**使用CocoStudio**

**2014-2-18**

**UI Editor：**

先把项目导出的json和资源文件放到TestGame项目的Resource目录中

1. 在HelloWorldScene.cpp顶部添加引用  
#include "cocos-ext.h"  
using namespace cocos2d::extension;  
USING\_NS\_CC;

2. 创建一个UILayer层  
UILayer\* ul = UILayer::create();  
this->addChild(ul);  
ul->addWidget(CCUIHELPER->createWidgetFromJsonFile("文件名.json"));

3. 绑定UILayer层上控件的事件  
tbOk = dynamic\_cast<UITextButton\*>(ul->getWidgetByName("tbOk"));  
tbOk->addReleaseEvent(this, coco\_releaseselector(HelloWorld::tbOkCallback));

增加回调函数：  
void HelloWorld::tbOkCallback(cocos2d::CCObject \*pSender) {  
//获取文本框值，并打印  
UITextField\* tfOldPwd = dynamic\_cast<UITextField\*>(ul->getWidgetByName("tfOldPwd"));  
CCLog(tfOldPwd->getStringValue());  
}

**Animation Editor：**

先把项目导出的json和资源文件放到TestGame项目的Resource目录中

1. 文件头添加引用(同上)

2. 使用示例：

// 首先读取png,plist和ExportJson/json文件  
CCArmatureDataManager::sharedArmatureDataManager()->addArmatureFileInfo("ActionEditor/Cowboy0.png", "ActionEditor/Cowboy0.plist", "ActionEditor/Cowboy.ExportJson");

//然后创建armature类，并将进行初始化  
CCArmature \*armature = CCArmature::create("Cowboy");

//然后选择播放动画0，并进行缩放和位置设置  
armature->getAnimation()->playByIndex(0);

//该模板中共制作了三个动画，你可以将索引修改为0/1/2中的任意值来查看不同效果  
armature->setScale(0.5f);  
armature->setPosition(ccp(visibleSize.width \* 0.5, visibleSize.height \* 0.5));

//最后将armature添加到场景中  
this->addChild(armature,2);

**Scene Editor：**

先把项目导出的json和资源文件放到TestGame项目的Resource目录中

1. 文件头添加引用(同上)

2. 使用示例：  
找到void HelloWorld::menuCloseCallback(CCObject\* pSender)这个方法，并输入下面代码：

//创建一个新的场景  
CCScene\* newscene = CCScene::create();

//从CocoStudio场景编辑器生成的数据生成根节点  
CCNode\* pNode = CCJsonReader::sharedJsonReader()->createNodeWithJsonFile("SceneEditorTest/SceneEditorTest.json");

//播放背景音乐  
CCComAudio\* pAudio = (CCComAudio\*)(pNode->getComponent("Audio"));  
pAudio->playBackgroundMusic(pAudio->getFile(), pAudio->getIsLoop());

//给蝴蝶鱼配置动画  
CCComRender\* pFishRender = (CCComRender\*)(pNode->getChildByTag(10010)->getComponent( "butterFlyFish"));  
CCArmature\* pButterFlyFish= (CCArmature\*)(pFishRender->getRender());  
pButterFlyFish->getAnimation()->playByIndex(0);  
newscene->addChild(pNode, 0, 1);

//切换到新的场景  
CCDirector::sharedDirector()->replaceScene(newscene);

3. 场景切换效果：  
CCScene \*s = SecondPage::scene();  
CCDirector::sharedDirector()->setDepthTest(true);  
CCTransitionScene \*transition = CCTransitionPageTurn::create(3.0f, s, false);