



# Cocos2d-JS游戏开发

---标签与菜单



河北师范大学软件学院  
Software College of Hebei Normal University

# 核心概念

---

- 坐标系、节点 (Node)
- 定时器 (Schedule)
- 标签及菜单 (Label、Menu、MenuItem)
- 场景与层 (Scene、Layer)
- 导演 (Director)
- 精灵 (Sprite)
- 动作与动画 (Action、Animation)

# 标签种类

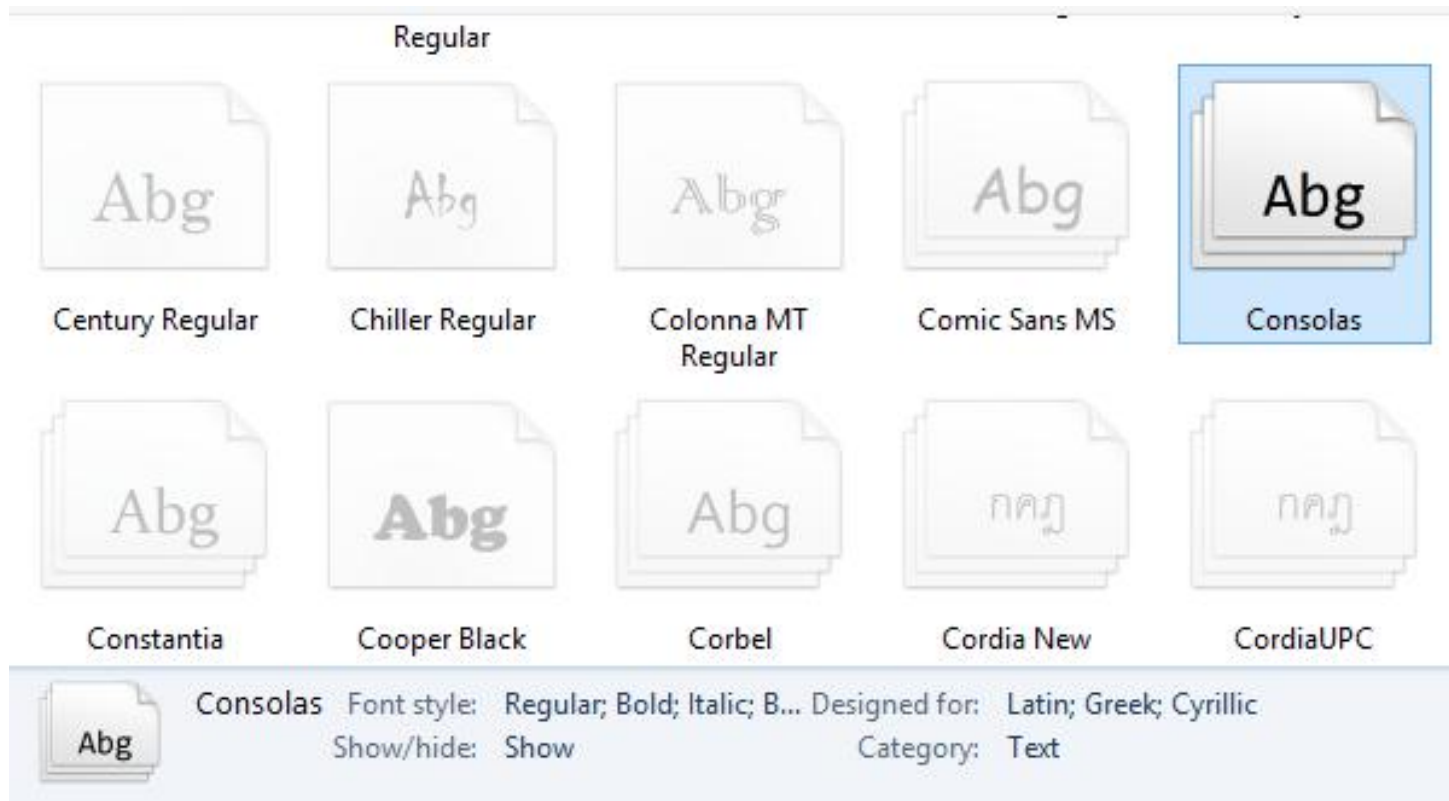
---

- TTF标签
- Atlas标签
- BMFont标签



# cc.LabelTTF (字体标签)

- TTF (TrueType Font) 是一种字库规范，字体文件格式



# cc.LabelTTF (字体标签)

---

- `var label = new cc.LabelTTF(text, fontName, fontSize, dimensions, hAlignment, vAlignment)`
- 设置字体效果 (颜色、描边、投影等)
- 可使用TTF字体文件, 生成相应字体的标签
- 自定义字体在JSB中不能正常显示
- 简单、效率比较低、字体资源太大

TTF标签实验 LS07  
Demo01

## cc.LabelAtlas (图片集标签)

- 从图片中找出对应字的位置和尺寸，裁切取得字符
- 以连续的scall码识别，常用于显示数字或英文字符



- `var label = new cc.LabelAtlas( "23" ,res.LabelAtlas_png,96,128, ' ' );`//字符  
、`atlas`图集、字宽、长、开始字符 (效率比TTF标签高)

# cc.LabelBMFont (位图标签)

- 字符位图 (.png) 、配置文件 (.fnt)

發案旗建博家堂英是容策自亲并  
宣东年嘱为治乞筑之最馆席主毛  
长临京首华徽国红星五升来起站  
了立成告严庄里迷在译日目所世政  
殊特术杰代古会大碑念雄对街面  
端场广的都国共民中子楼城天}{}()  
(现月地丽壮物纪及心北和位门//  
征此从出以\$J人&#%@!!O987  
64321tkidbZWVUSQOLK  
JIHGEC A?5Y9ih9fYXTR  
DNMFDBP::><:ZWVusrone

+

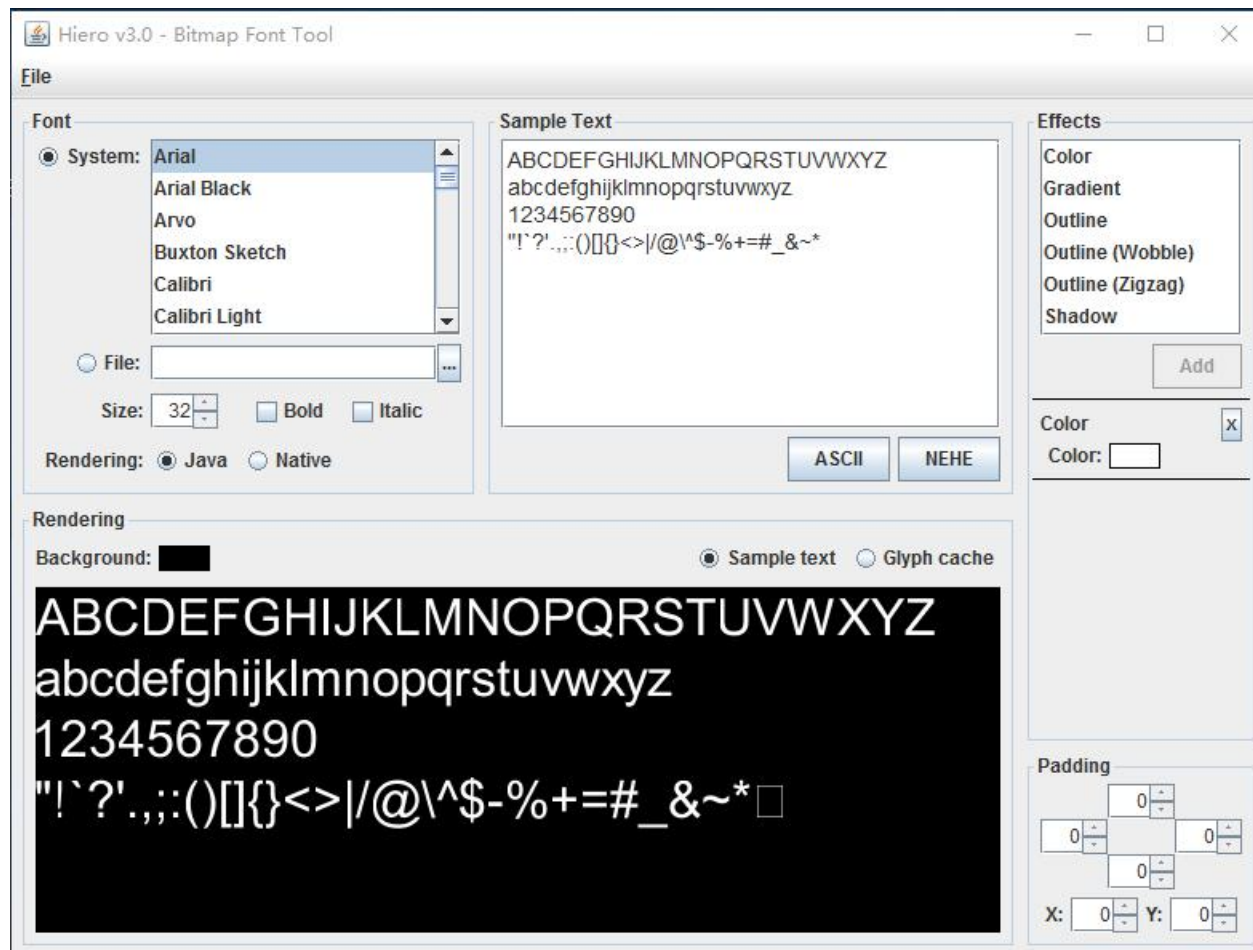
```
padding=0,0,0,0 spacing=1,1
common lineHeight=37 base=28 scaleW=512 scaleH=512 pages=1 packed=0
page id=0 file="bitmapFontChinese.png"
chars count=204
char id=32 x=0 y=0 width=0 height=0 xoffset=0 yoff
chnl=0
char id=35937 x=0 y=0 width=33 height=36 xoffset=0
chnl=0
char id=26696 x=33 y=0 width=35 height=36 xoffset=-1
page=0 chnl=0
char id=26071 x=68 y=0 width=35 height=36 xoffset=-1
page=0 chnl=0
char id=24314 x=103 y=0 width=35 height=36 xoffset=-1
page=0 chnl=0
char id=21338 x=138 y=0 width=35 height=36 xoffset=-1
page=0 chnl=0
char id=23478 x=173 y=0 width=35 height=36 xoffset=-1
page=0 chnl=0
char id=22530 x=208 y=0 width=34 height=36 xoffset=-1
page=0 chnl=0
char id=33521 x=242 y=0 width=35 height=36 xoffset=-1
page=0 chnl=0
char id=26159 x=277 y=0 width=34 height=36 xoffset=-1
page=0 chnl=0
char id=23433 x=311 y=0 width=35 height=36 xoffset=-1
```

- 生成位图文件工具
  - Hiero.jar (字体工具) 、 Bitmap Font Generator (windows)
- 生成BMFont标签节点
  - new cc.LabelBMFont(str, fntFile, width, alignment, imageOffset);



# Hero.jar字体工具

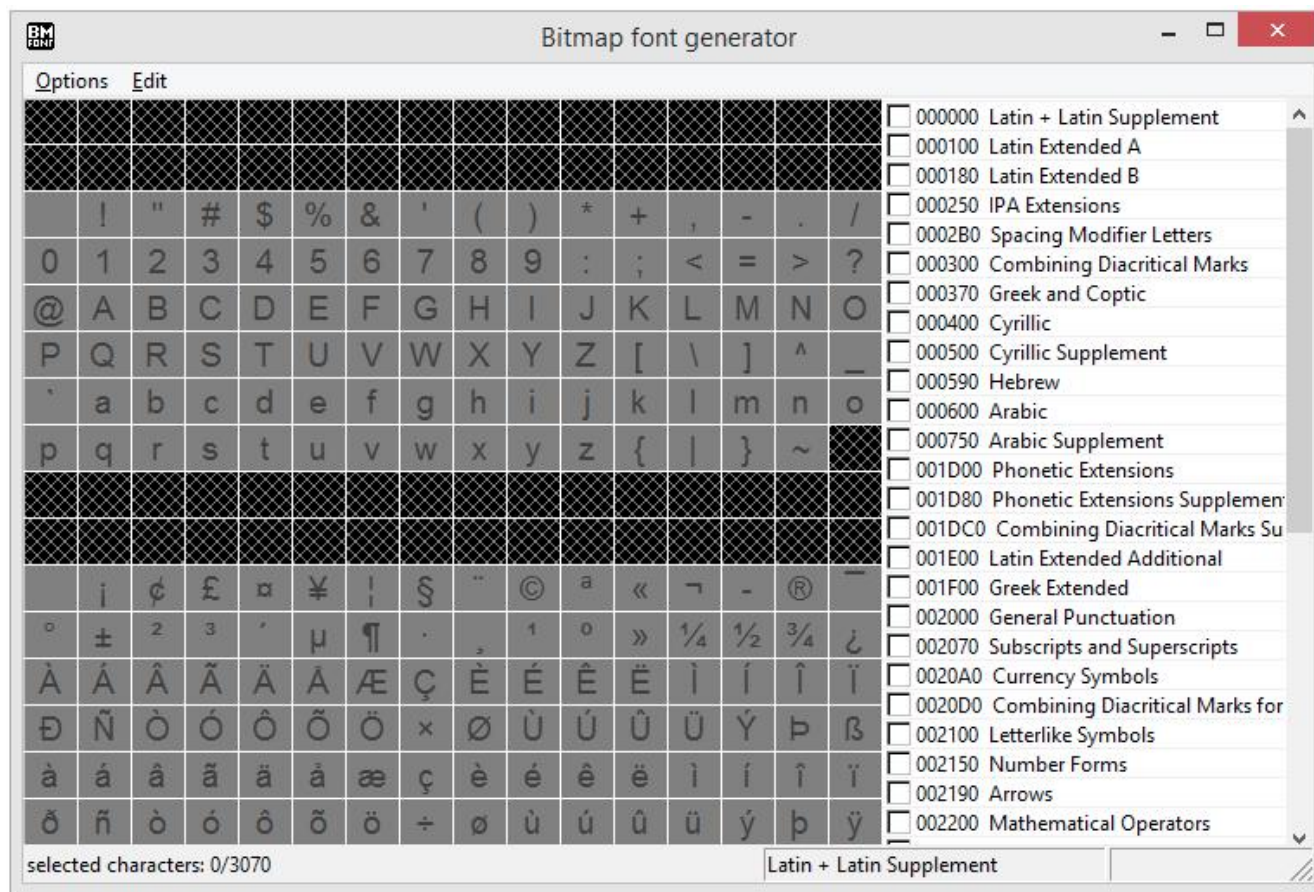
- 设置字体样式，设置文本内容，导出字体图片及配置信息





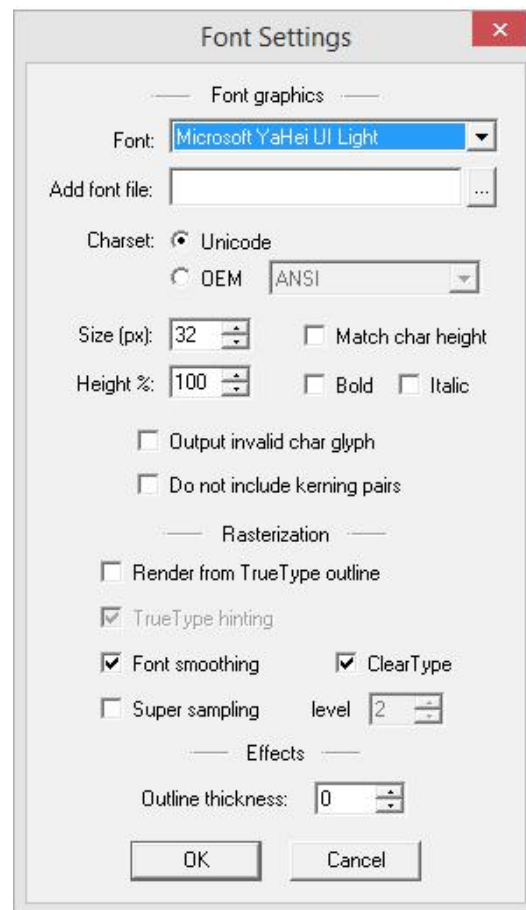
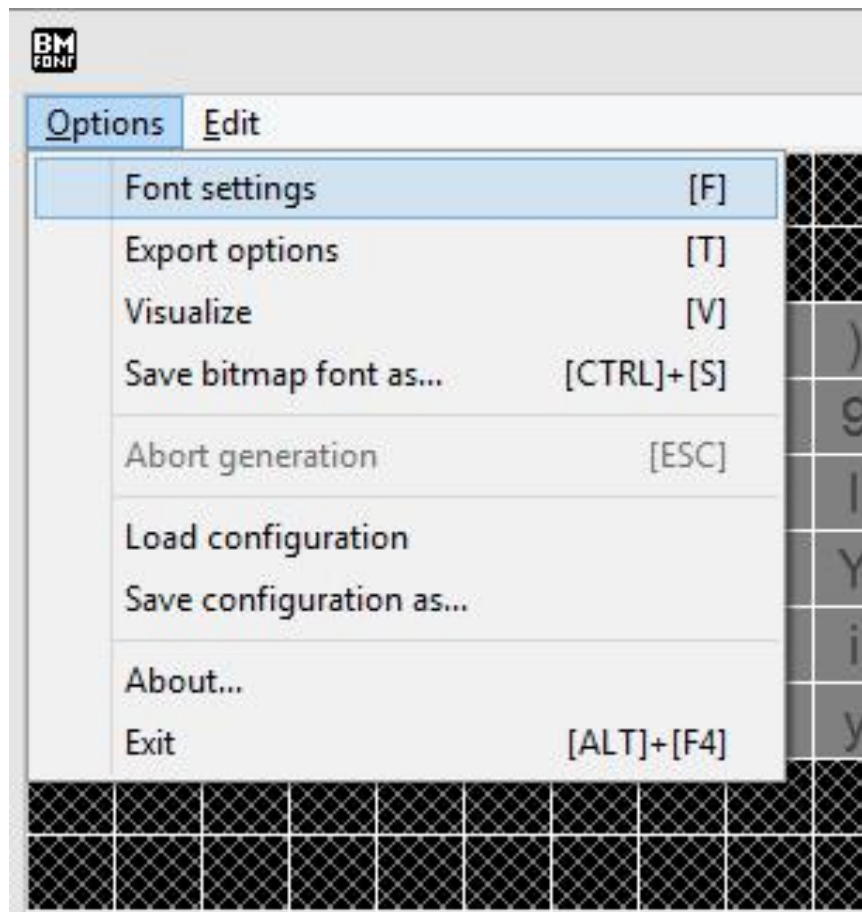
# Bitmap Font Generator

<http://www.angelcode.com/products/bmfont/>



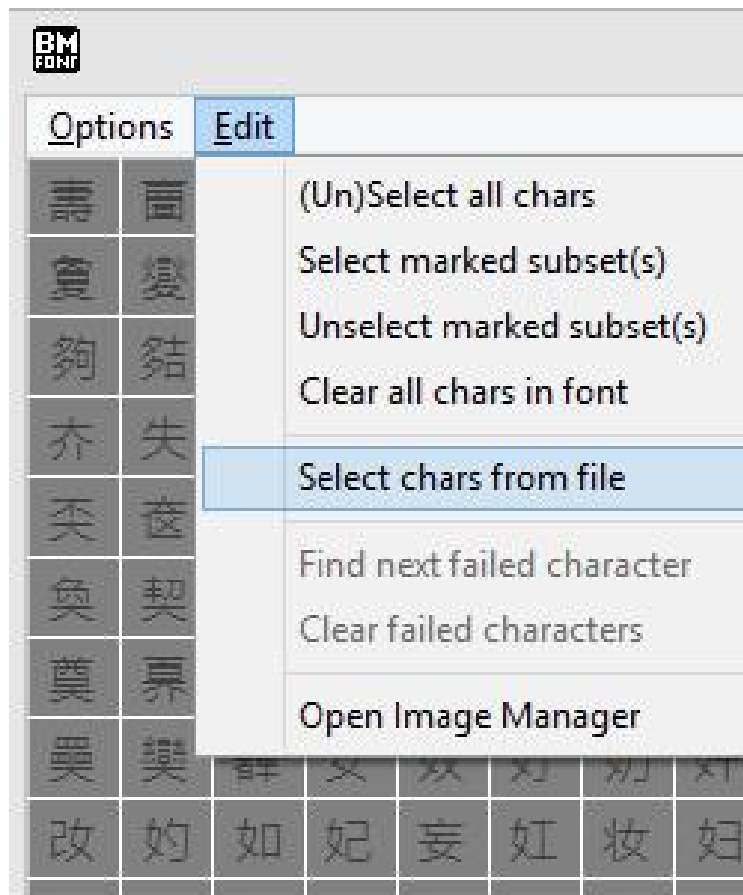
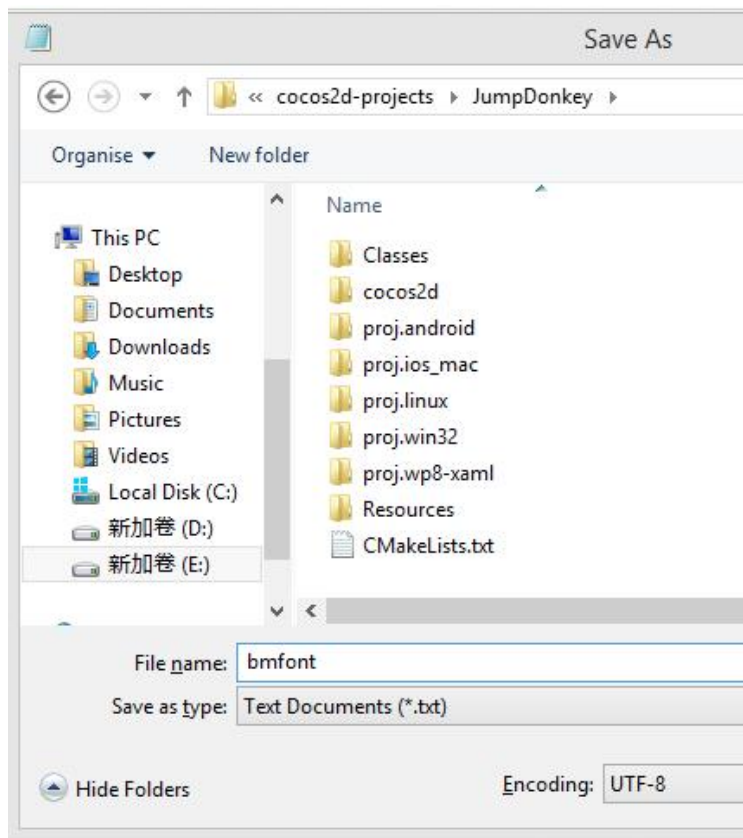
# Bitmap Font Generator

- 设置字体



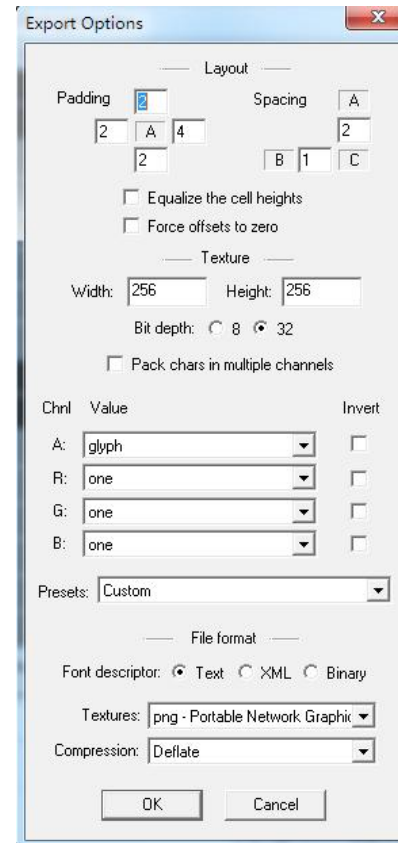
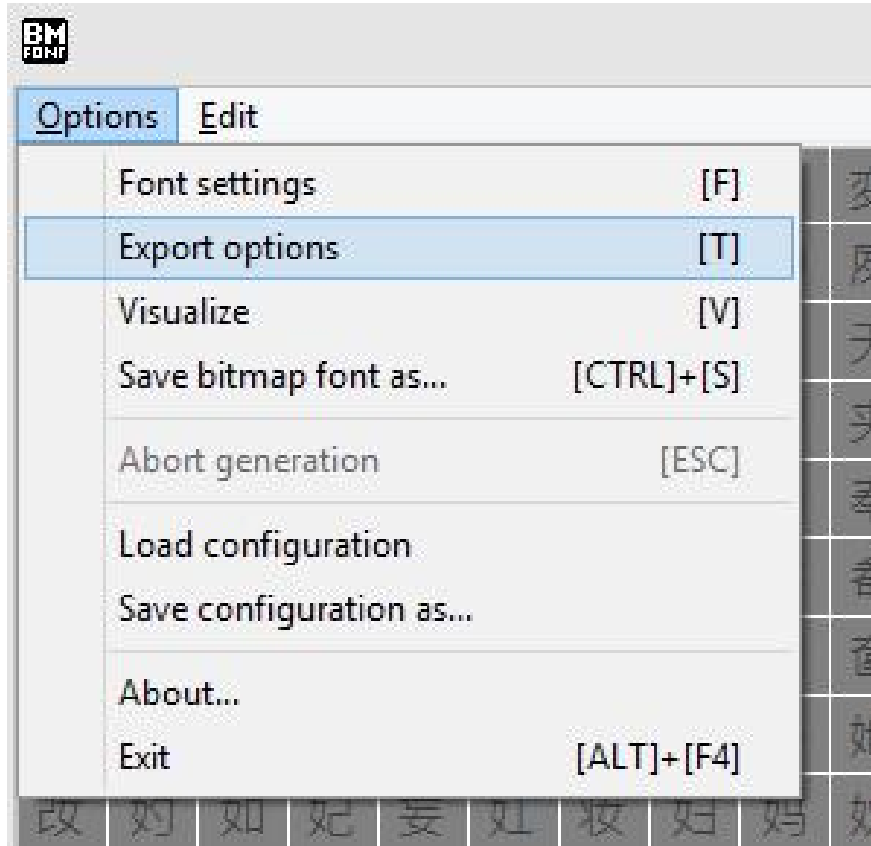
# Bitmap Font Generator

- 创建并选择文本（选择UTF8格式）



# Bitmap Font Generator

- 导出设置



# 标签实验

---

- 计时器 (schedule、setString)
- 要求使用节点定时器
- 熟悉标签的使用
- 熟悉节点布局与设置位置







Have a break!

# 菜单

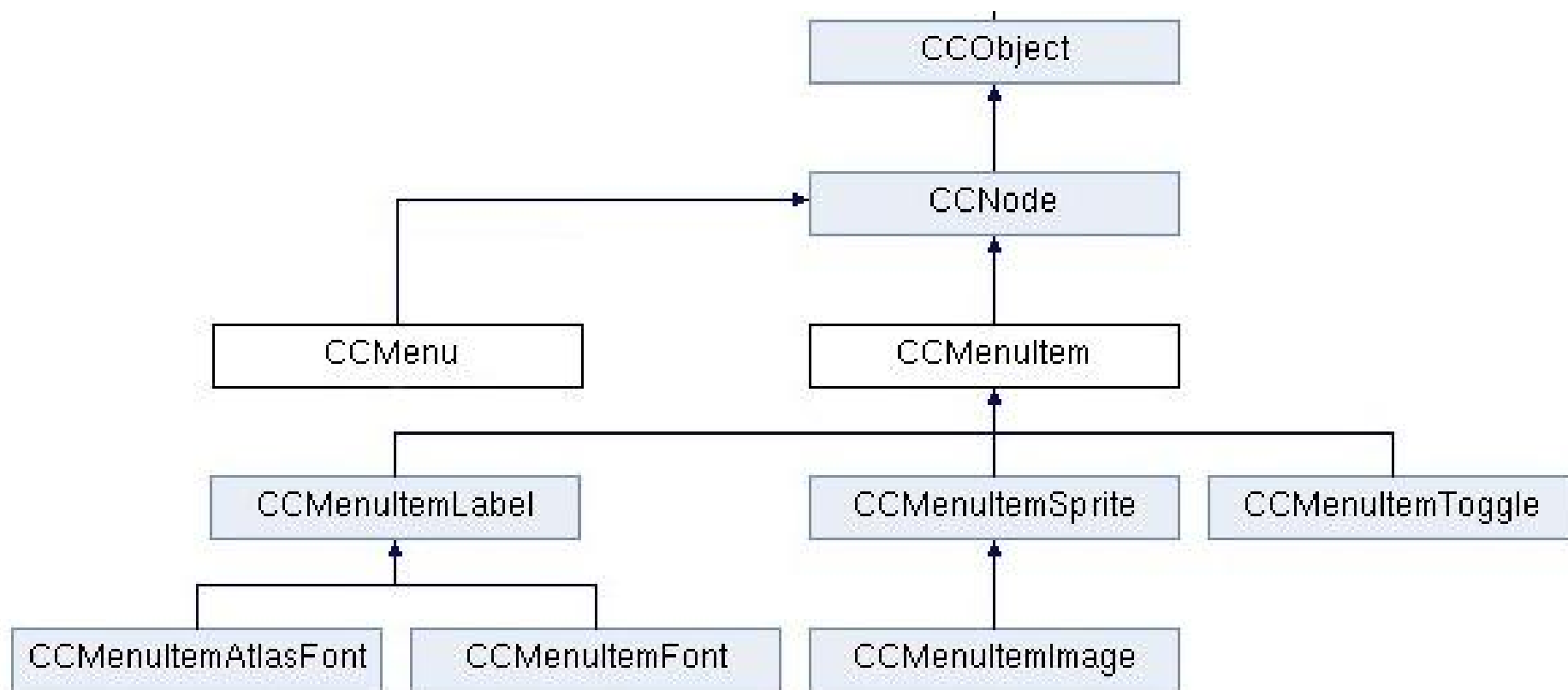
---

- 标签菜单
- 精灵和图片菜单
- 开关菜单





# 菜单项与菜单 (MenuItem, Menu)



# 字体标签菜单



- 设置全局字体类型 (`cc.MenuitemFont.setFontName`)
- 设置全局字体尺寸 (`cc.MenuitemFont.setFontSize`)
- `var startMenuitem = new cc.MenuitemFont("开始",function(){  
    cc.log("开始按钮点击啦! ");  
    },this);`
- `//3个参数, 见MenuitemFont类定义`
- `var menu = new cc.Menu(startMenuitem,setMenuitem,...);`
- `this.addChild(menu);`
- 设置菜单对齐方式 `menu.alignItemsHorizontally()`  
`menu.alignItemsHorizontallyWithPadding(size.width*0.2);`

菜单实验 LS07  
Demo02

# 精灵和图片菜单

- `var startMenuItem =  
new cc.MenuItemImage(res.PlayBtnNormal_png,  
res.PlayBtnSelected_png,function(){  
cc.log("开始按钮点击啦! ");  
},this);`
- `//5个参数, 4个参数必填, 见cc.MenuItemFont类定义`
- `//按钮的三种状态 (normal、 selected、 disabled)`
- `var menu = new cc.Menu(startMenuItem,setMenuItem,...);`
- `this.addChild(menu);`
- 设置菜单对齐方式 `menu.alignItemsHorizontally()`  
`menu.alignItemsHorizontallyWithPadding(size.width*0.2);`

菜单实验 LS07  
Demo03

# 开关菜单

- 首先创建两个菜单项 `musicOnItem`、`musicOffItem`
- 创建开关菜单项，参数为已创建的两个菜单项
- `var toggleMenuItem = new`  
`cc.MenuItemToggle(musicOnItem,musicOffItem,function(){`  
`cc.log(toggleMenuItem.getSelectedIndex());`  
`},this);`
- `var menu = new cc.Menu(toggleMenuItem);`
- `this.addChild(menu);`
- `//cc.sys.localStorage`简单数据存储 (key, value)  
`//setItem(key,value); getItem(key);`

The background of the slide is decorated with numerous overlapping circles in various shades of green and yellow, scattered across the top and right sides.

# Thank You!