使用CCSpriteBatchNode进行游戏优化

DionysosLai 2014-5-30

使用方式：

CCSpriteBatchNode\* batchNode = CCSpriteBatchNode::create("square.png", 50);

addChild(batchNode, 0, 12);

CCSpriteBatchNode\* batch = (CCSpriteBatchNode\*)this->getChildByTag(12);

CCSprite\* sprite = CCSprite::createWithTexture(batch->getTexture(), CCRect(0, 0, SQUAREWIDTH, SQUARAHEIGHT));

sprite->setPosition(ccp(500, 500));

this->addChild(sprite , 12);

使用CCSpriteBatchNode有一个限制，就是所使用的图片必须来自同一个文件。