

# 游戏动画实例——侠客行

- 实验三任务1：找BUG
  - 英雄被攻击后不再接受玩家操作指令，卡在原地
  - 敌人大概率向左走，最后会撞左边的墙
  - 点击攻击按钮，英雄和敌人同时响应攻击操作
  - SMITTEN动作没有执行
  - ATTACK动作动画可以被打断
  - 有时候会出现没有打到但掉血的现象
  - 云朵移动动画出现衔接不上的现象
  - .....

# 游戏动画实例——侠客行

- 实验三任务2：优化功能

- 修改1-2处英雄外型
- 增加计分板
- 增加防御动作（DEFENCE，以一定概率抵消武器伤害）
- 优化敌人AI
- 增加回合制功能



# 游戏动画实例——侠客行

## • 实验三提交文件要求：

— 实验报告

— 游戏录屏

— 源代码（可选）

— 资源文件（可选）

— 截止日期：6.1周二晚23:59分

### • 目录

一、实验目的与要求	2
二、实验内容与方法	2
三、实验步骤与过程	2
(一) 对本实验的分析	2
(二) config_set.h	3
(三) 英雄类 Hero.h 声明	3
1) Hero.h 成员变量	3
2) Hero.h 成员方法	4
(四) 英雄类 Hero.cpp 实现	4
1) 构造函数 Hero::Hero()	4
2) Hero 精灵初始化函数 Hero::init(Vec2 position)	5
3) Hero::update(float dt)部分	6
4) Hero::play()函数	7
5) Hero::hurt()及其相关函数	8
6) Hero 和 Enemy 类改进	9
(五) 碰撞检测组件 ContactListener	10
1) MyContactListener.h 类声明	10
2) 构造函数、create 函数、初始化 init 函数	11
3) update()函数	12
(六) 摇杆类 Joystick 封装	13
(七) 敌人 AI 管理器	13
1) AIManager.h 头文件说明	14
2) AIManager 的具体实现	14
(八) 场景类 AnimationScene 的实现	15
1) 背景的生成	15
2) 攻击回调函数	17
3) 场景类的 update 函数	17
(九) 改进方案	20
1) 方案 1：修改英雄动画	20
2) 方案 2：增加比分和重开功能	22
3) 方案 3（拟）：增加防御动作和相关逻辑处理	24
四、实验结论或心得体会	27