

# Cocos2d-JS游戏开发

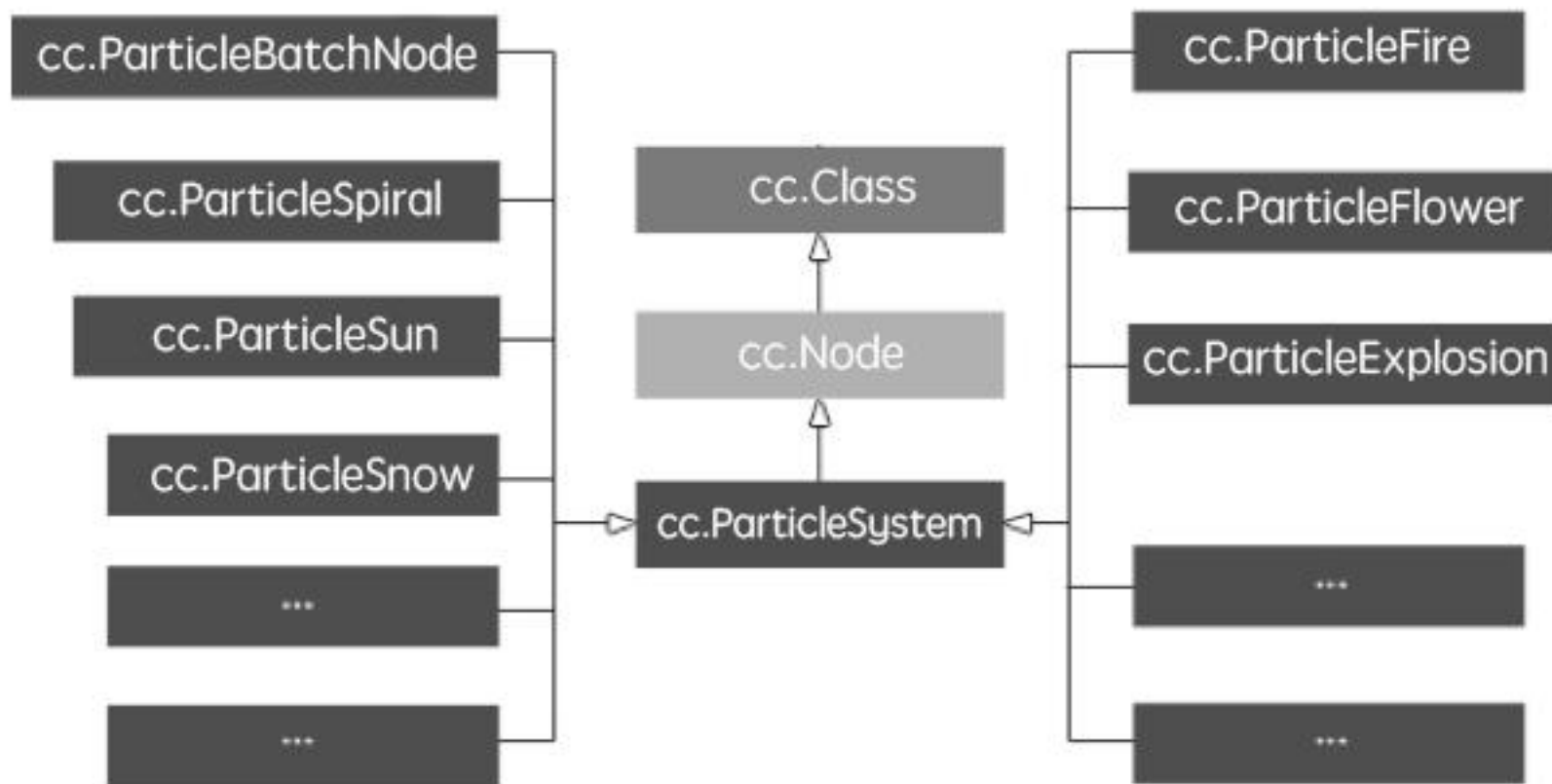
## ---粒子系统

# 粒子系统

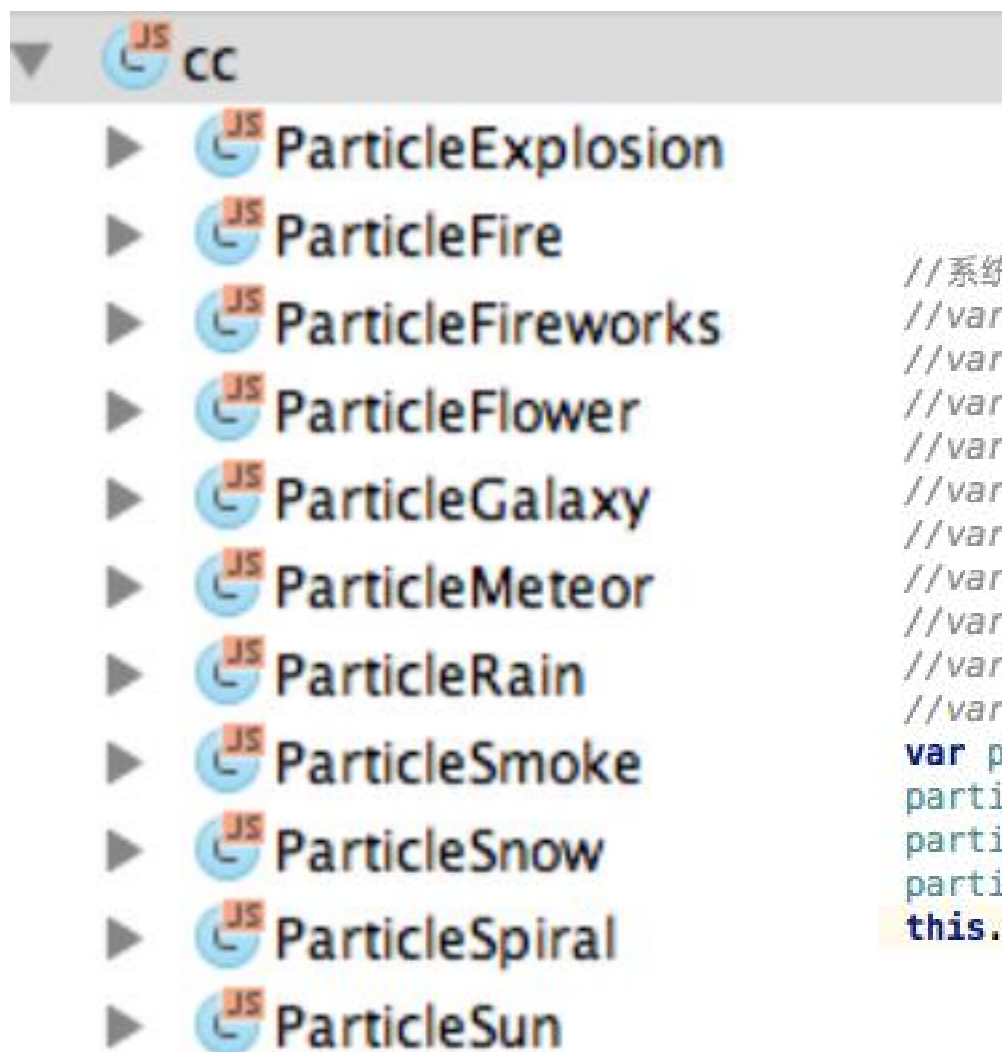
---

- 模拟自然界的粒子物理运动规律
  - 下雪、下雨
  - 火、烟雾
  - 爆炸等效果
- 与帧动画做对比（开发成本、安装包体积、随机性等）
- 粒子生命周期（产生、消失）
- 粒子系统特点：微观上随机、宏观上有规律
- 重力模式和半径模式

# 粒子系统类图



# 引擎自带粒子效果



```
//系统自带粒子效果
//var particle = new cc.ParticleFire();
//var particle = new cc.ParticleExplosion();
//var particle = new cc.ParticleFireworks();
//var particle = new cc.ParticleFlower();
//var particle = new cc.ParticleGalaxy();
//var particle = new cc.ParticleMeteor();
//var particle = new cc.ParticleRain();
//var particle = new cc.ParticleSmoke();
//var particle = new cc.ParticleSnow();
//var particle = new cc.ParticleSpiral();
var particle = new cc.ParticleSun();
particle.texture = cc.textureCache.addImage("res/fire.png");
particle.x = size.width / 2;
particle.y = size.height / 2;
this.addChild(particle);
```

## 系统自带粒子系统实例



# 自定义粒子效果

---

```
var customParticle = new cc.ParticleSystem(res.Untitled_plist);  
customParticle.x = size.width / 2;  
customParticle.y = size.height / 2;  
this.addChild(customParticle);  
  
//下边为设置具体粒子系统属性  
customParticle.setTotalParticles(500);  
customParticle.setStartSize(20);  
customParticle.setEndSize(20);  
...
```

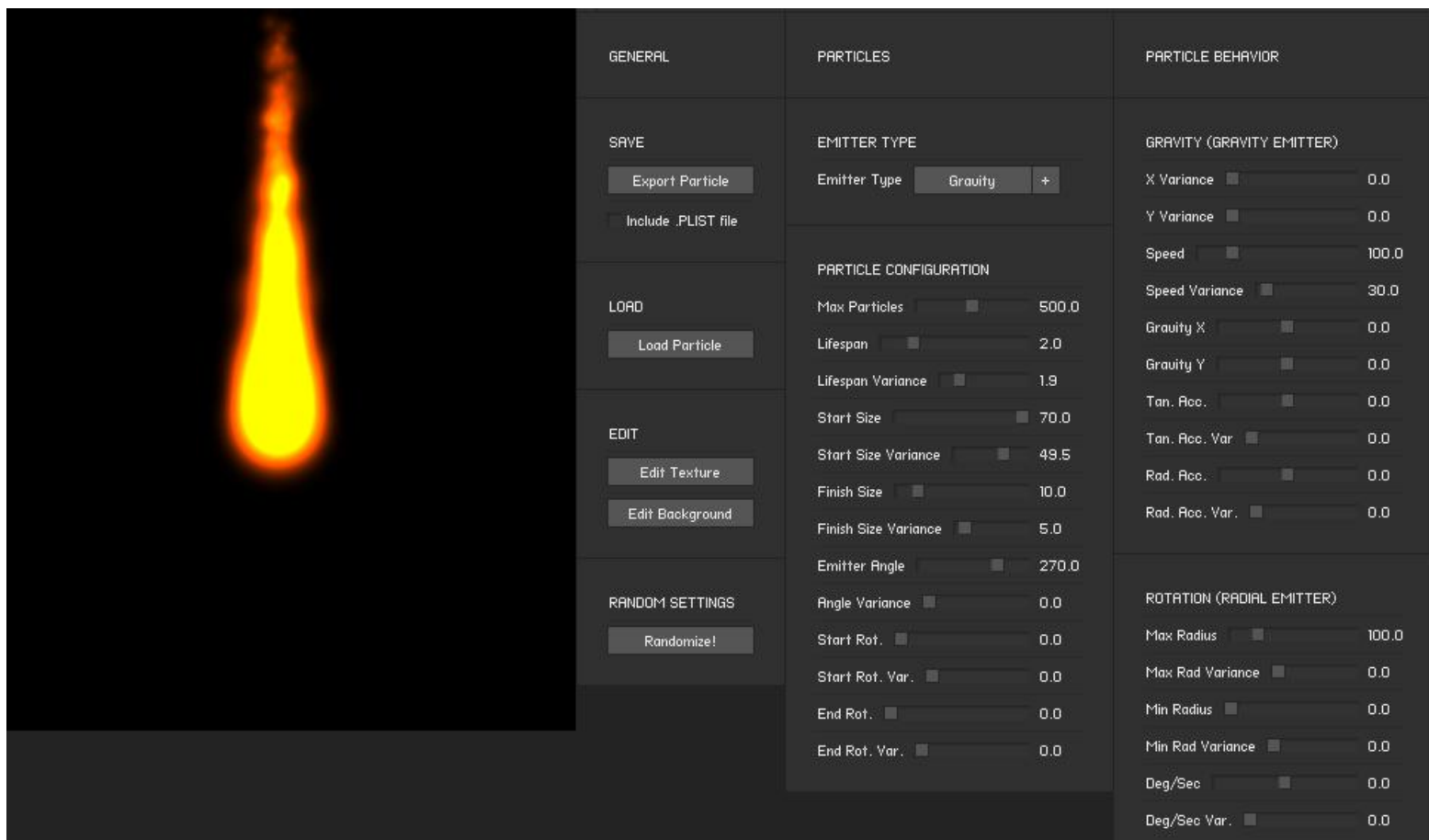
# 自定义粒子效果的设置

---



- 粒子配置 (Particle Configuration)
- 发射器类型 (Emitter Type)
- 重力配置 (Gravity Configuration)
- 径向配置 (Radial Configuration)
- 发射器位置 (Emitter Location)
- 粒子纹理 (Particle Texture)
- 粒子颜色 (Particle Color)
- 混合模式 (Blend Function)

# 粒子编辑器(在线)



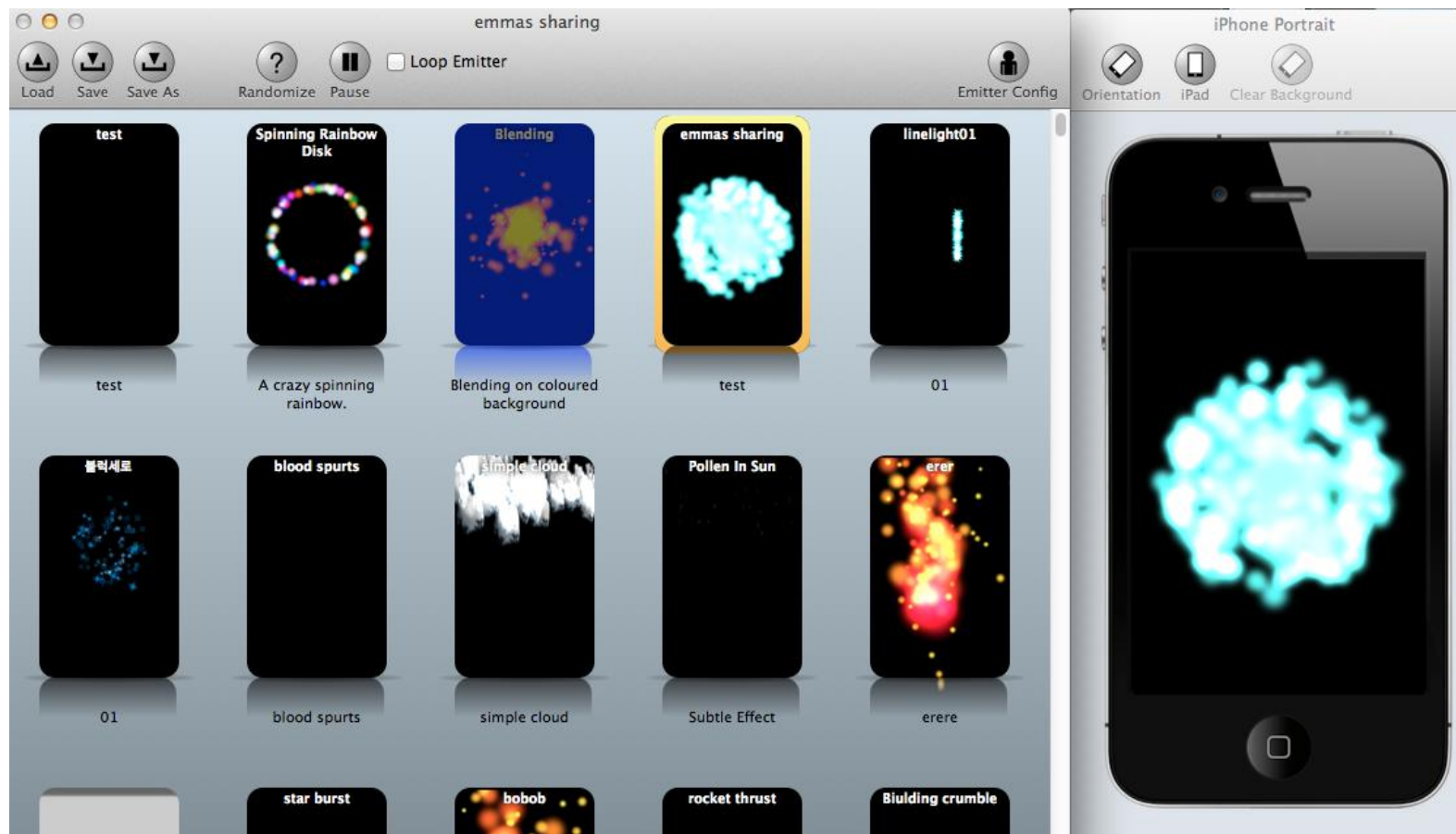
<http://onebyonedesign.com/flash/particleeditor/>



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



# 粒子编辑器(Mac)

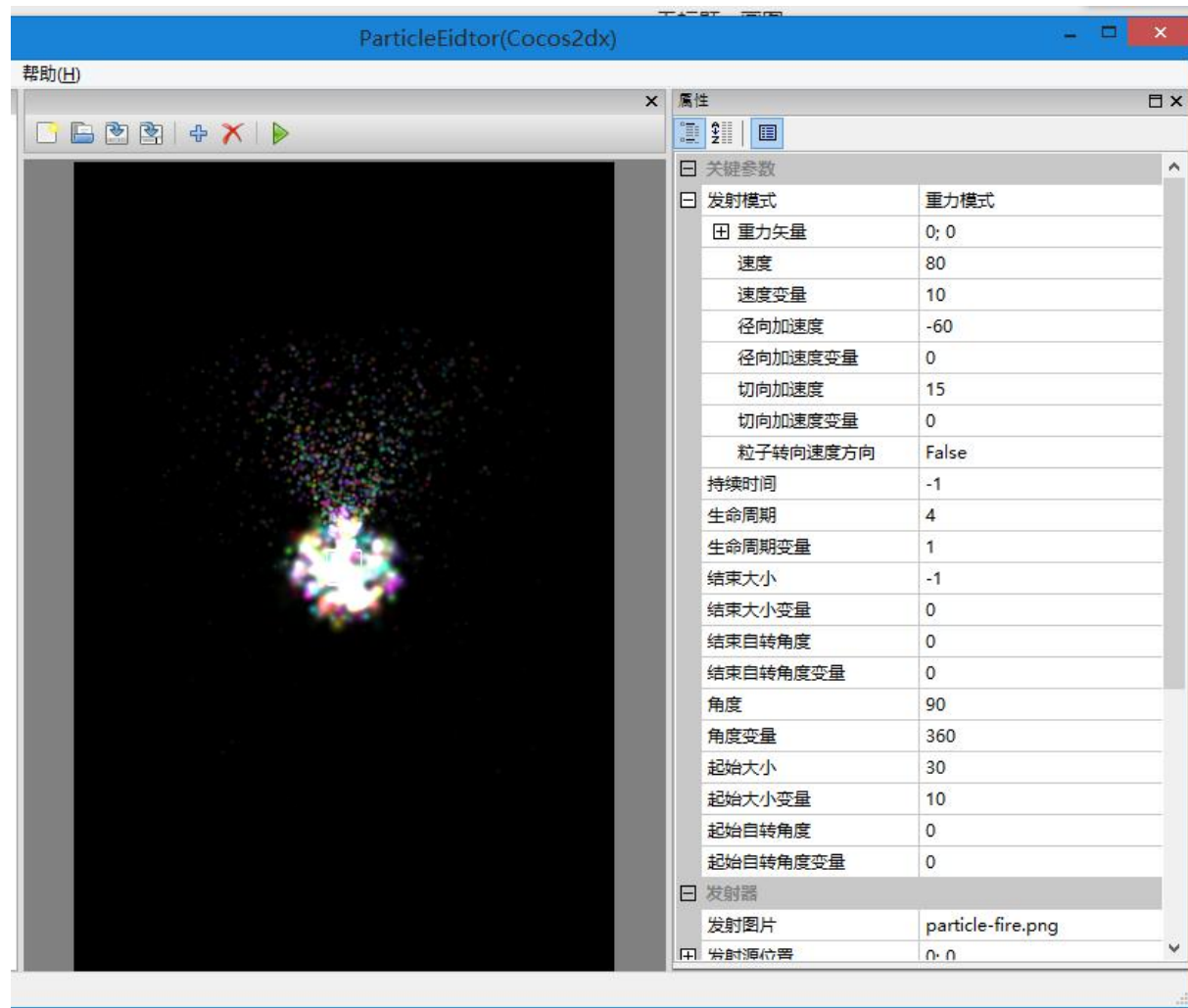




# 粒子编辑器(Mac)



# 粒子编辑器(windows)



# Cocos2d-JS游戏开发

---网络交互

# Http/Https

---

- Http (超文本传输协议, HyperText Transfer Protocol)
- Https (全称: Hyper Text Transfer Protocol over Secure Socket Layer)  
，是以安全为目标的Http通道，简单讲是HTTP的安全版。
- 消息响应 (1xx、2xx、3xx、4xx、5xx)
- 请求报文格式
  - 请求行 - 通用信息头 - 请求头 - 实体头 - 报文主体
- 应答报文格式
  - 状态行 - 通用信息头 - 响应头 - 实体头 - 报文主体

# GET与POST

---

- GET方法
  - GET请求的数据会附在URL之后（就是把数据放置在HTTP协议头中），以?分割URL和传输数据，参数之间以&相连  
[https://www.baidu.com/s?ie=utf-8&f=8&rsv\\_bp=0](https://www.baidu.com/s?ie=utf-8&f=8&rsv_bp=0)
- POST方法
  - POST把提交的数据则放置在是HTTP包的包体中
- GET与POST区别

# XMLHttpRequest

---

- XMLHttpRequest对象

- open ()
- send ()
- abort ()
- readyState //当前就绪状态, 共5种状态, 4代表就绪
- status //当前请求状态, 200代表成功
- responseText //服务器返回的响应文本
- onreadystatechange //设置回调, 服务器处理结束后  
会自动回调该函数



Thank You!



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