几个重要概念

2014-3-14

1.几个重要概念

在cocos2d引擎中，有几个概念，分别是导演，场景，布景和人物角色。

导演（CCDirector）在cocos2d-x引擎中，导演类是游戏的组织者和领导者，导演制定规则让游戏内的场景，布景，和人物角色有序的运行

摄像机（CCCamera），每个节点都需要使用摄像机，当节点发生缩放，旋转，和位置变化时，都需要覆盖摄像机，让这个节点通过摄像机重新渲染。

场景（CCScene）在游戏里，场景就是关卡，关卡有人物和背景构成

布景（CCLayer）从概念上说，布景就是场景里的背景，其实就是层次的概念，这种概念在kjava时代就有，就是手动的把游戏中的场景分层（也有靠地图编辑器实现这一功能的）

人物（CCSprite），这就很明显了，当然包括主角和敌人，和npc，以我个人的理解，也包括游戏中的动态大图素及机关等

动作（CCAction），就是人物（CCSprite）拥有的动作 以下就是这些概念的关系图.