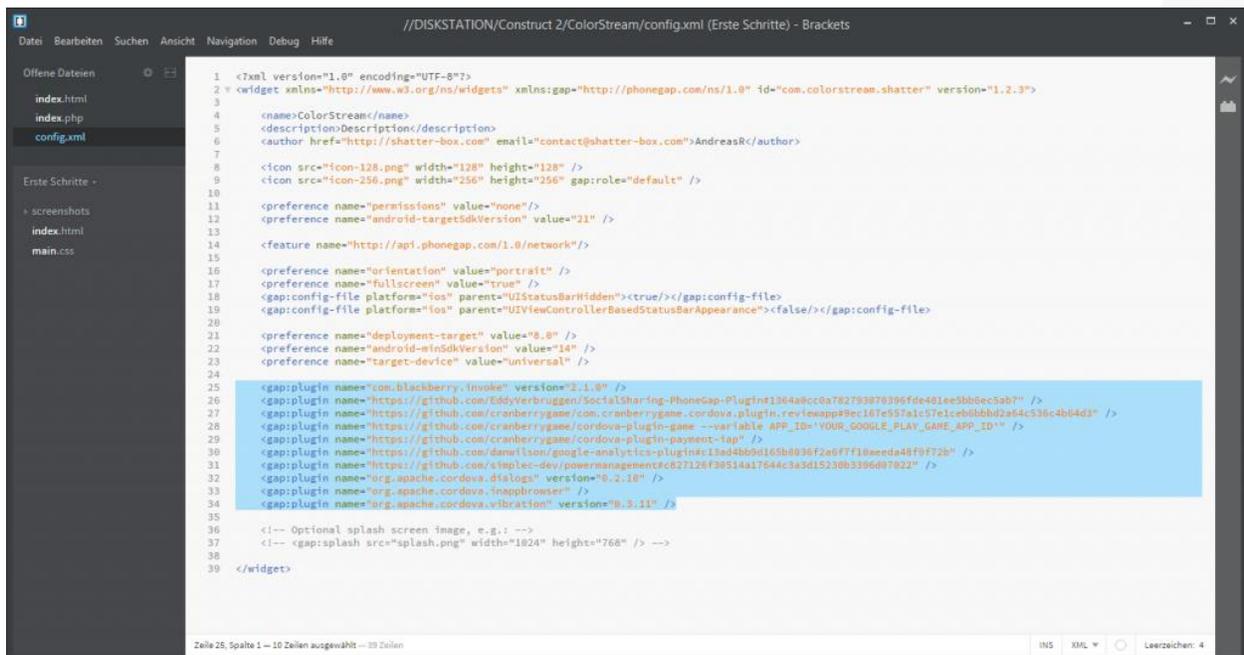
با این کار مشکل فول اسکرین بودن حل میشه .

خب ، بریم سراغ ادامه ی آموزش ...

فایل config.xml رو بین فایل های خروجی پیدا و باز کنید .  
این عبارت رو سرچ کنید :

<gap:plugin

مثلا :



```
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>  
2 <widget xmlns="http://www.w3.org/ns/widgets" xmlns:gap="http://phonegap.com/ns/1.0" id="com.colorstream.shatter" version="1.2.3">  
3  
4 <name>ColorStream</name>  
5 <description>Description</description>  
6 <author href="http://shatter-box.com" email="contact@shatter-box.com">AndreasR</author>  
7  
8 <icon src="icon-128.png" width="128" height="128" />  
9 <icon src="icon-256.png" width="256" height="256" gap:role="default" />  
10  
11 <preference name="permissions" value="none" />  
12 <preference name="android-targetSdkVersion" value="21" />  
13  
14 <feature name="http://api.phonegap.com/1.0/network" />  
15  
16 <preference name="orientation" value="portrait" />  
17 <preference name="fullscreen" value="true" />  
18 <gap:config-file platform="ios" parent="UIStatusBarHidden">true</gap:config-file>  
19 <gap:config-file platform="ios" parent="UIViewControllerAnimatedBasedStatusBarAppearance">false</gap:config-file>  
20  
21 <preference name="deployment-target" value="8.0" />  
22 <preference name="android-minSdkVersion" value="14" />  
23 <preference name="target-device" value="universal" />  
24  
25 <gap:plugin name="com.blackberry.invoke" version="2.1.0" />  
26 <gap:plugin name="https://github.com/EdyVerbruggen/SocialSharing-PhoneGap-Plugin#1364d0c0a782733879395f6e481ee5bb6c5ab7" />  
27 <gap:plugin name="https://github.com/cranberrygame/cranberrygame.cordova.plugin.rev1e0np9ec187e557a1c57e1ceb4bbbd2a64c538c4b04d3" />  
28 <gap:plugin name="https://github.com/cranberrygame/cordova-plugin-game --variable APP_ID=YOUR_GOOGLE_PLAY_GAME_APP_ID" />  
29 <gap:plugin name="https://github.com/cranberrygame/cordova-plugin-payment-iap" />  
30 <gap:plugin name="https://github.com/danielson/google-analytics-plugin#13ad4bb9d165b893672a67710e0e445f9725" />  
31 <gap:plugin name="https://github.com/steples-dev/powermanagement#c827126f39514a17644c3a5d1523803396097922" />  
32 <gap:plugin name="org.apache.cordova.dialogs" version="0.2.10" />  
33 <gap:plugin name="org.apache.cordova.inappbrowser" />  
34 <gap:plugin name="org.apache.cordova.vibration" version="0.3.13" />  
35  
36 <!-- Optional splash screen image, e.g.: -->  
37 <!-- <gap:splash src="splash.png" width="1024" height="768" /> -->  
38  
39 </widget>
```

همه پلاگینها ( مثل عکس بالا که آبی ) رو کپی کنید و تو یه فایل متنی

بریزید ؛ بعدا کارش داریم .

حالا باید دو تا فایل رو حذف کنید ؛

– Config.xml ( حتما قبل از حذف پلاگینها رو کپی کنید ! )

– Intelxdk.config.additional.xml

فایل دوم رو ممکنه شما نداشته باشید از همون اول ؛ مشکلی نیست !

حالا فایلها رو زیپ کنید و بریم برای آپلوووووود !

## آیکون و اسپلش

یادتون باشه :

– یه آیکون 1024 در 1024 داشته باشید .

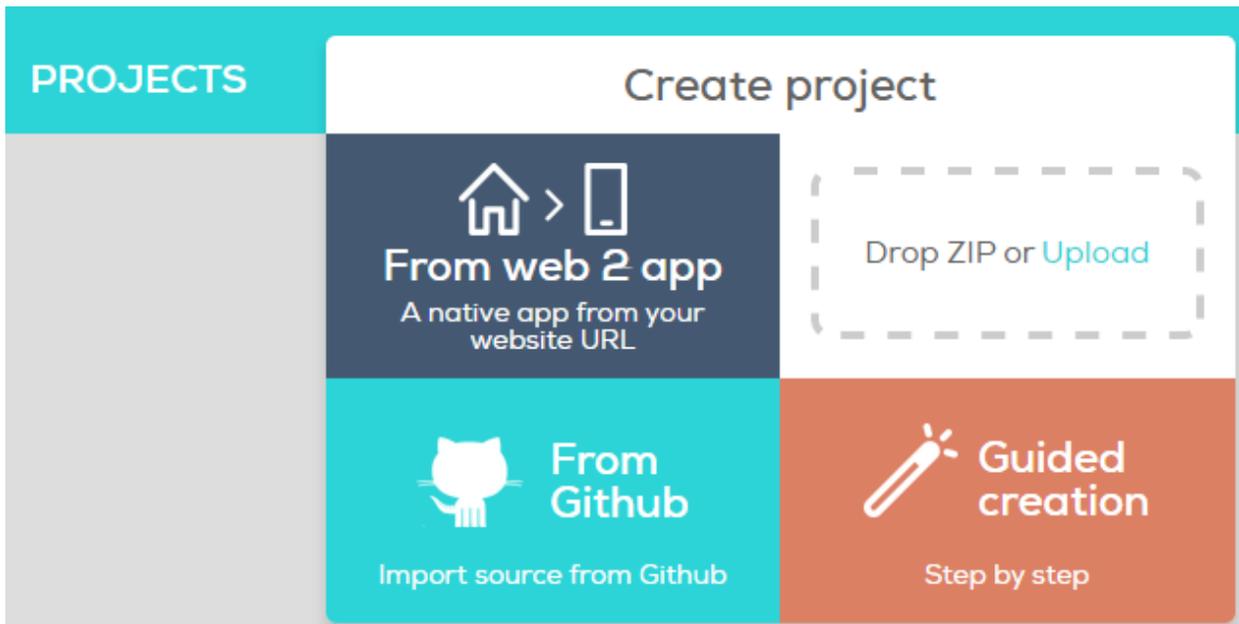
– اگر هم میخواین اسپلش بزارین ، 2048 در 2048 و png باشه .

اینم بگم که اسپلش شما همیشه بعد از اسپلش کوکون میاد.

## ساخت پروژه جدید

حتما اول در [www.cocoon.io](http://www.cocoon.io) ثبتنام کنید و بعد وارد بشید.

با کلیک روی قسمت Drop zip or Upload با درگ کردن زیپ به داخل این کادر ، پروژه شروع به آپلود میکنه ...



خب ؛ حالا وارد تنظیمات پروژه بشید و به سربرگ config.xml برید.

در آخر کدها یه تگ platform میبینید :

```
CONFIG.XML  SETTINGS  PLUGINS  ICONS  CONFIG.XML
3 - <description>
4   A sample Cocoon application that responds to the deviceready event.
5 </description>
6 <author email="andy.reitberger@gmail.com" href="https://cocoon.io">
7   Andreas Reitberger
8 </author>
9 <content src="index.html"/>
10 <plugin name="cordova-plugin-whitelist"/>
11 <access origin="*" />
12 <allow-intent href="http://**/*" />
13 <allow-intent href="https://**/*" />
14 <allow-intent href="tel:**" />
15 <allow-intent href="sms:**" />
16 <allow-intent href="mailto:**" />
17 <allow-intent href="geo:**" />
18 <platform name="android">
19   <allow-intent href="market:**" />
20 </platform>
21 <platform name="ios">
22   <allow-intent href="itms:**" />
23   <allow-intent href="itms-apps:**" />
24 </platform>
25
26
27
28
29
30
31
32
33 -
34
35
36
37
38
```

زیر این تگ ، کدهای قدیمی رو که تو یه فایل متنی ریخته بودید ، کپی

کنید ... یادتون که هست ؟ ☺

اما باید تغییراتی هم بدید :

```
<gap:plugin name="https://github.com/EddyVerbruggen/SocialSharing-PhoneGap-Plugin#1364a0cc0a782793070396fde481ee5bb6ec5ab7" />
```

```
<gap:plugin
name="https://github.com/cranberrygame/com.cranberrygame.cordova.plugin.reviewapp#9ec167e557a1c57e1ceb6bbbd2a64c536c4b64d3" />
```

```
<gap:plugin name="https://github.com/cranberrygame/cordova-plugin-game--variable APP_ID='YOUR_GOOGLE_PLAY_GAME_APP_ID'" />
```

```
<gap:plugin name="https://github.com/cranberrygame/cordova-plugin-payment-iap" />
```

```
<gap:plugin name="https://github.com/danwilson/google-analytics-plugin#c13ad4bb9d165b0036f2a6f7f10aeeda48f9f72b" />
```

```
<gap:plugin name="https://github.com/simplec-
dev/powermanagement#c827126f30514a17644c3a3d15230b3396d07022" />

<gap:plugin name="org.apache.cordova.dialogs" version="0.2.10" />

<gap:plugin name="org.apache.cordova.inappbrowser" />

<gap:plugin name="org.apache.cordova.vibration" version="0.3.11" />
```

**این کد قدیمی هست که تغییر می‌کنه به این :**

```
<cocoon:plugin name="org.apache.cordova.dialogs" version="0.2.10" />

<cocoon:plugin name="org.apache.cordova.inappbrowser" />

<cocoon:plugin name="org.apache.cordova.vibration" version="0.3.11" />

<cocoon:plugin name="https://github.com/EddyVerbruggen/SocialSharing-
PhoneGap-Plugin.git" />

<cocoon:plugin
name="https://github.com/cranberrygame/com.cranberrygame.cordova.plugi
n.reviewapp.git" />

<cocoon:plugin name="https://github.com/cranberrygame/cordova-plugin-
payment-iap.git" />

<cocoon:plugin name="https://github.com/danwilson/google-analytics-
plugin.git" />

<cocoon:plugin name="https://github.com/simplec-
dev/powermanagement.git" />
```

**اگر هم از پلاگین گوگل پلی گیمز استفاده کردین ، این شکلی همیشه :**

```
<cocoon:plugin name="https://github.com/cranberrygame/cordova-plugin-
game.git">

<param xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" name="APP_ID" value="YOUR_APP_ID"
/>
```

در واقع ما چی کار کردیم ؟ :

برای پلاگین های مربوط به کوردوا :

- عبارت gap رو به cocoon تغییر دادیم .

برای پلاگینایی که آدرس گیت هاب دارن :

- عبارت gap رو به cocoon تغییر دادیم .

- چیزایی مثل #12345 رو حذف کردیم .

- آخر لینک عبارت git. اضافه کردیم .

برای پلاگین گوگل پلی گیمز :

- کد جدید رو جایگزین قدیمی کردیم .

- در قسمت APP\_ID آی دی بازی خودمون رو وارد میکنیم .

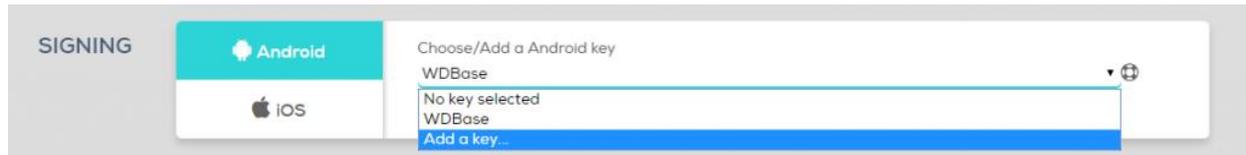
میتونید تغییرات رو چک کنید بالا ...

خب ، حالا تغییرات رو ذخیره کنید و اگر به سربرگ plugins برید

میبینید که پلاگینهامون اضافه شدن .

## کامپایل پروژه

حالا به کی استور بسازید ...



اگر مراحل کار رو نمیدونید به آموزش خروجی کوکون جی اس در [www.si2.ir](http://www.si2.ir) مراجعه کنید :

<http://si2.ir/1393/11/%D8%AE%D8%B1%D9%88%D8%AC%DB%8C-cocoonjs>

دیگه وقت کامپایل کردنه ... آیکون و اسپلش رو اضافه کنید و یادتون نره حالت نمایش رو از پیشفرض WebView بکنید Canvas+ .

بعد چکش رو فشار بدید ...



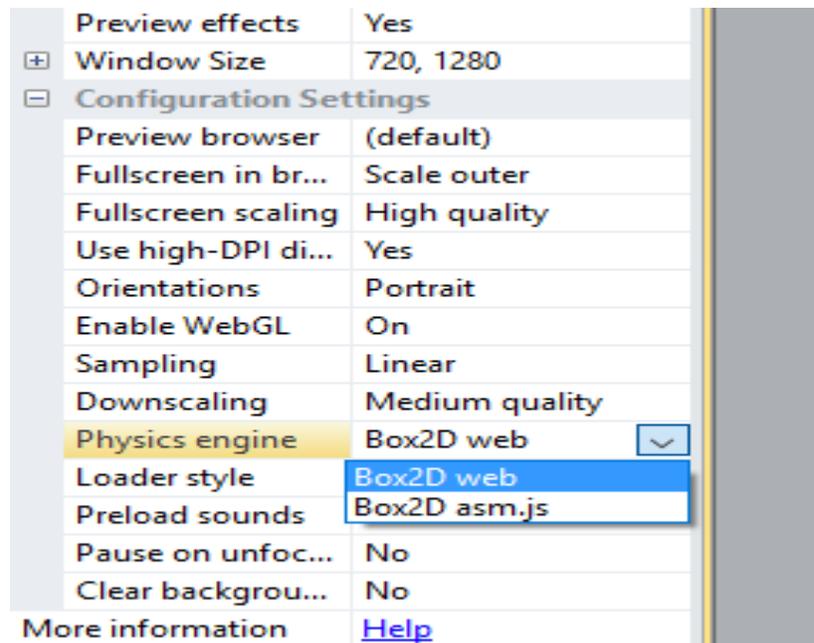
خب ؛ بعد از اینکه بیلد کامل شد ، لینک دانلود به ایمیلتون ارسال میشه  
و میتونید دانلود کنید ...

تبریک ... شما بازی رو خروجی گرفتید ... !!!

## حل مشکلات احتمالی

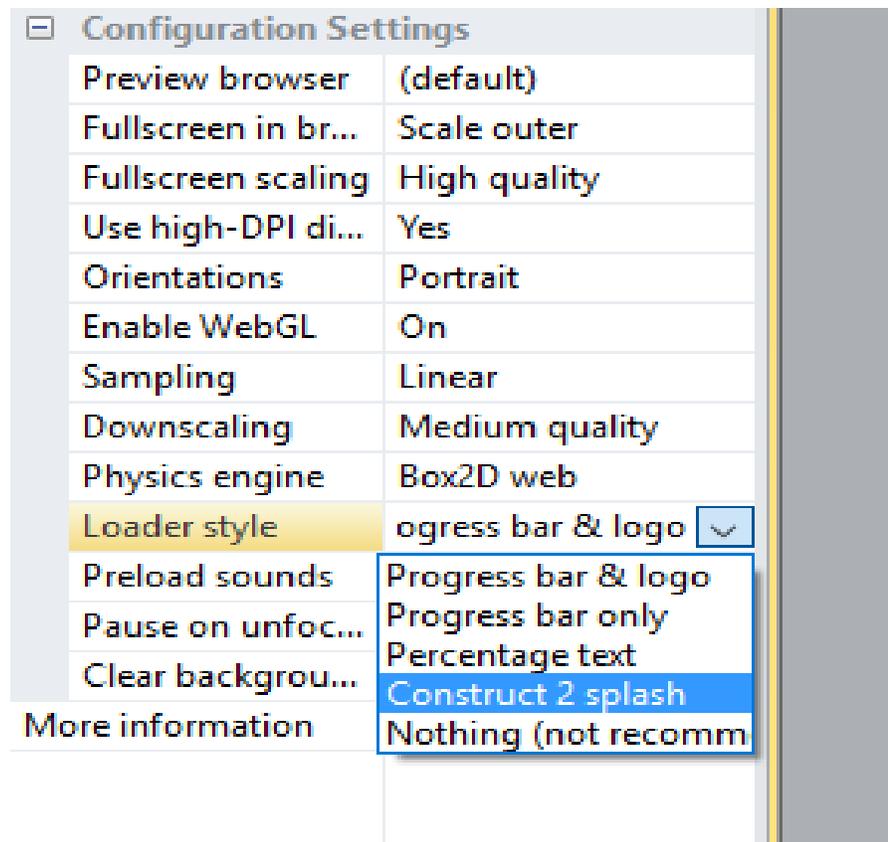
مشکل صفحه سیاه اگر پیش اومد ، بدونید بخاطر دو چیزه :

- فیزیک انجین رو گذاشتین روی وب :



- یا اینکه اسپلش بدی گذاشتین ؛ مثلا اسپلش پیشفرض کانستراکت

با کوکون سازگار نیست !



اگر هم مشکل کند بودن لودینگ پیش اومد ؛ همونجا که داشتیم  
 c2runtime.js رو دستکاری میکردیم یه کار دیگه هم باید بکنیم :

- این کد رو پیدا کنید :

```
img_["cocoonLazyLoad"] = true;
```

- و این کد رو جایگزین کنید :

```
img_["cocoonLazyLoad"] = false;
```

اینم از مشکلاتی که ممکن بود پیش بیاد ...

خب ؛ اینم آموزش خروجی . امیدوارم بدرد تون بخوره و استفاده کنید.  
موفق باشید ... 😊

منبع : [www.shatter-box.com](http://www.shatter-box.com)

پایان