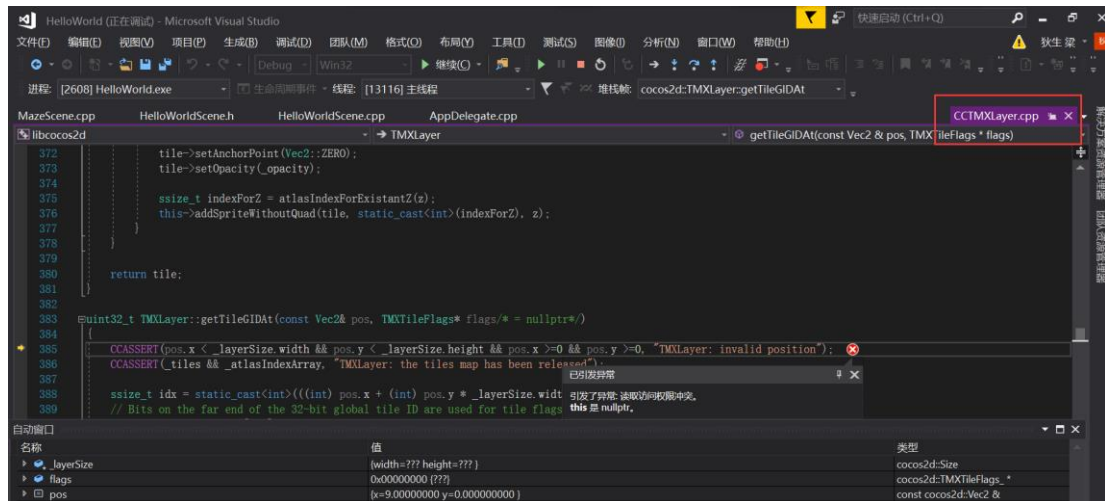
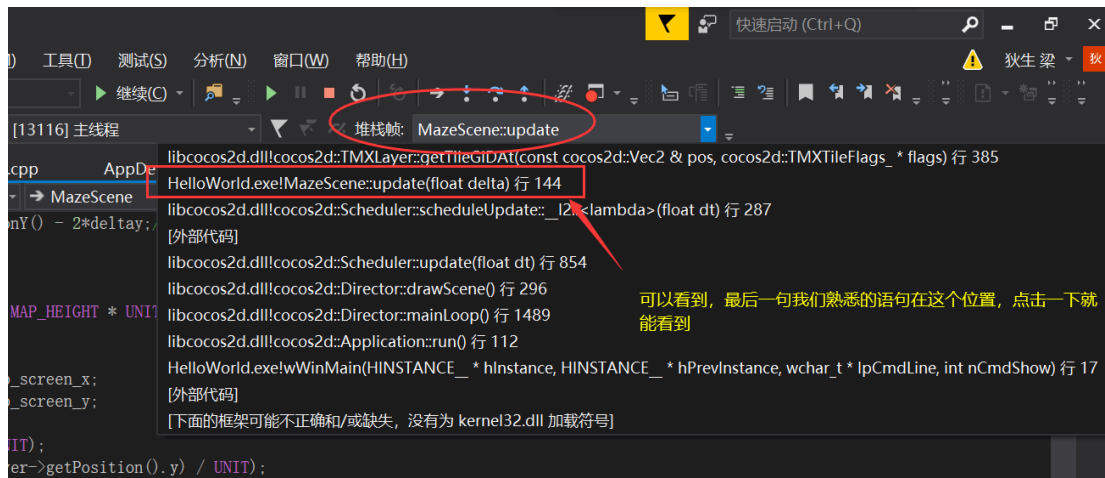


## 《计算机游戏开发》实验 3 常见问题

这里先说一下找 bug 的一个办法，有时候 debug 模式下，当程序出现空指针之类的错误时，会进到一些我们没见过的文件（如下图所示）。



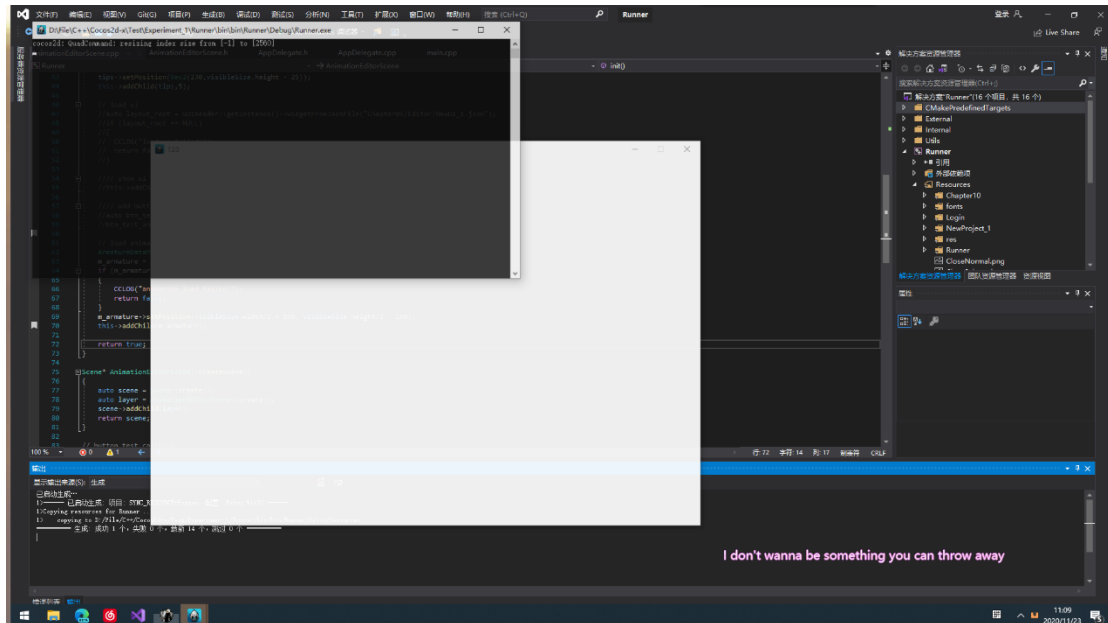
这时可以查看调用堆栈，看看是从哪个位置开始进到这些“不知名文件”的（如下图所示）。



这样就能快速定位到具体哪一句调用出现了问题，并且分析具体原因是什么。其实很多时候都能通过查看调用堆栈，分析问题所在。

### 问题 1

实验三运行后白屏，或只是加载自己在 cocos studio 中编辑的动画进程序之后，出现闪屏，且所有的指针都不为空（即资源已加载进去）。

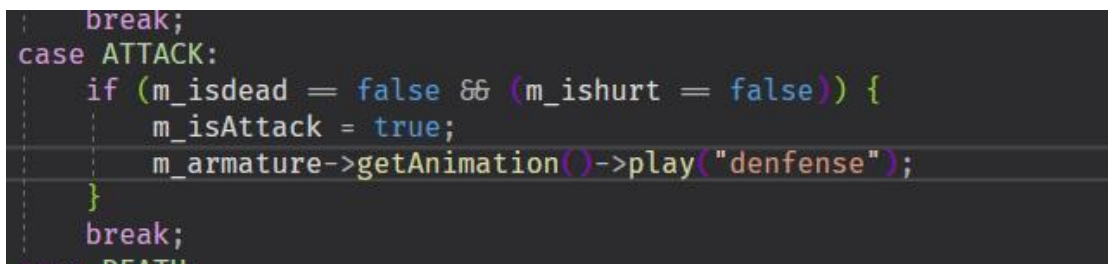


如果用的是 cocos2d-x 4.0 以上的版本，可能是因为该版本不兼容 cocos studio 的原因，建议装回 3.15 以前的版本。

## 问题 2

某个动画不执行（防御、攻击、死亡、受伤、奔跑等），例如：  
m\_armature->getAnimation()->play("defense")语句已执行，且没有报错，但游戏中并没有显示动画。

原因可能是动作名字和 cocos studio 里的不一致。



## 问题 3

导出动画时显示如下，并且加载动画后程序崩溃。



解决方案：

导出动画时勾选“导出使用大图”。

#### 问题 4:

使用 UI Editor 导出的按钮时，在代码中对按钮已添加侦听事件，但程序运行后，点击按钮无反应。

解决方案：

检查 UI Editor 编辑界面，按钮属性那里是否勾选了“交互”。

#### 问题 5:

动画编辑器里面，比如在 loading 动作里为角色添加了外形，但是切换到其他动作添加的部分就看不到了。

解决方案：

先在 loading 模式下导入帽子。步骤：1) 进入 loading 动画的形体模式，导入 hat.jpg 资源，拖拽到编辑区，创建骨骼，绑定骨骼，绑定父关系；2) 切换为动画模式，点击 run，attack 等动画新添加的 (帽子) 图层的第一帧，点击属性面板的渲染资源，在下拉列表中选择 hat.jpg，就会出现帽子了。

#### 问题 6:

有没有办法使得序列帧动画能实现骨骼动画的帧事件类似效果？

解决方案：(<https://my.oschina.net/BingzhaoChen/blog/471609> )

Cocos2dx 中一个 action 结束后想正确使用回调函数，要用如下写法：

```
CCFiniteTimeAction *actionOne = CCSequence::create(
    CCScaleTo::create(1.0f,0.5f,1.5f),
    CCFadeIn::create(1.0f),
    CCCallFunc::create(this,callfunc_selector(xx::menuSetVisableFalse)),
    NULL
);
```