

# Cocos2d-JS游戏开发

---音乐音效





## 音乐与音效、音频格式

- •音乐(游戏背景音乐,用来渲染场景的听觉气氛)
  - 相对较长,一般只播放一首
- •音效(游戏的增强表现)
  - 通常是一些较短的声音, 如子弹发射声音、按钮音效等
  - 音效支持一次同时播放多个
- •音频的格式
  - WAV (无损压缩)、MP3 (高压缩比)、WMA (微软格式)
  - CAFF (苹果) 、AIFF (苹果) 、OGG (类似MP3)
  - MID





## cc.audioEngine播放声音API

- cc.audioEngine.playMusic(url,loop)
- cc.audioEngine.stopMusic()
- cc.audioEngine.pauseMusic()
- cc.audioEngine.resumeMusic()
- cc.audioEngine.isMusicPlaying()
- cc.audioEngine.getMusicVolume()





# cc.AudioEngine播放音效API

- •cc.audioEngine.playEffect(url,loop) //返回对应的audioID
- cc.audioEngine.pauseEffect(audioID)
- cc.audioEngine.pauseAllEffect()
- cc.audioEngine.resumeEffect(audioID)
- cc.audioEngine.resumeAllEffects()
- cc.audioEngine.stopEffect(audioID)
- cc.audioEngine.stopAllEffects()







# Cocos2d-JS游戏开发

---数据存储





### • Cocos2d-JS中数据存储的方式

- cc.sys.localStorage (观察Application窗口中的Local Storage)
- JSON文件、Plist文件(XML格式)
- SQLite实现数据存储 (通过脚本绑定)

```
"project_type": "javascript",
   "debugMode" : 1,
   "showFPS" : true,
   "frameRate" : 60,
   "id" : "gameCanvas",
   "renderMode" : 0,
   "engineDir": "frameworks/cocos2d-htm15",
   "modules" : ["cocos2d"]
```



### 数据存储案例



### •cc.localStorage的存取方法

```
cc.sys.localStorage.setItem(key,value);
cc.sys.localStorage.getItem(key);
cc.sys.localStorage.removeItem();
cc.sys.localStorage.clear();
```

localStorage数据存储实例

### •JSON与Plist的存取方法

```
cc.loader.load(res.Test_plist,function (err,results) {
    if(err){
        return;
    }else{
        cc.log(results);
    }
```





