

1.项目简单介绍

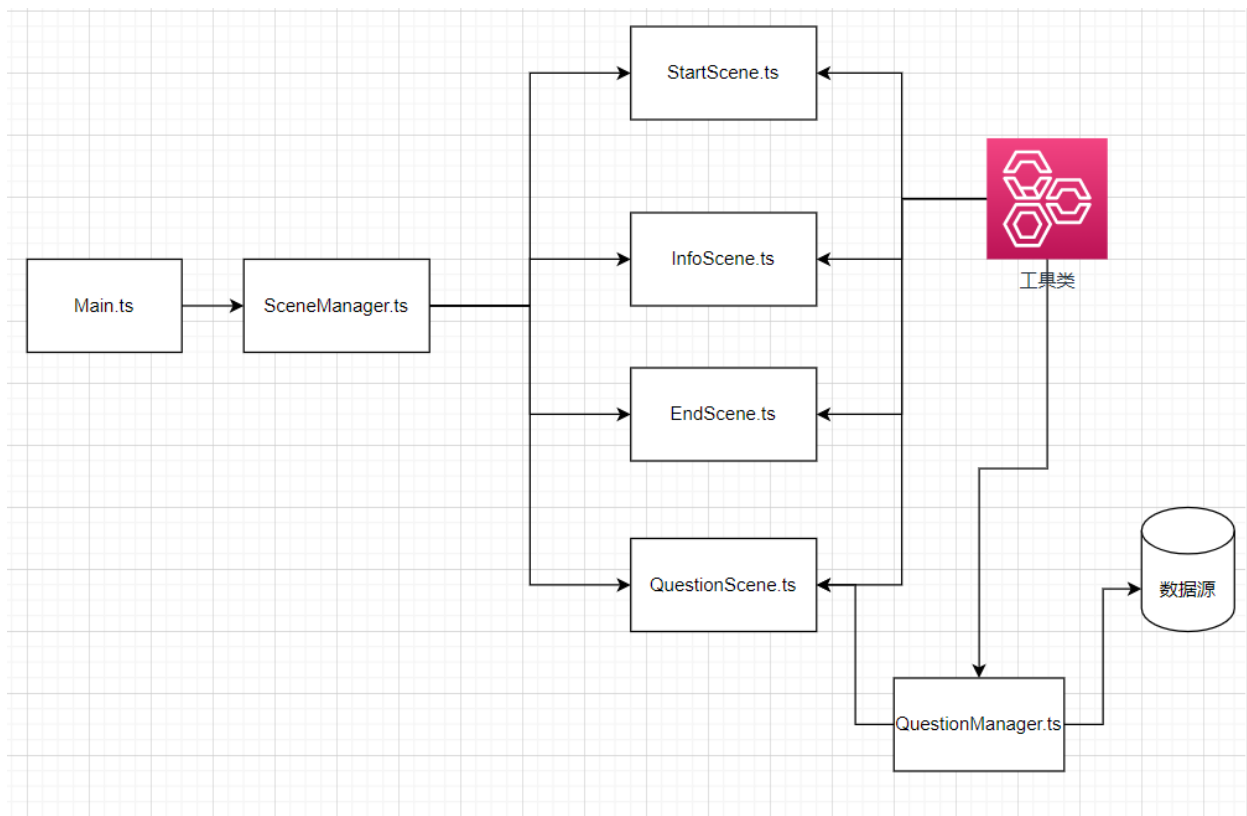
- 我做的这个大作业，是一个关于端午节的答题小程序。让用户通过答题的方式，能更多的了解到关于中国传统文化端午节的知识，并且也能让用户感受到传统文化的美。

2.代码目录介绍

- common
 - 放置工具类的地方
- manager
 - 放置各种管理器，管理着各自对应的部分
- pojo
 - 放着各种实例类
- scene
 - 游戏中的场景都存放在这里

✓ common	
TS AudioUtil.ts	
TS GameUtil.ts	
✓ game	●
✓ manager	
TS QuestionManager.ts	
TS SceneManager.ts	
✓ pojo	
TS QuestionItem.ts	
✓ scene	●
TS EndScene.ts	
TS InfoScene.ts	
TS QuestionScene.ts	M
TS Scene.ts	
TS StartScene.ts	
TS AssetAdapter.ts	
TS LoadingUI.ts	
TS Main.ts	1
TS Platform.ts	
TS ThemeAdapter.ts	
> template	

3.项目整体架构



4.部分关键代码解释

- QuestionManager.ts部分
 - 我们的问题，不是一个死的数据，而是从数据源中随机抽取5个问题在页面中进行演示

```

1 public GetQuestion():Array<QuestionItem>{
2     let elements=RES.getRes("questions_json");
3     let randoms=GameUtil.GetRandomNums(0,9,5);
4     this.items=new Array();
5     for(let i=0;i<5;i++){
6         this.items.push(elements[randoms[i]]);
7         //初始化题目，数据。
8         this.items[i].selected="";
9     }
10    return this.items;
11 }
12 //生成指定范围内 指定个数的随机数
13 public static GetRandomNums(Min, Max,num):Array<number> {
14
15     let nums=new Array<number>();
16     let tem;
17     for(let i=0;i<num;i++){

```

```

18         do{
19             tem=this.GetRandomNum(Min,Max);
20         }while(nums.indexOf(tem)!=-1);
21         // console.log("是否重复",nums.indexOf(tem))
22         nums.push(tem);
23     }
24     //console.log(nums);
25     return nums;
26 }

```

- 场景中的元素位置自适应
 - 我通过改变元素的锚点位置，让其在元素的中间
 - 然后获取舞台的宽度，让元素的位置根据宽度进行自适应
 - 如下图

```

public constructor() {
    super();
    this.skinName="resource/eui_skins/my_skins/QuestionSkin.xml";
    this.btnNext.skinName="resource/eui_skins/my_skins/MyBtn.xml";
    this.btnPre.skinName="resource/eui_skins/my_skins/MyBtn.xml";
    this.btnMain.skinName="resource/eui_skins/my_skins/MyBtn2.xml";
    this.bg.width=GameUtil.getStageWidth();
    this.bg.height=GameUtil.getStageHeight();

    this.itemLabel.width=GameUtil.getStageWidth()*0.8;
    this.itemLabel.anchorOffsetX=this.itemLabel.width/2;//保持锚点始终在中间
    this.itemLabel.x=GameUtil.getStageWidth()/2;
    this.itemLabel.size=GameUtil.getStageWidth()/10/2*1.1;

    this.btnNext.x=GameUtil.getStageWidth()/4*3;
    this.btnPre.x=GameUtil.getStageWidth()/4;
    this.btnBgMusic.x=GameUtil.getStageWidth()*0.9;
    this.btnSubmit.x=GameUtil.getStageWidth()/2;
}

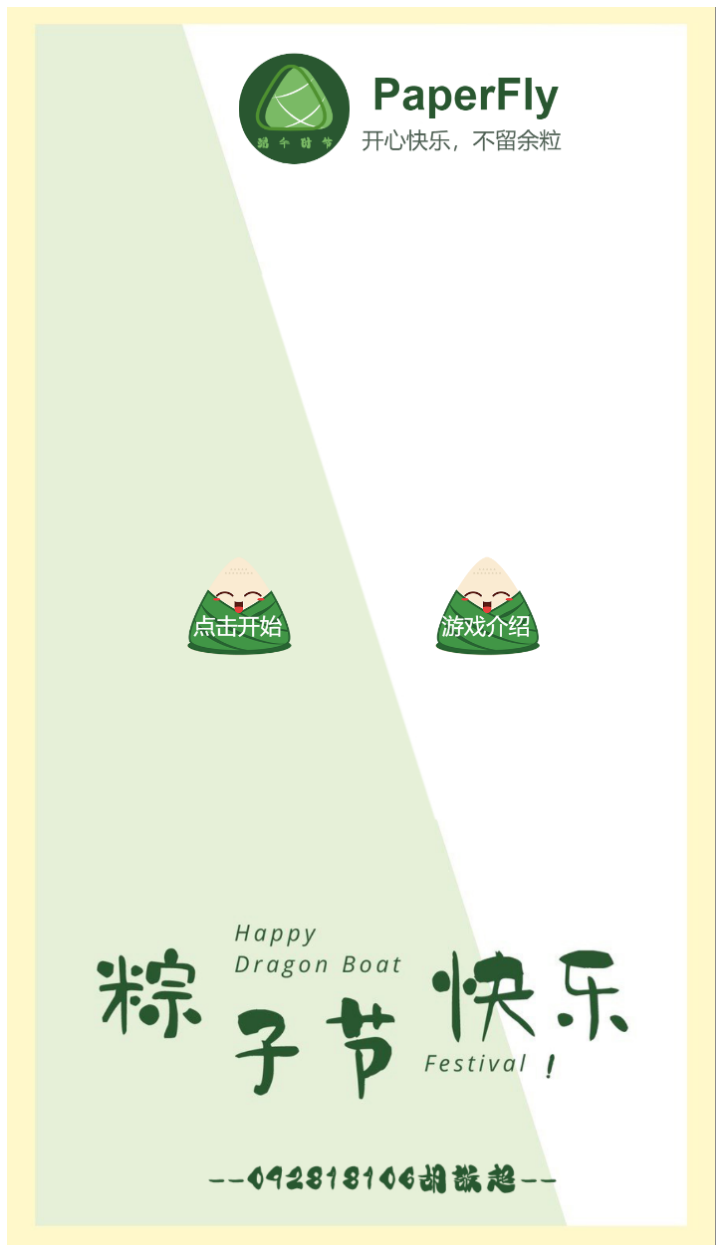
```

- 使用本地存储，记录用户的答题最高历史记录

5.如何使用

- 主页面
 - 点击开始 这个按钮就是开始游戏

- 游戏介绍 这个按钮，点击后就有有关本次游戏的介绍



- 游戏运行页面



返回主页面

关闭/开启 音乐



1,粽子最早叫什么

☐ 米角

☐ 米包

☐ 角黍

☐ 米黍

上一题



下一题



Happy
Dragon Boat
粽子节快乐
Festival !

--092818106胡薇超--

- 结束页面
 - 点击Agin 回到主页面



共计5道题

答对0道题

答错0道题

未答5道题

历史最高,答对4道题



Happy
Dragon Boat
粽子节快乐
Festival !

--092818106胡敬超--