

《现代操作系统应用开发》HW9 实验报告

姓名：羊伊 学号：15331349

一、参考资料：

Dictionary 解析 xml:

<http://blog.csdn.net/nagecomeontom/article/details/7933692>

二、实验步骤：

1、新建 HelloCocos 项目

2、添加 xml 文件

```
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <dict>
3     <key>name</key>
4     <string>羊伊miemiemie</string>
5     <key>stuNum</key>
6     <string>15331349</string>
7 </dict>
```

3、修改 HelloCocos 中的 HelloWorldScene.h 和 HelloWorldScene.cpp

1) 利用 Dictionary 解析 xml 文件，要注意的是在选择字体的时候要确定是中文字体，不然就显示不出来汉字

```
CCDictionary* pDict = CCDictionary::createWithContentsOfFile("UserInfo.xml");
const char *name = ((CCString*)pDict->valueForKey("name"))->_string.c_str();

auto name_label = Label::createWithTTF(name, "fonts/Hanzipen.ttc", 24);
```

2) 创建 label, sprite, toggle 并用 addChild 添加到场景中

```
// 设置位置
num_label->setPosition(Vec2(origin.x + visibleSize.width/2,
                           origin.y + visibleSize.height - name_label->getContentSize().height
                           - num_label->getContentSize().height));

// add the label as a child to this layer
this->addChild(num_label, 1);
```

3) 写 toggle 的回调函数：这里只是简单地调用了暂停和继续两个方法。

```
7
8 void HelloWorld::menuLabelCallback(Ref* pSender)
9 {
10     if (Director::getInstance()->isPaused()) {
11         Director::getInstance()->resume();
12     } else {
13         Director::getInstance()->pause();
14     }
15 }
16
```

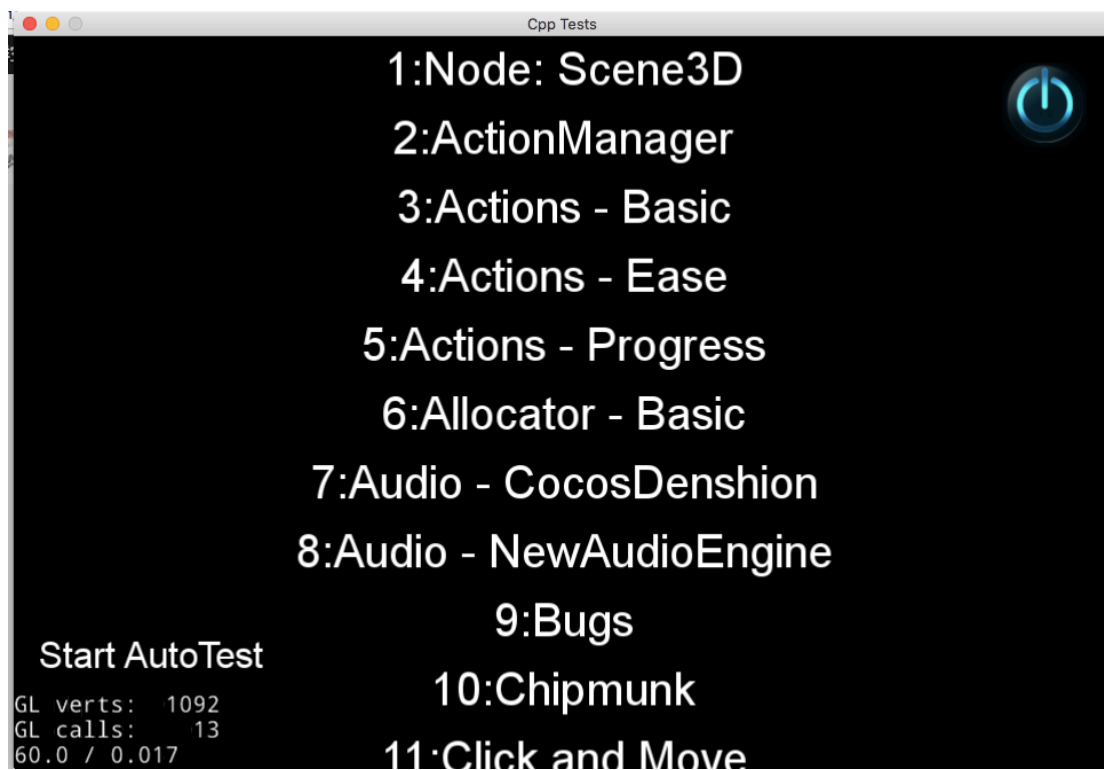
三、运行截图





可以看到在点了 pause 之后左下角的数值那里不实时追踪鼠标。

运行 cpp-test:



四、心得体会：

终于可以用 Mac 写作业了很开心..

这次作业挺简单的，就是接触一下 cocos2dx。

期待以后用它做出好玩的游戏哈。