**课 后 作 业 报 告**

**课程名称： 计算机游戏开发**

**学院： 计算机与软件学院**

**专业： 计算机科学与技术**

**指导教师： 储 颖**

**报告人：沈晨玙 学号：2019092121 班级：19计科国际**

**布置时间： 2021年5月7日**

**报告提交时间： 2021年 5 月 7 日**

|  |  |
| --- | --- |
| **测验要求：**  请观看精灵移动视频，在本报告模板中完成示例的？动作代码，并在BB系统上传。  （Tips：视频中，一套完整的精灵动作特效重复了2遍）。  **说明：**  （1）本次作业满分100分，计入平时成绩。  （2）本次作业截止时间：2021年5月7日（周五）晚24：00。  （3）动作代码：请在指定位置填写。  （4）个人信息：WORD文件名中的“姓名”、“学号”，请改为你的姓名和学号；课后作业报告的首页，请准确填写“学院”、“专业”、“报告人”、“学号”、“班级”等信息。  （5）提交方式：截至时间前，请在Blackboard系统中提交，延迟提交将扣分。  （6）发现抄袭（包括复制&粘贴整句话、整张图），抄袭者和被抄袭者的成绩记零分。  （7）临近期末阶段补交无效。 | |
| 1. // add "HelloWorld" splash screen" 2. auto mySprite = Sprite::create("HelloWorld.png"); 3. **if** (mySprite == nullptr) 4. { 5. problemLoading("'HelloWorld.png'"); 6. } 7. **else** 8. { 9. // position the sprite on the center of the screen 10. mySprite->setPosition(Vec2(visibleSize.width / 2 + origin.x, visibleSize.height / 2 + origin.y)); 12. // add the sprite as a child to this layer 13. **this**->addChild(mySprite, 0); 14. } 15. auto delay1 = DelayTime::create(1.0f); 16. auto scaleTo\_15 = ScaleTo::create(1.0f, 1.5f); 17. auto rotateBy = RotateBy::create(1.0f, 45.0f); 18. auto scaleTo\_10 = ScaleTo::create(1.0f, 1.0f); 19. auto moveBy = MoveBy::create(1, Vec2(250, 250)); 20. auto jumpBy = JumpBy::create(2, Vec2(-250, -250), 50, 3); 21. auto fadeOut = FadeOut::create(1.0f); 22. auto fadeIn = FadeIn::create(1.0f); 23. auto rotateBy2 = RotateBy::create(1.0f, -90.0f); 24. auto scaleTo\_30 = ScaleTo::create(2.0f, 3.0f); 25. auto action1 = Sequence::create(scaleTo\_15, rotateBy, scaleTo\_10, moveBy, jumpBy, fadeOut, delay1, fadeIn, rotateBy2, scaleTo\_30, nullptr);  28. auto scaleTo\_075 = ScaleTo::create(2.0f, 0.75f); 29. auto rotateBy3 = RotateBy::create(2.0f, 90.0f); 30. auto action2 = Spawn::create(scaleTo\_075, rotateBy3, nullptr); 32. auto jumpBy2 = JumpBy::create(4, Vec2(300, 300), 50, 5); 33. auto tintTo = TintTo::create(4, 255, 0, 0); 34. auto action3 = Spawn::create(jumpBy2, tintTo, nullptr); 36. auto jumpBy3 = JumpBy::create(2, Vec2(-300, -300), 100, 2); 37. auto tintTo2 = TintTo::create(2, 0, 255, 0); 38. auto rotateTo0 = RotateTo::create(2, 0); 39. auto action4 = Spawn::create(jumpBy3, tintTo2, rotateTo0, scaleTo\_10, nullptr); 41. auto blink3 = Blink::create(4, 3); 42. auto moveBy2 = MoveBy::create(5, Vec2(-300, -150)); 43. auto move = EaseExponentialOut::create(moveBy2->clone()); 44. auto moveBy3 = MoveBy::create(2, Vec2(300, 150)); 45. auto action5 = Sequence::create(blink3, move, moveBy3, nullptr); 47. auto Seq = Sequence::create(action1, action2, action3, action4, action5, nullptr); 48. auto main = Sequence::create(Seq, Seq, nullptr); 50. mySprite->runAction(main); | |
| 指导教师批阅意见：  成绩评定：  指导教师签字：  2021年 月 日 |
| 备注： |