现代操作系统应用开发实验报告

学号: 14331029 **班级**: 周二

姓名:_____ 陈平永_____ **实验名称:**____ homework14

一.参考资料

http://www.cocos.com/doc/

http://api.cocos.com/cn/

二.实验步骤

首先设置好 java 环境变量,下载课程网站的 server.jar,运行该文件启动服务。根据课件上的提示,首先实现 login 的功能,实现如下

```
HttpRequest* request = new HttpRequest();
    request->setUrl("http://localhost:8080/login");
    request->setRequestType(HttpRequest::Type::POST);
    request->setResponseCallback(CC_CALLBACK_2(LoginScene::onHttpRequestCompleted, this));

I
    string username = "username=" + textField->getString();
    const char* postData = username.c_str();
    request->setRequestData(postData, strlen(postData));
```

用户登陆后,来到游戏界面,我把第 12 次作业(飞机大战)搬过来,并添加打怪数量的功能。游戏结束后,给出相应提示,并且出现一个"submit"按钮,用户可以提交当前打怪的数量,如果已经提交给,则去打怪数量最多的一次。具体实现如下:

```
Lif (score > Global::score) Global::score = score;

HttpRequest* request = new HttpRequest();
  request->setRequestType(HttpRequest::Type::POST);
  request->setUrl("http://localhost:8080/submit");
  request->setResponseCallback(CC_CALLBACK_2(Thunder::onHttpSubmitRequestCompleted, this));

CCString* ns = CCString::createWithFormat("%d", Global::score);
  string s = ns->getCString();
  string score = "score=" + s;
  const char* postData = score.c_str();
  request->setRequestData(postData, strlen(postData));
```

提交成功后,来到显示排行界面,用户单击 "rank" 按钮后,可以查看前 10 名的名字

和 成 绩 。 具 体 实 现 如 下 :

```
HttpRequest* request = new HttpRequest();

request->setRequestType(HttpRequest::Type::GET);
request->setUrl("http://localhost:8080/rank?top=10");
request->setResponseCallback(CC_CALLBACK_2(GameScene::onHttpRankRequestCompleted, this));

vector<string> headers;
headers.push_back("Cookie: GAMESESSIONID=" + Global::gameSessionId);
request->setHeaders(headers);
```

这样,整体的功能就实现了。

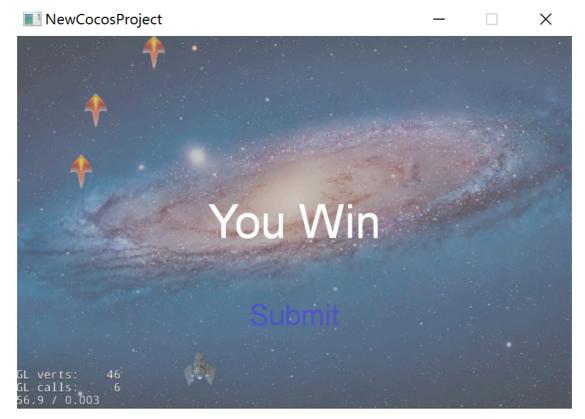
三.实验结果截图

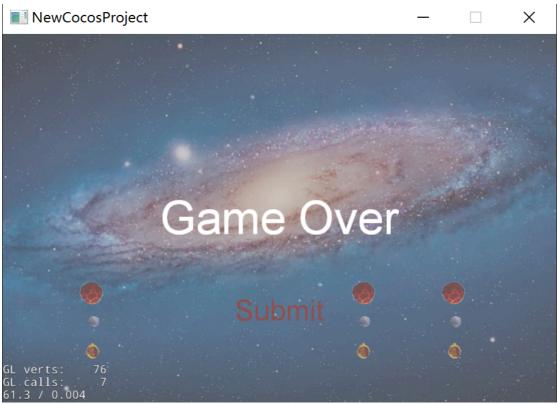
NewCocosProject

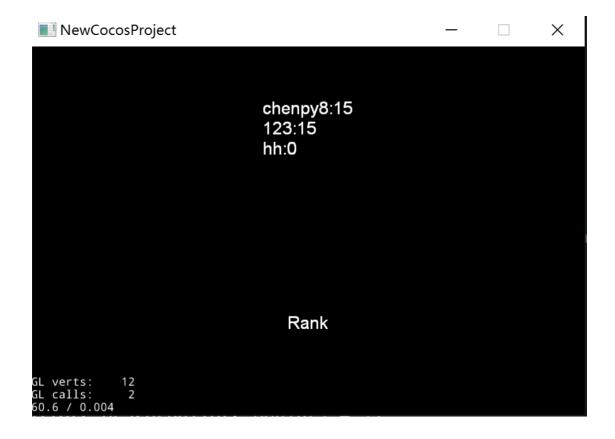
123

Login

SL verts: 12
SL calls: 2
51.7 / 0.003







四.实验过程遇到的问题

由于实现的功能比较简单,就只有"login","submit","rank"这三个功能,而且"rank"功能服务器已经帮我们实现好了,只需设置正确的请求和参数即可,因此没遇到太大问题。不过,一开始在实现"rank"功能时,不知道怎么发请求,以为是 setRequestData 方法,后来问了同学之后才知道是直接在 url 后面加上参数。

五. 思考与总结

- ① 学会设置 java 环境变量和搭建一个简答的服务器
- ② 懂得如何利用 coco2dx 封装好的包发送 http 请求,实现登录,提交,排名等功能