Training PlatformGame

1. Xây dựng nhân vật

* Dùng enum để quản lý trạng thái nhân vật

enum State {

IDLE,

IDLE\_SHOOT,

IDLE\_SHOOT\_UP,

JUMPING,

LYING\_SHOOT,

RUNNING\_SHOOT,

RUNNING\_SHOOT\_DOWN,

RUNNING\_SHOOT\_UP,

DIE

};

1. Xây dựng map

* Đọc cấu hình tilemap để lấy vị trí sắp xếp

http://www.cocos2d-x.org/wiki/TileMap

1. Xây dựng quái

* Kỹ thuật object pool sinh quái chạy. Check sinh quái bằng vị trí của camera.
* Với quái static buill theo map.

1. Xử lý va chạm

* Dùng cơ chế listener của box2d để bắt va chạm. Nhận diện kiểu va chạm bằng tag.

1. Xử lý điều khiển

* Các nút điều khiển được xây dựng trên hud.
* Thông tin của joystick được update cập liên tục trong gamescene.