

现代操作系统应用开发实验报告

学号： 13331256

班级： 13 级 3 班

姓名： 王文茏

实验名称： 实验十

一 . 参考资料

在 cocos2d-x 里如何制作各种按钮 | Documents | Cocos2d-x

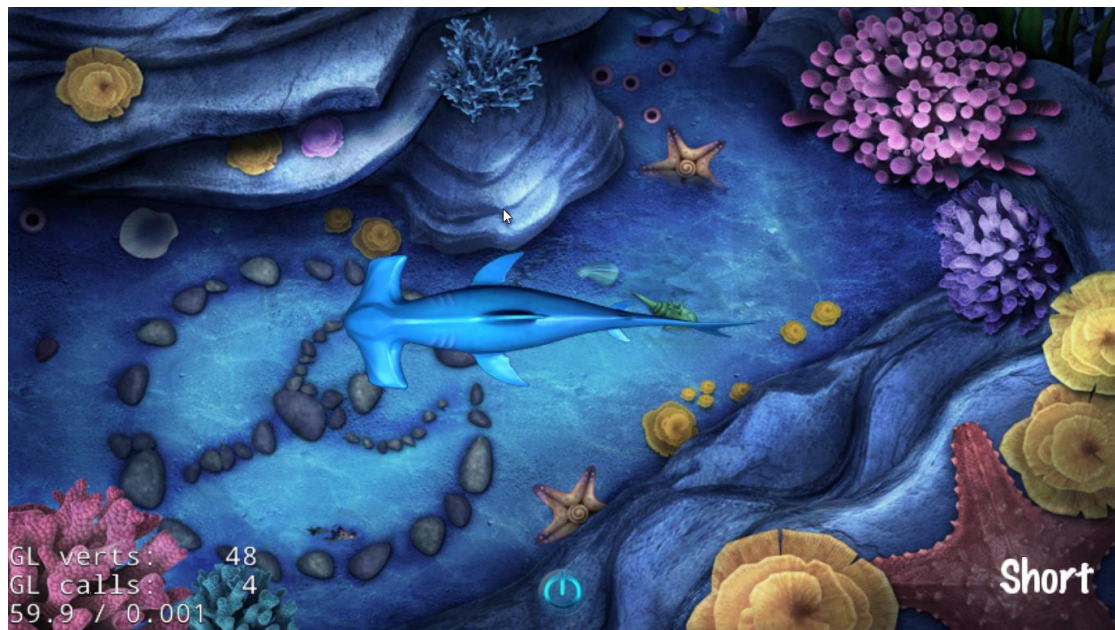
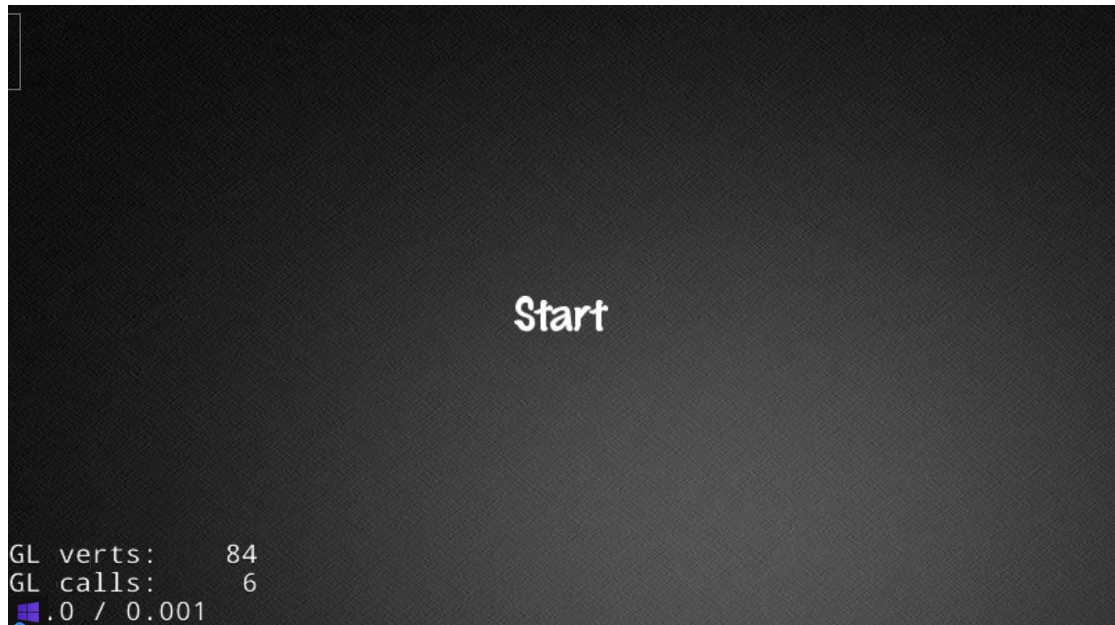
<http://www.cocos2d-x.org/docs/tutorial/framework/native/how-to-create-buttons-in-cocos2d-simple-radio-and-toggle/zh>

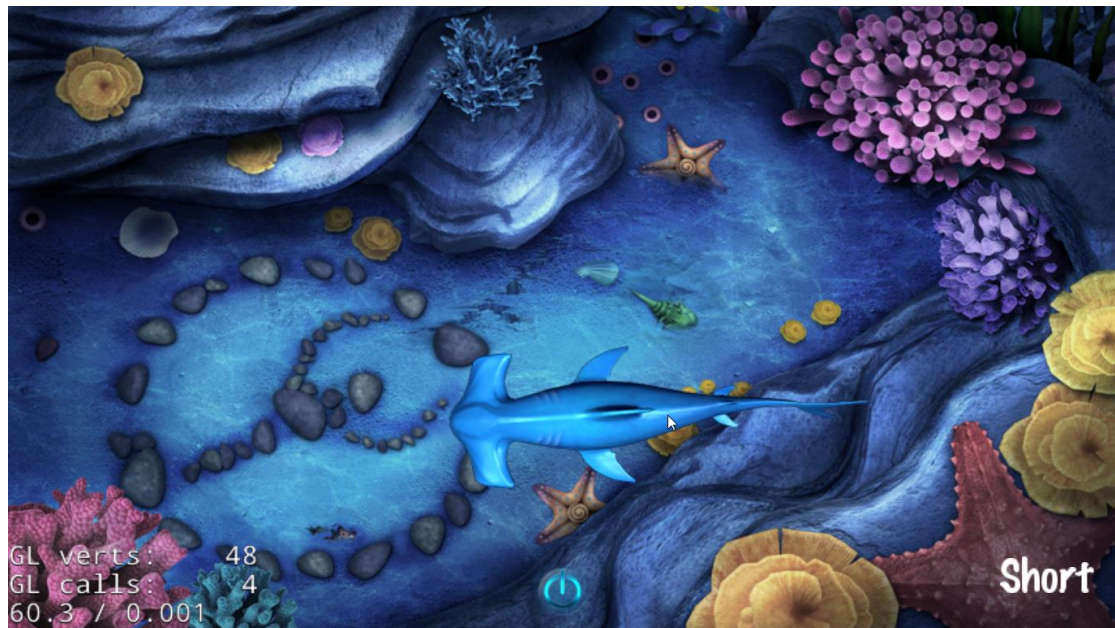
二 . 实验步骤

首先根据需求在 demo 的基础上完成 HelloWorld:: onTouchBegan 函数的功能，之后再添加一个按钮和一个文字，基础功能就完成了。然后虽然听说 TA 说不用做开始界面，不过还是简单的实现了下。就是开始新建一个全黑背景的精灵，Z 设为 2 (当前最高) 同时再加一个 Start 按钮，按钮按下后会把全黑背景的精灵删除掉，并且把按钮本身的 Z 设为 0，这样就可以实现一开始是全黑背景，按下按钮后就进入游戏的功能。

(另外，这里子弹是在鱼上面的，因为这里这个关闭按钮还是有功能的)

三 . 实验结果截图





四．实验过程遇到的问题

实验中基本没遇到什么困难，除了一些基本的 API 接口的用法 TA 上课没讲需要自己搜索资料自学外.....还有就是开始界面的实现应该有更简单的方法吧.....

五．思考与总结

初步了解了 cocos-2d x 的锚点，Layout，ZOrder 和 Sprite 等概念，了解了 cocos-2d x

的两种坐标系，定位方法，世界坐标和本地坐标，还有了解了 cocos-2d x 的内存管理方法。