

[资讯](#)[论坛](#)[代码](#)[工具](#)[招聘](#)[CVP](#)[登录](#) | [注册](#)[iOS开发](#) [Swift](#) [App Store研究](#) [产品设计](#) [应用评测](#) [游戏开发](#) [苹果相关](#) [WebApp](#) [安卓相关](#) [营销推广](#) [业界动态](#) [程序人生](#)[首页](#) > [iOS开发](#)

## 使用OC链式调用方式简化SpriteKit的动画调用

2015-11-23 10:25 编辑: yunpeng.hu 分类: iOS开发 来源: 技术渔场投稿

2 737

[链式调用](#) [SpriteKit动画调用](#)

招聘信息: cocos2dx手游客户端主程

### 一，什么是链式调用？

在网络前端编程里使用jQuery，经常可以看到链式调用，代码易读简洁。

例如：`$("#Test").css('color','red').show(200).removeClass('style');` 对id选择器为Test的对象进行了三项操作：先设置其字体颜色为红色，再显示对象，最后移除对象的“style”样式。

通过“.”操作符调用方法执行后返回方法执行的实体，然后可以接着再使用“.”操作符继续调用其它方法。

### 二，Objective-C里面如何实现链式操作？

非常简单，Objective-C语言里面，跟jQuery里面一样，可以使用Block实现链式调用。

摘抄一个网络上提供的实现例子说明：

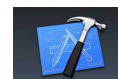
1,首先定义一个Person对象，然后定义名为eat、learn、play的几个块为成员变量，声明为property属性

```
1 @property (nonatomic, readonly) (Person* (^)()) eat;
2 @property (nonatomic, readonly) (Person* (^)()) learn;
3 @property (nonatomic, readonly) (Person* (^)()) play;
```

2,property属性会默认生成setter和getter方法，我们这里覆写getter方法，传出一个Block，Block调用返回调用者本身。

```
1 // Person覆写的方法
2 - (Person* (^)()) eat
3 {
4     return ^{
5         NSLog(@"吃饭");
6         return self;
7     };
8 }
9 - (Person* (^)()) learn
10 {
11     return ^{
12         NSLog(@"学习");
13         return self;
14     };
15 }
16 - (Person* (^)()) play
17 {
18     return ^{
```

### 热门资讯

**【译】17个提升iOS开发效率的必用工具**

点击量 11695

**iOS开发——UI组件(个人整理)**

点击量 9193

**Objective-C 编码建议**

点击量 7192

**我已经写了48年代码了，我感觉我还能写下**

点击量 6385

**ViewController 瘦身的另一种解决方案**

点击量 6141

**新手向：五分钟搭建App设置页面\_纯代码**

点击量 5670

**出大事了！A商要联合程序员们打淘宝分京东**

点击量 5474

**让我们来搞崩 Cocoa吧（黑暗代码）**

点击量 4914

**深入理解dispatch\_queue**

点击量 4761

**详解 iOS 上机题！附个人见解**

点击量 4611

### 综合评论

小码哥毕业的？

ai罗 评论了 源码推荐(11.23B)：类似今日头条/网易新闻的...

离线缓存的逻辑有点问题。应该先判断当前网络状态，无网络或者服务端返回genning 评论了 iOS 数据库离线缓存思路和网路层封装...

mark

whangchaojie 评论了 必看：游戏开发者必知的21个免费学习资源...

```
19  NSLog(@"娱乐");
20  return self;
21  };
22  }
23  // 带参数的链式调用
24  - ( Person *(^)( NSString* food ) )eat
25  {
26      return ^( NSString* food ){
27          NSLog(@"吃饭---- %@",food);
28          return self;
29      };
30  }
```

链式调用实例：

```
Person *p = [ [Person alloc] init ];
```

无参数情况：

```
p.eat().learn().play();
```

输出：

吃饭

学习

娱乐

有参数情况：

```
p.eat(@"意大利面").learn().play();
```

输出：

吃饭——意大利面

学习

娱乐

### 三，有实战意义吗？如何使用？

哇哇，看起来是个不错的小窍门啊，但是有实战意义吗？能引入什么方便吗？

好吧，之前写过两个SpriteKit的教程，做相关游戏，里面都有提到动画相关的东东。如果我要指挥一个SpriteNode实体，必须指定相关的SKAction然后让该SpriteNode节点，执行SKAction。如果是一个动作还好，但是如果执行一系列动作，或者同时运行很多动作的话，就要生成很多SKAction，然后把它们组合在一起成为一个sequence或者group的action一起执行。

具体来举例，向右移动100，向上移动100，向左移动50，向上移动100的动画，需要如下实现：

```
1  SKAction *move = [SKAction moveBy:CGVectorMake(100, 0) duration:1];
2  SKAction *move2 = [SKAction moveBy:CGVectorMake(0, 100) duration:1];
3  SKAction *move3 = [SKAction moveBy:CGVectorMake(-50, 0) duration:1];
4  SKAction *move4 = [SKAction moveBy:CGVectorMake(0, 100) duration:1];
5  SKAction *seq = [SKAction sequence:@[move,move2,move3,move4]];
6  [SpriteNode runAction:seq];
```

我自己封装了一个WJSAction的类，可以实现SKAction的链式调用，Github工程地址

为<https://github.com/halinuya/WJSAction.git>，完成上面的调用，仅用如下一行就可以实现。

mark 一下，你链接了文章基本上都看了  
Aichiko 评论了 iOS开发——UI组件 (个人整理) ...

游戏可以的  
苏小染 评论了 地狱边境：从一张草图到收入破2000万美元...

@property (nonatomic, readonly&#41; Person \*(^eat&#41;(&#41;; @property halinuya\_wjs 评论了 使用OC链式调用方式简化SpriteKit的动画调...

数据还有顺序的，而且更新服务器数据也是个问题，建议数据库只存储第一页  
longdawei1988 评论了 iOS 数据库离线缓存思路和网络层封装...

为什么要用数据库做缓存  
redoca 评论了 iOS 数据库离线缓存思路和网络层封装...

mark  
liuyongchun 评论了 UIImagePickerController从拍...

网络请求前就向数据库读取数据，数据比网络上的旧怎么办？  
zhangslnote 评论了 iOS 数据库离线缓存思路和网络层封装...

### 相关帖子

关于AFNetworking

问题求助当隐藏状态栏的时候，导航栏也向上移了

如何在文本框的输入中只能输入70~100

现在用MacBook pro 13.3寸，8G内，256G配置会卡吗？

检测出来的一个内存泄漏的问题，一直没搞明白原因

iOS中的数组和字典

i车行——平行进口车交互平台上线!

关于YY直播

求解答

```
1 [SpriteNode runAction:[WJSAction.SeqStart().moveByV(CGVX(100),1).moveByV(CGVY(10
```

看起来比较简单简洁，不需要很多中间变量。

大家可以到我封装的WJSAction工程里面直接使用链式SKAction，简化代码。



微信扫一扫

订阅每日移动开发及APP推广热点资讯

公众号：CocoaChina

我要投稿

收藏文章

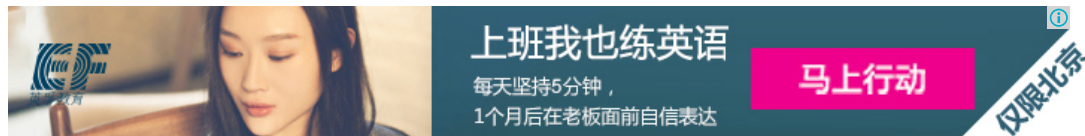
分享到：

3

上一篇：使用大图+脚本，生成各种size的app icon和图片素材

下一篇：详解 iOS 上机题！附个人见解

相关资讯



我来说两句



您还没有登录！请 [登录](#) 或 [注册](#)

所有评论 (2)



halinuya\_wjs

1小时前

@property (nonatomic, readonly&#41; Person \*(^eat&#41;(&#41;; @property (nonatomic, readonly&#41; Person \*(^learn&#41;(&#41;(&#41;; @property (nonatomic, readonly&#41; Person \*(^play&#41;(&#41;(&#41;;

0 0 回复



maginawin

2015-11-23 10:31:05

我去 GitHub 看了你的源码才知道怎么用&#46;&#46;&#46;&#46;声明属性要这样  
@property (nonatomic, readonly&#41; User \*(^make&#41;(&#41;(&#41;; 你文章中的那种我试了报错  
&#46;&#46;&#46;&#46;

微博



CocoaChina

加关注

【iPhone 将于 2018 年用上三星的 OLED 屏？】据科技网站Ubergizmo报道，长期以来一直有传言称苹果将为iPhone换用OLED显示屏，而且三星也多次出现在iPhone OLED显示屏可能的供应商名单中。现在韩国媒体报道称，三星将向苹果供应用于2018年款iPhone的OLED显示屏。http://t.cn/RU1Cj6o



33分钟前

转发 | 评论

【iOS 开发 OpenGL 新手入门】说起 OpenGL，相信大不多数朋友都不会陌生，或多或少都有接触。本文不属




 0  0 回复

[关于我们](#) [商务合作](#) [联系我们](#) [合作伙伴](#)

北京触控科技有限公司版权所有

©2015 Chukong Technologies, Inc.

京ICP备 11006519号 京ICP证 100954号 京公网安备11010502020289  京网文[2012]0426-138号