游戏循环

游戏循环,就是让计算机一直画画,人物一直根据你键盘或者鼠标移动的循环..

所有画的人物(渲染与模型).以及人物进行走动(键鼠输入),都放在循环体里的.

在LOL中,我按下鼠标,人物移动一步,叫做一帧.人物一直重复移动,即行走,就是行走的循环.

从上野区走到下野区,人物一共要走300步,那就是要重复200此,走路的循环.

常用循环代码

一般我们都会在 键盘按下ESC(HandleInput)的时候,把变量gameIsRunning设置为flase,结束游戏循环.

|  |
| --- |
| //在游戏没有退出的时候一直执行以下循环  while (gameIsRunning) {  //这个方法就是处理,释放技能,英雄移动等功能的地方.  handleInput();  //计算服务器所有的逻辑,新手不需要理解太多.  //比如豌豆射手发射的豌豆,就是在这个方法里更新移动的.  updateGameState();  //画图(渲染),至于这个东西是干啥的,你们把我的世界里Assest文件删除,你就会明白.  //可以理解为,给英雄上皮肤.  render();  } |

以上即大致的游戏循环,但是有一个致命的地方,并没有设置暂停,就是俗称的没限制帧数

可改变FPS决定游戏的速度.

至于不限制帧数的后果,你就在<神奇宝贝x绿宝石>这款游戏模拟器上,把帧数限制勾掉,你就能够很好的体会到了.

绝大部分游戏,都会加一个帧数限制

|  |
| --- |
| While( gameIsRunning){  handleInput();  updateGameLogic();  render();  //休眠0.1秒  sleep(100);  } |

创建图形(渲染绘图)

用点画图

|  |
| --- |
| //每3个数字,代表了一个点的坐标.  //不要问我为啥是3个,因为LWJGL就是3D开发库呀.  //一条线,由A(1,1,1)和B(2.2.2)连接的  Float[] vertexs=new float[]{  1, 1, 1,  2, 2, 2  }  //由A(1,1,1)和B(2.2.2)和C(0,2,1)连接的三角形.  Float[] vertexs=new float[]{  1, 1, 1,  2, 2, 2,  0,2,1  }  正方形同理  New float[]{  -1,1,1,  -1,-1,1,  1,-1,1  1,1,1  }  //重点,所有精美的模型,都是由无数个三角形合成的  //不要问我为什么是三角形,你得去问显卡黄  //他可被四边形吃了不少的亏(绘制圆形的时候); |

鼠标输入

键盘输入

相机移动