Cocos2dx 粒子销毁问题

DionysosLai([906391500@qq.com](mailto:906391500@qq.com)) 2014-7-3

之前在调试粒子特效时，在粒子编辑器有个选项是用来调整粒子的生命时间，当粒子存在的时间超过这个值时，粒子就会消失不见。自然而然，在使用粒子系统做特效事，将这个粒子的消失不见，当作了粒子的自动销毁功能。

后来在使用粒子在做泡沫特效时，每隔一段时间就需要产生一组泡沫。当游戏运行一段时间是，突然发现游戏变得有点儿卡顿。打开调试时，发现节点数目不停的增加，增加的速度和泡沫产生的速度一致**。归结原因，这时由于粒子并不会自动销毁。因此，在使用粒子时，我们尽量要自己重写粒子系统，当粒子运行的时间超过其生命时，就要自动销毁了。具体的函数如下：getLife()；**

这里给出我使用的具体方法：

void SDMPartical::initData( const char \*plistFile )

{

m\_pPartical = CCParticleSystemQuad::create(plistFile);

m\_pPartical->setPosition(CCPointZero);//设置发射粒子的位置

this->addChild(m\_pPartical);

this->scheduleOnce(schedule\_selector(SDMPartical::deletePartical), m\_pPartical->getLife()+1.f);

}

void SDMPartical::deletePartical( float delta )

{

this->removeChild(m\_pPartical, true);

}

注意：在这里我在其生命数后1s才调用函数，移出这个粒子，这时由于我在调试时，发现当恰好在其生命结束时，就调用函数销毁，粒子消失的非常突兀。因此，加了1s缓冲时间。