禁止页面输入

DionysosLai 2014-5-29

背景介绍：

在某些时刻,我们可能要禁止用户的任何输入,但游戏要正常运行,比如保卫萝卜的倒计时界面:

使用情况：

1. 在游戏中,我们经常回用到弹出式对话框,比如暂停页面,胜利页面,确认取消对话框,MessageBox,细想一下,他们都有一个共同点,就是只能点击本层的按钮,下一层的是不能响应的,这样的话,我们就可以让他们都继承自:CCBanPenetrateTouchLayer即可!
2. 问：CCBanPenetrateTouchLayer上的按钮能响应的到吗?为什么?

答：还记得我们上面说的(在优先级相同的条件下,越晚注册触摸事件,越先收到触摸消息~)这样来看,CCBanPenetrateTouchLayer的创建肯定会先于它的child,所以呢，在优先级都是-128的情况下，它的child会先收到触摸消息！

1. 在上面的理论下，我在按下暂停按钮时，创建PauseLayer（继承自CCBanPenetrateTouchLayer的），addchild到当前layer上！在点击PauseLayer上的继续游戏按钮时调用removeFormParent！不要担心它的可行性，我的游戏就是这么做的~
2. 问：频繁的创建销毁PauseLayer会不会有效率问题呢？

答：确实有这个可能，而且在Pauselayer非常大的时候会有延迟~这个问题非常好解决，在创建场景是提前创建好PauseLayer，调用下retain函数，在按下暂停按钮时只用addchild(m\_pPauseLayer)即可，释放场景是别忘了调用release哦~