

现代操作系统应用开发实验报告

学号： 15331248

班级： 上午班

姓名： 潘承远

实验名称： Cocos2d(HW10)

一.参考资料

- <http://www.cnblogs.com/HangZhe/p/5701019.html> 了解场景切换
- <http://blog.csdn.net/u010229677/article/details/14035757> 了解如何在一个场景添加多个层
- 《week10_cocos2d-x 简单游戏元素》了解 cocos2d 的一些简单的游戏元素，包括场景切换、基本动作等

二.实验步骤

- 仔细阅读课件与相关文档
- 在主界面添加“START” MenuItemImage 类对象，实现场景切换
- 完成游戏界面的布局，其上面有两个 layer (stonelayer 和 mouselayer)
- 实现“游戏开始后，点击屏幕任意位置，在该位置添加一块奶酪，老鼠 跑到该位置吃掉奶酪”
- 实现“点击 shoot 按钮，石头发射到老鼠所在的位置，老鼠 跑开，留下钻石”
- 实现加分项（添加一两个动画），我添加的是在游戏界面的左上方添加 gold 动画，它会一直闪烁

三.实验结果截图

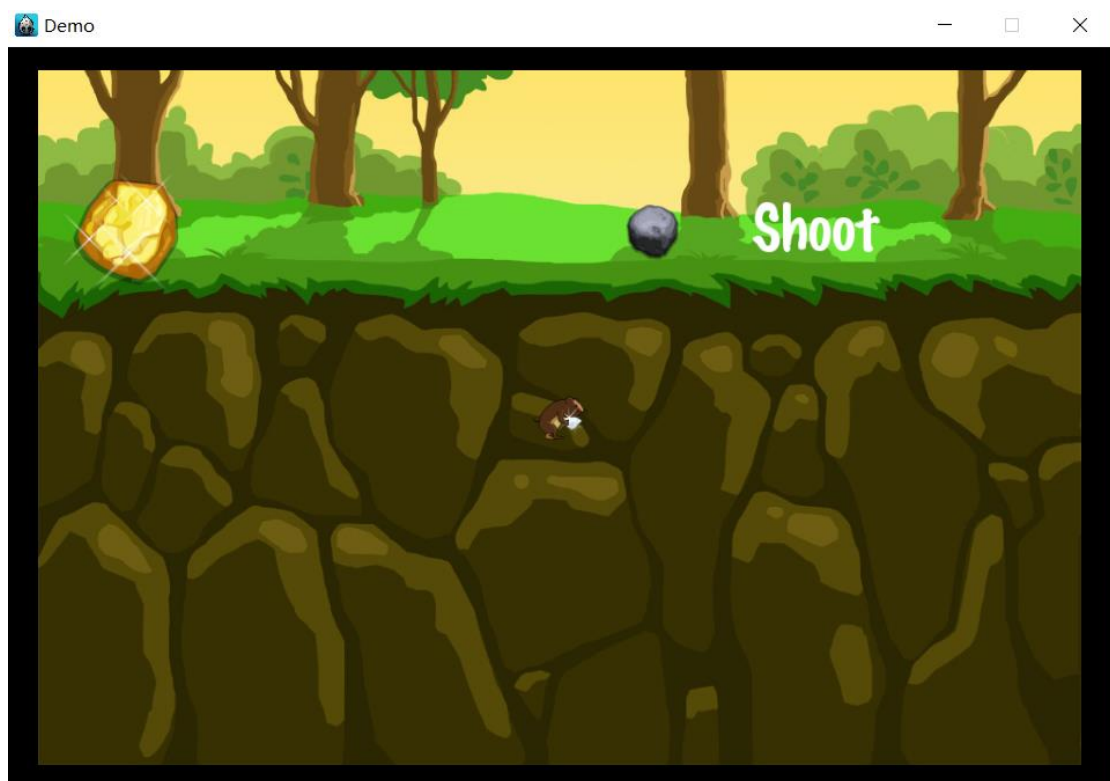
1. 初始界面



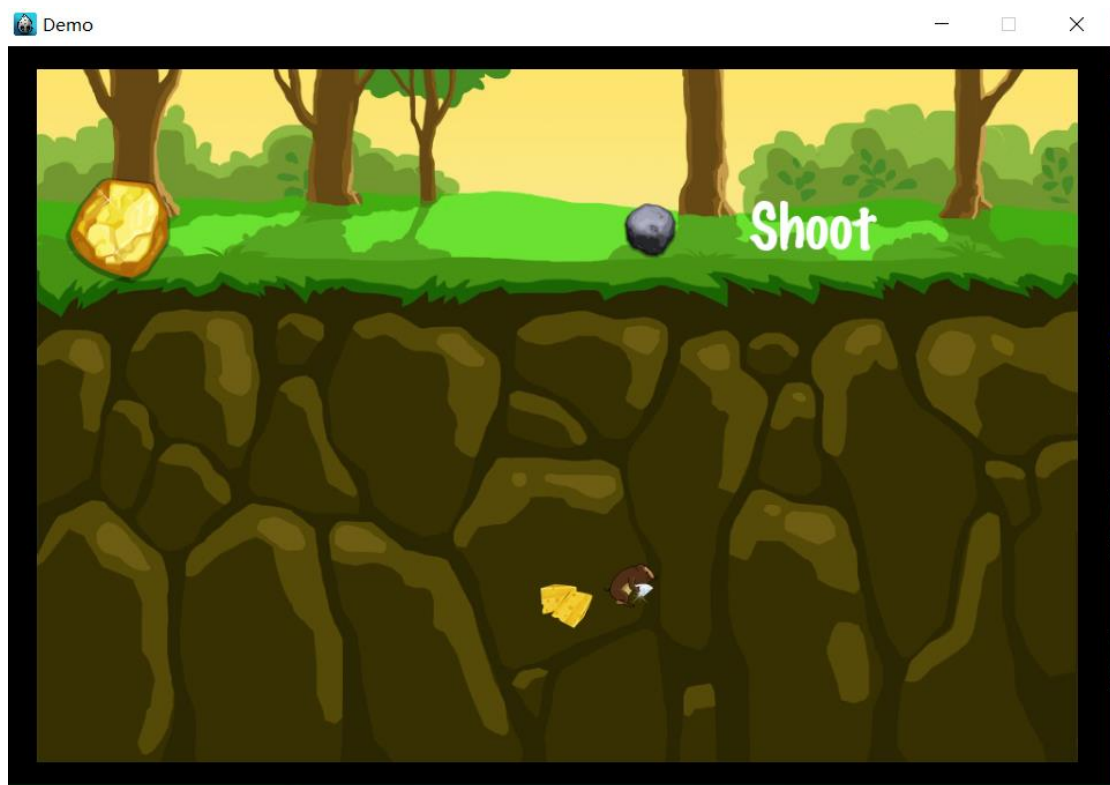
2. 点击初始界面的“START” item, item 变为黄色



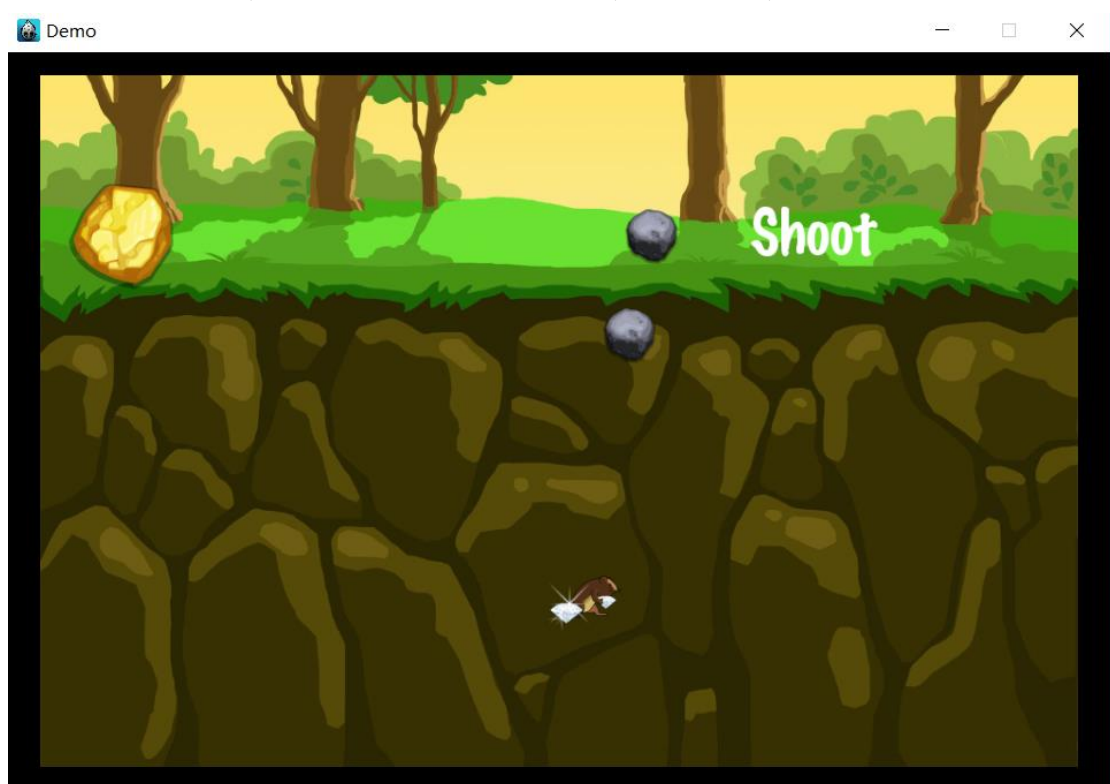
3. 进入游戏界面



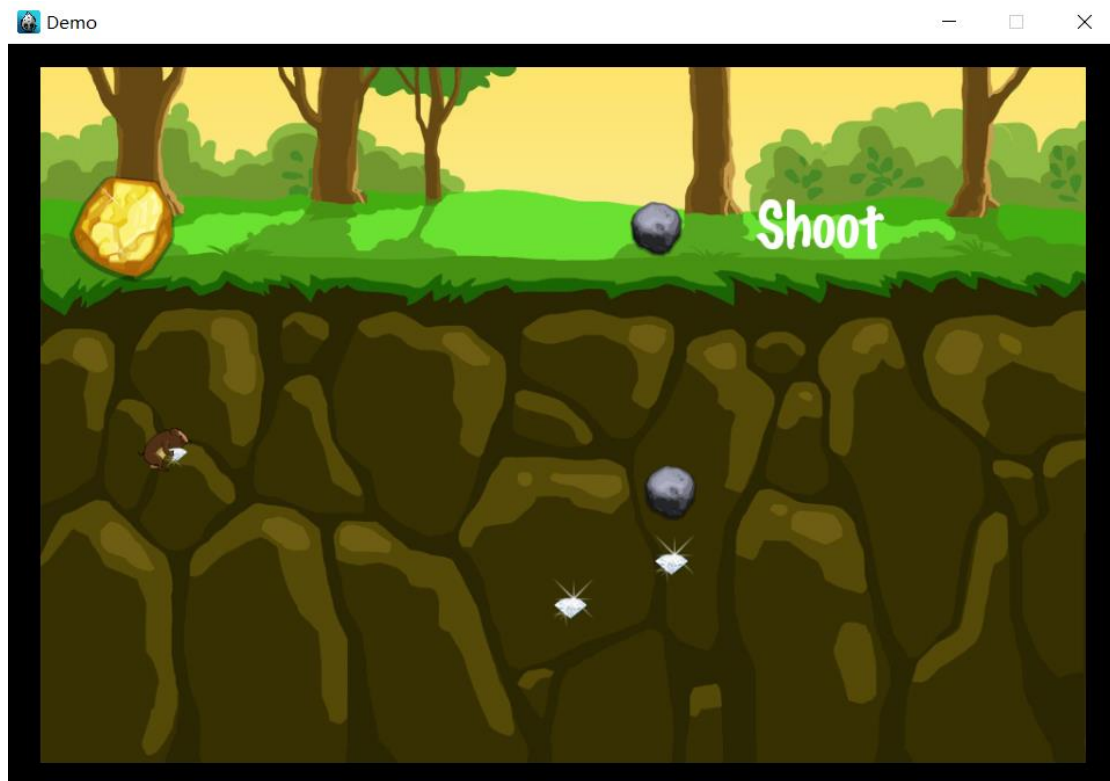
4. 点击屏幕任意位置，在该位置添加一块奶酪，老鼠 跑到该位置吃掉奶酪



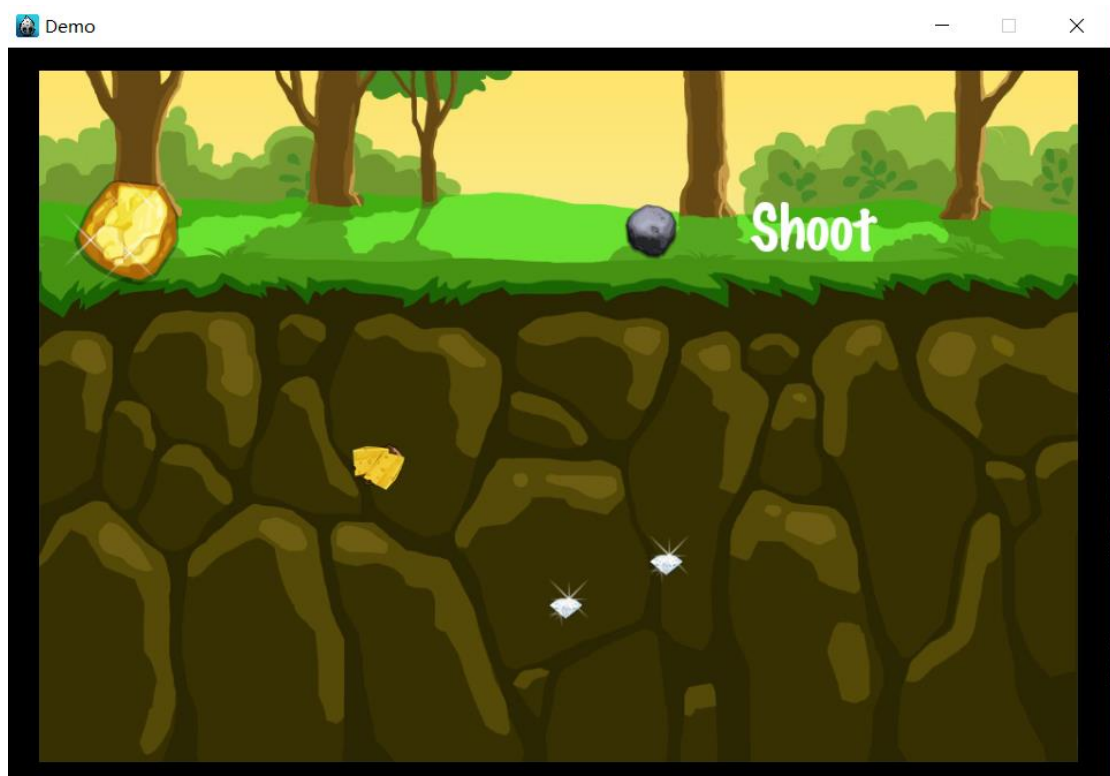
5. 点击 shoot 按钮，石头发射到老鼠所在的位置，老鼠 跑开，留下钻石



6. 点击 shoot 按钮，石头发射到老鼠所在的位置，老鼠 跑开，留下钻石



7. 点击屏幕任意位置，在该位置添加一块奶酪，老鼠 跑到该位置吃掉奶酪



四.实验过程遇到的问题

- 不熟悉界面切换 API 的调用，在仔细看 PPT 之后成功解决

```
void MenuScene::startMenuCallback(cocos2d::Ref* pSender) {  
    auto scene = GameScene::createScene();  
    Director::getInstance()->replaceScene(TransitionFade::create(2, scene));  
}
```

- 不了解动画的制作，将 homework 的 pdf 仔细看一遍，以及模仿已经写好的 leg 动画即可

五.思考与总结

本次实验总的来说不是很难，只要将老师和 TA 给的 PPT 看一遍后就会有思路。实验过程也算比较顺利，基本上没有被太大的问题困扰。也希望在接下来的课程中学习到更多知识。