

# 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： homework11

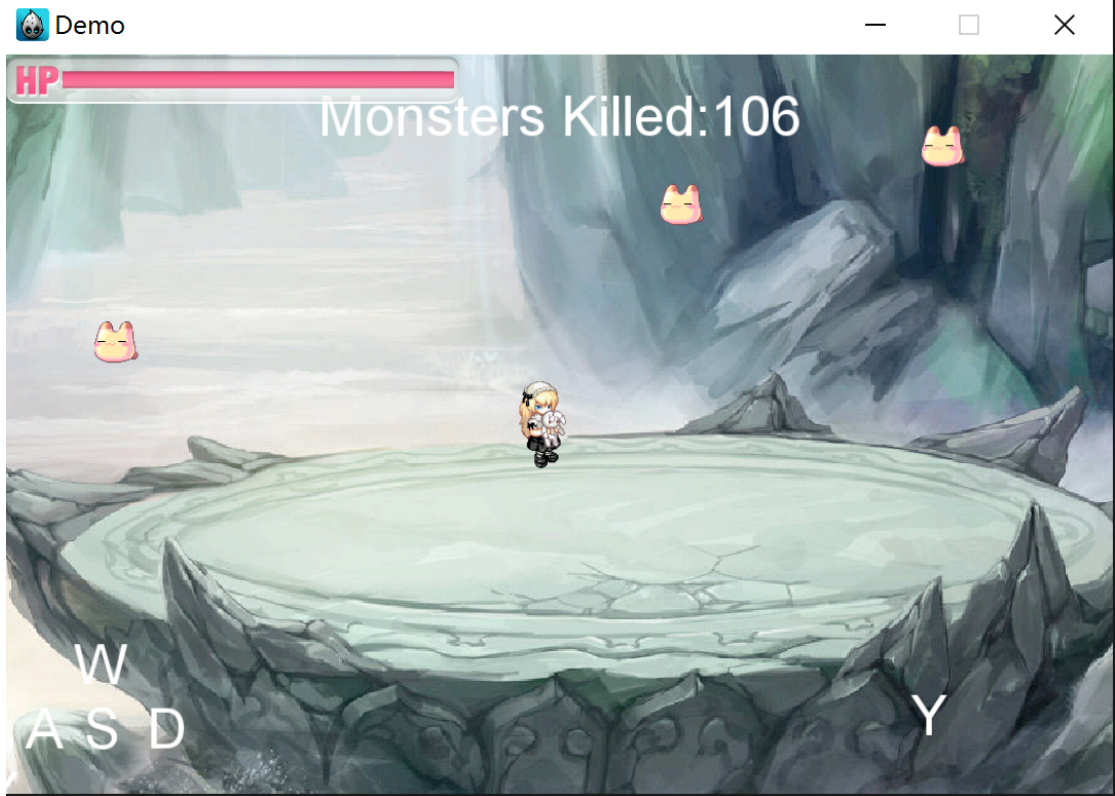
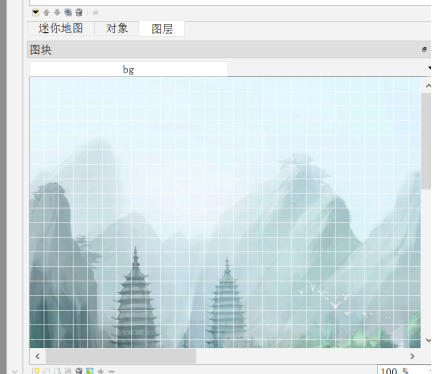
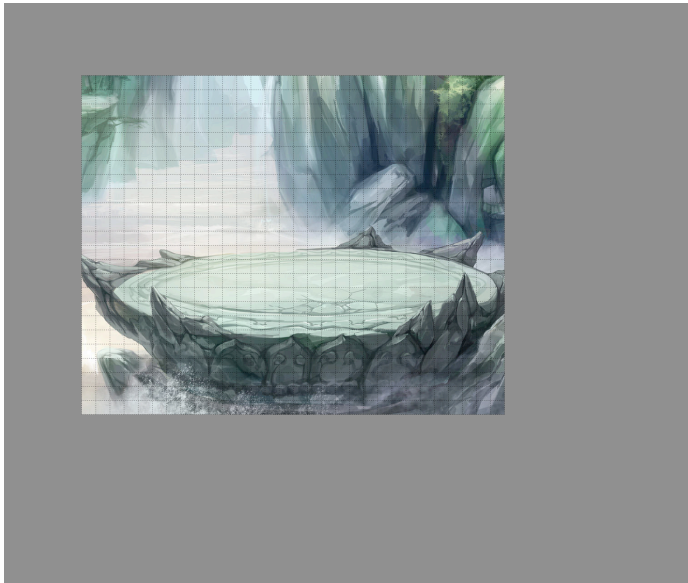
## 一．参考资料

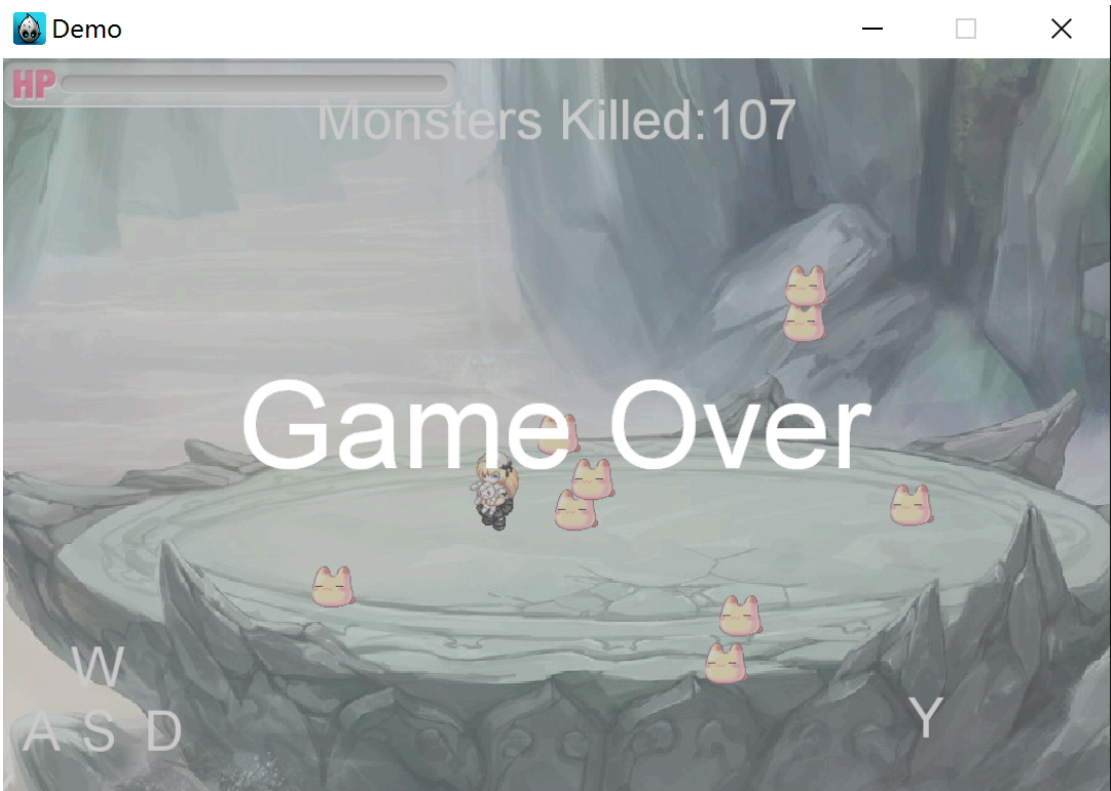
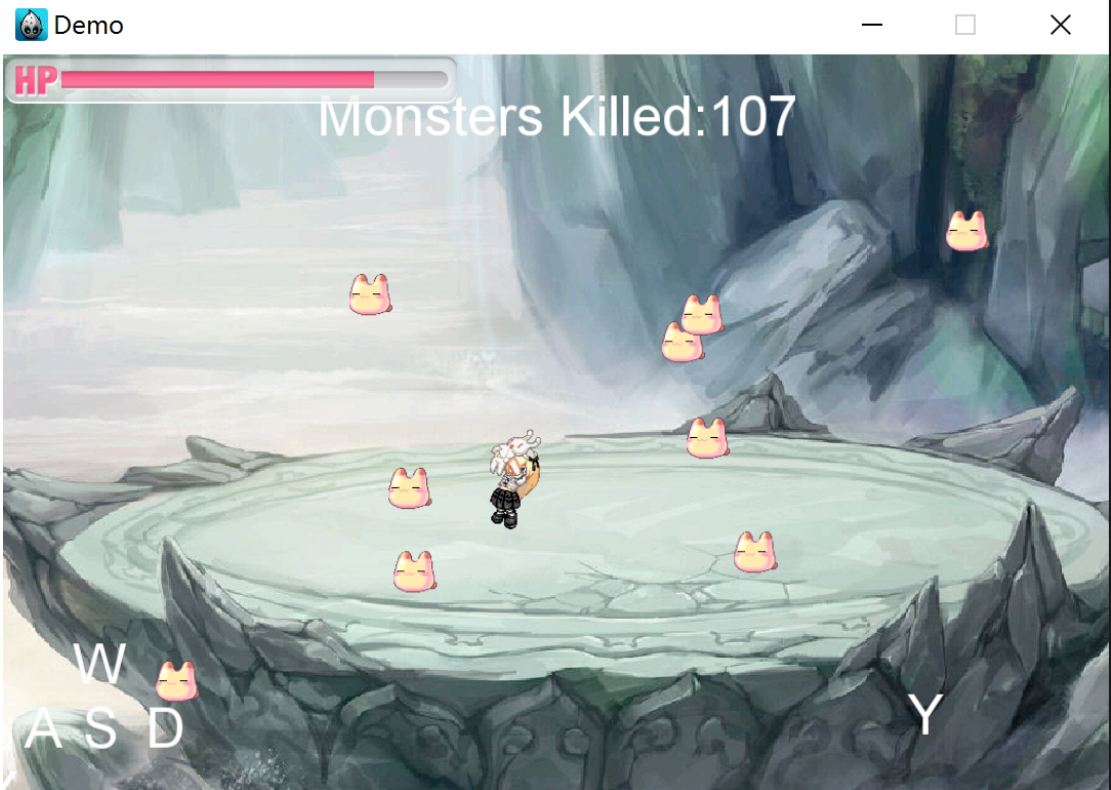
<http://www.cocos.com/download/>

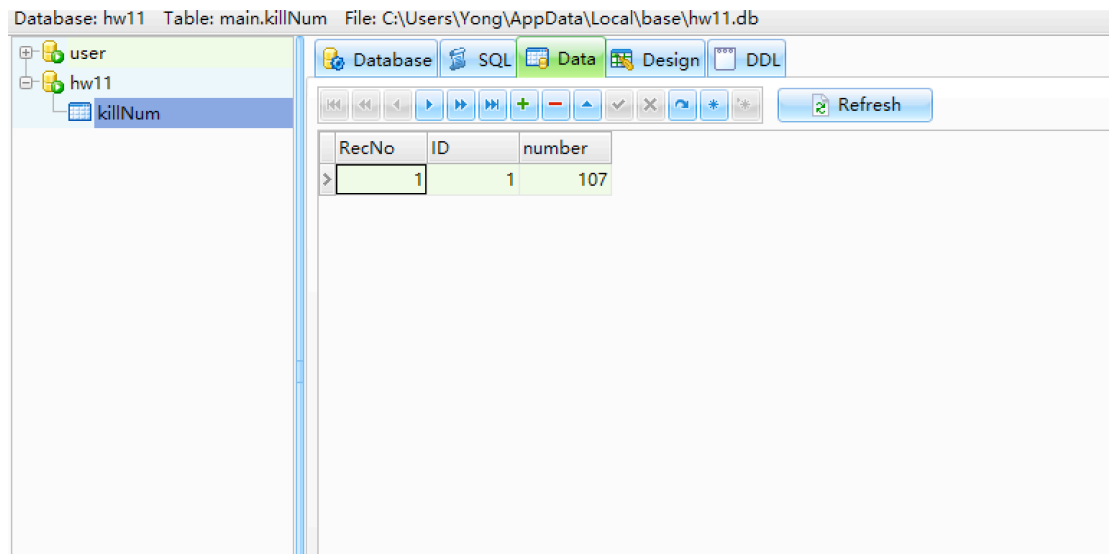
## 二．实验步骤

在 demo 的基础上，根据提示，依次实现了随机产生怪物，人物的翻转，打中怪物的检测，怪物的消失等功能。接着自己实现人物与怪物的碰撞检测并执行死亡动作，以及记录数目的功能。这里的打怪数目要存入存入数据库，同时每次游戏开始时都要显示上次打怪的数目，利用 sqlite3 这个包和即可。然后是更换背景，下载好图片，利用 Tiled 软件，制作瓦片地图。最后感觉点击鼠标移动挺不舒服的，于是添加使用键盘操作的功能，操作起来顺手很多，另外在血为 0 时增加游戏结束的特效。

## 三．实验结果截图







#### 四．实验过程遇到的问题

在检测碰撞时，一开始利用 `getBoudingBox()`方法，分别得到人物和怪物的区域，再判断两个区域是否有重合，但是运行起来，发现当人物与怪物在靠的比较近，但是没有碰撞时仍然会触发碰撞时间，于是就人为的把人物的 `boudingBox` 给改小了（比例调到自己觉得合适），然而柑橘这个方法有点奇怪。

在连接数据库时，用 `#include "sqlite3.h"`的方法，发现找不到这个文件，于是改为 `#include "sqlite3\include\sqlite3.h"`，就能引入成功，但是用到包中里面的方法时，运行时又报了奇怪的错误，上网查了，直接将 `sqlite3.h` 和 `sqlite3.cpp` 文件添加到 `Classes` 文件夹下就解决了。

#### 五．思考与总结

- ① 学会了利用 `Tiled` 创建瓦片地图
- ② 学会了随机产生怪物和碰撞的检测以及如何让怪物朝一个变化的物体移动
- ③ 懂得如何利用 `sqlite3` 这个包连接数据库