

英雄快跑 实验指导

英雄快跑

– 生成 “英雄快跑”

- 生成自己的Cocos2d-x项目
- 示例：

– `cocos new MyGame -p com.2017001001.edu -l cpp -d C:/MyCompany`

OS (C:) > MyCompany > MyGame

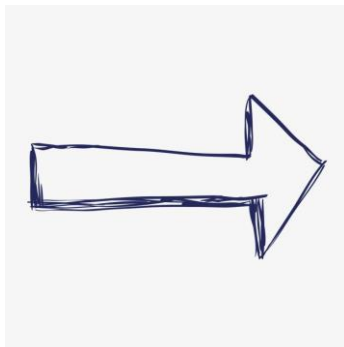
名称	修改日期	类型
Classes	2020/3/15 16:57	文件夹
cocos2d	2020/3/15 16:58	文件夹
proj.android	2020/3/15 16:57	文件夹
proj.android-studio	2020/3/15 16:57	文件夹
proj.ios_mac	2020/3/15 16:58	文件夹
proj.linux	2020/3/15 16:57	文件夹
proj.tizen	2020/3/15 16:57	文件夹
proj.win10	2020/3/15 16:58	文件夹
proj.win32	2020/3/15 16:58	文件夹
Resources	2020/3/15 16:57	文件夹
.cocos-project.json	2020/3/15 16:58	JSON File
CMakeLists.txt	2020/3/15 16:58	文本文档

英雄快跑

– 生成 “英雄快跑”

- 复制、替换源文件、头文件

Chapter05-Chapter12 > 源代码 > CocosExample > Classes > Chapter05		
	名称	修改日期
✓	Config.h	2015/11/2 21:13
✗	++ GameManager.cpp	2015/11/2 19:22
	GameManager.h	2015/11/2 19:22
✓	++ MapScene.cpp	2015/11/2 19:22
	MapScene.h	2015/11/2 19:22

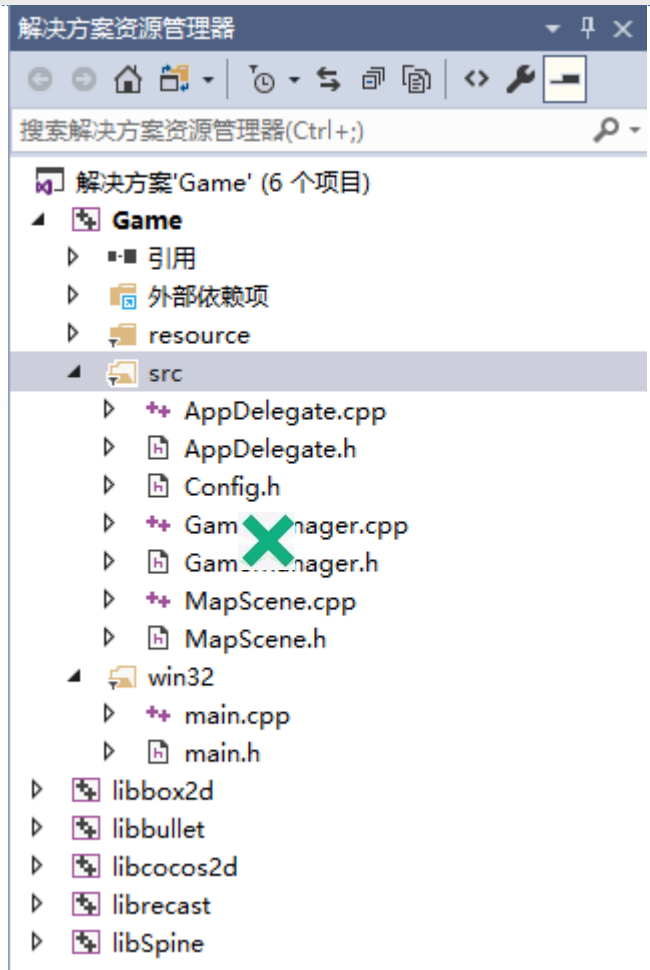
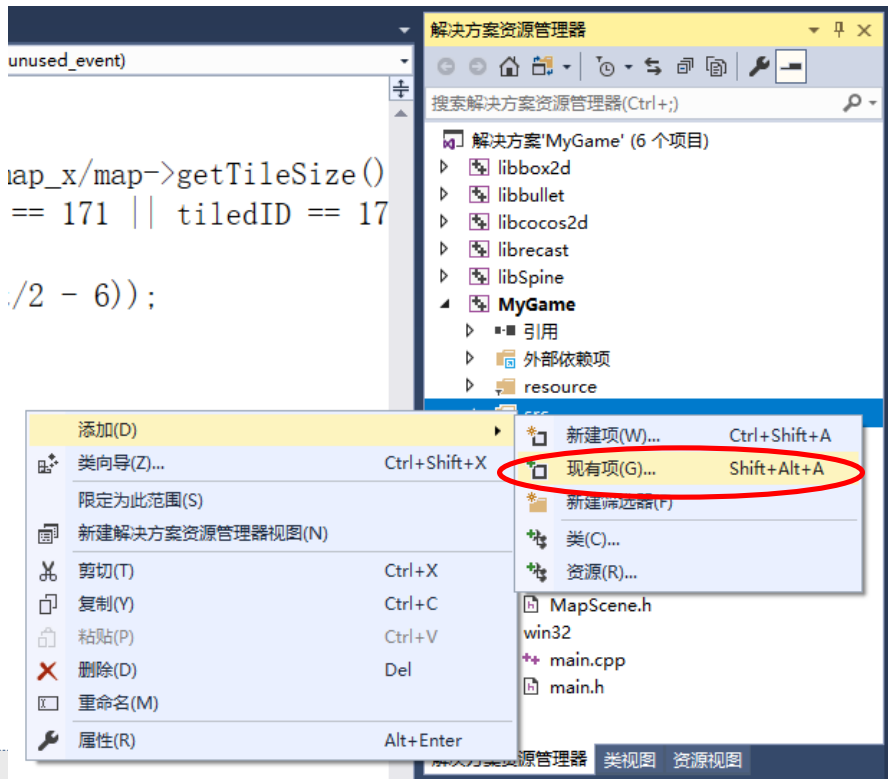


MyCompany > MyGame > Classes	
	名称
	++ AppDelegate.cpp
	AppDelegate.h
✓	Config.h
✓	++ MapScene.cpp
	MapScene.h

英雄快跑

—生成“英雄快跑”

- 添加、删除**现有项** (类)



英雄快跑

– 生成 “英雄快跑”

- 复制、替换资源 (图片、地图、字体等)

MyCompany > MyGame > Resources



Chapter05



fonts



Chapter05-Chapter12 > 源代码 > CocosExample > Resources

名称

- Chapter05 ✓
- Chapter06
- Chapter07
- Chapter08
- Chapter09
- Chapter10
- Chapter11
- Chapter12
- fonts ✓
- res
- CloseNormal.png
- CloseSelected.png
- HelloWorld.png

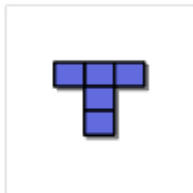
Chapter05-Chapter12 > 源代码 > CocosExample > Resources > Chapter05



player



MoveAndContr
ol.png



MoveAndContr
ol.tmx

Chapter05-Chapter12 > 源代码 > CocosExample > Resources > fonts



futura-48.fnt



futura-48.png

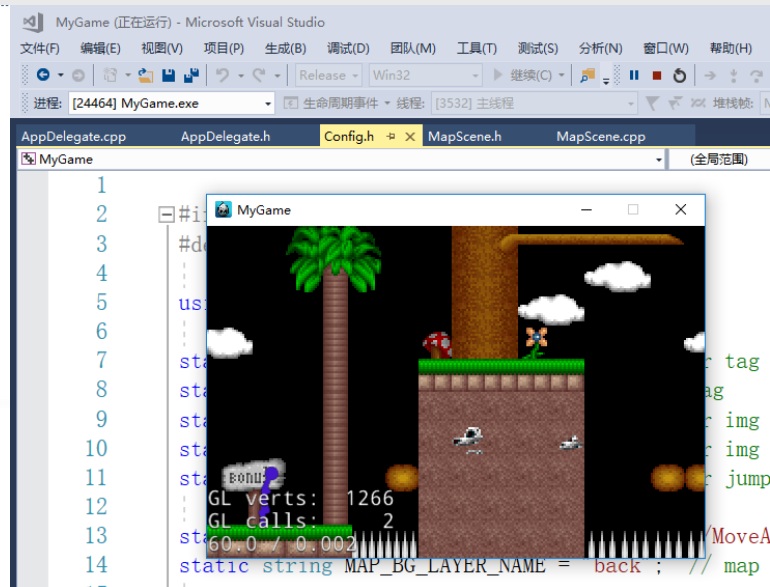
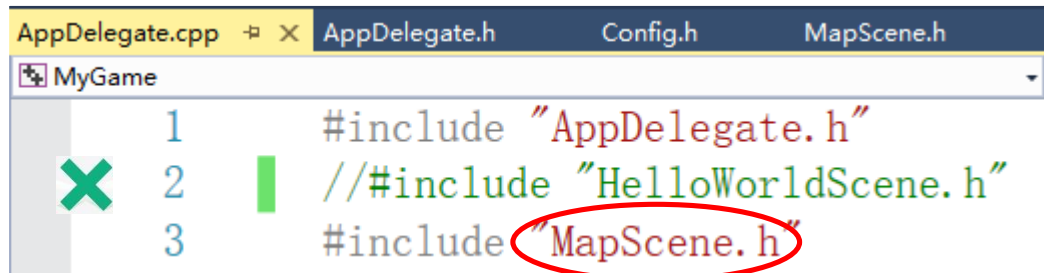


Marker Felt.ttf

英雄快跑

—生成“英雄快跑”

- 修改代码



```
97 // create a scene. it's an autorelease object
98 //auto scene = HelloWorld::createScene();
99 auto scene = MapScene::createScene();
```



英雄快跑

– 生成 “英雄快跑”

- 调整窗口大小
- 运行、完成游戏通关
- 修改游戏显示名称
- 完成BUG修改
- 扩充（绘制）游戏地图
- 完成扩充地图通关并录屏

