|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 描述功能 |
| 接口方法 | 声明提供接口的方法 |
| 参数描述 | 参数，描述参数，参数类型说明，加示例 |
| 返回值 | 接口输出返回值说明 |
| 场景描述 | 该接口的具体功能，作用描述，说明 |
| 备注 | 接口的其他信息注明 |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 显示层 |
| 接口方法 | DisplayLayer |
| 参数描述 | 1,tmxTiledMapDistant远景层节点  2,tmxTiledMapClose近景层节点  3,tmxTiledMapMid中间层节点  4,MidNode场景中间层节点（从这个节点加入英雄和怪物模型）  5,MidLayer场景中间层的地板层，在MidNode下  6,Hero英雄节点，在MidNode下 |
| 返回值 | ret：“get”或者“set”  data：get为获取以上所有层的信息，set为设置 |
| 场景描述 | 调用场景层的各种信息，后面可根据需要设置镜头移动等，或删除人物信息。 |
| 备注 | 所有参数皆为指针。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 操作层 |
| 接口方法 | OptionLayer |
| 参数描述 | 1，LeftButtonCallback左键回调，发送英雄向左移动指令  2，RightButtonCallback右键回调，发送英雄向右移动指令  3，AttackButtonCallback攻击回调，发送英雄攻击指令  4，SquatButtonCallback蹲下回调，发送英雄蹲下指令  5，JumpButtonCallback跳跃回调，发送英雄跳跃指令  6，SettingButtonCallback设置回调，发送游戏设置指令 |
| 返回值 | ret：“void”  data：调用接收类Catbox的接口 |
| 场景描述 | 按钮类回调，用于发送各种按钮点击后的指令。 |
| 备注 | 按钮类会添加以上的函数作为回调函数，也可以根据需要手动调用。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 技能按钮 |
| 接口方法 | SkillButton |
| 参数描述 | 1，ObjectWithTexture根据背景图片创建技能条按钮  2，readskill读取技能信息 |
| 返回值 | ret：“SkillButton\*” |
| 场景描述 | 技能按钮，可根据技能条背景图片创建和读取英雄技能信息修改按钮。 |
| 备注 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 内部类 |
| 接口方法 | CatBox |
| 参数描述 | 1,pushID指令接口，接收指令后执行动作，如英雄使用技能等  2,setHero设置英雄  3,getHero返回英雄  4,setDisplayLayer设置显示层  5,getDisplayLayer返回显示层  6,setOptionLayer设置操作层  7,getOptionLayer返回操作层  8,heroBorn英雄出生（出生后会在出生点降落直到碰触地面）  9,heroRun英雄移动  10,UnitRun单位移动 |
| 返回值 | ret：“success““false” |
| 场景描述 | 内部类，用于存储所有场景及人物信息，各种数据 |
| 备注 |  |

**C++接口基本封装和实现的方法（具体封装办法不做统一）：**

DLL接口：

<http://blog.csdn.net/giswangbaogang126/article/details/8676933>

定义接口类：

<http://qimo601.iteye.com/blog/1393427>