

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

一 . 参考资料

Cocos2d 中对图片的各种操作 - 人生如游戏，不如做游戏， - 博客频道 - CSDN.NET

<http://blog.csdn.net/dingkun520wy/article/details/6976558>

cocos2dx 基础篇(23)——进度条 CCProgressTimer - 夏天的风 - 51CTO 技术博客

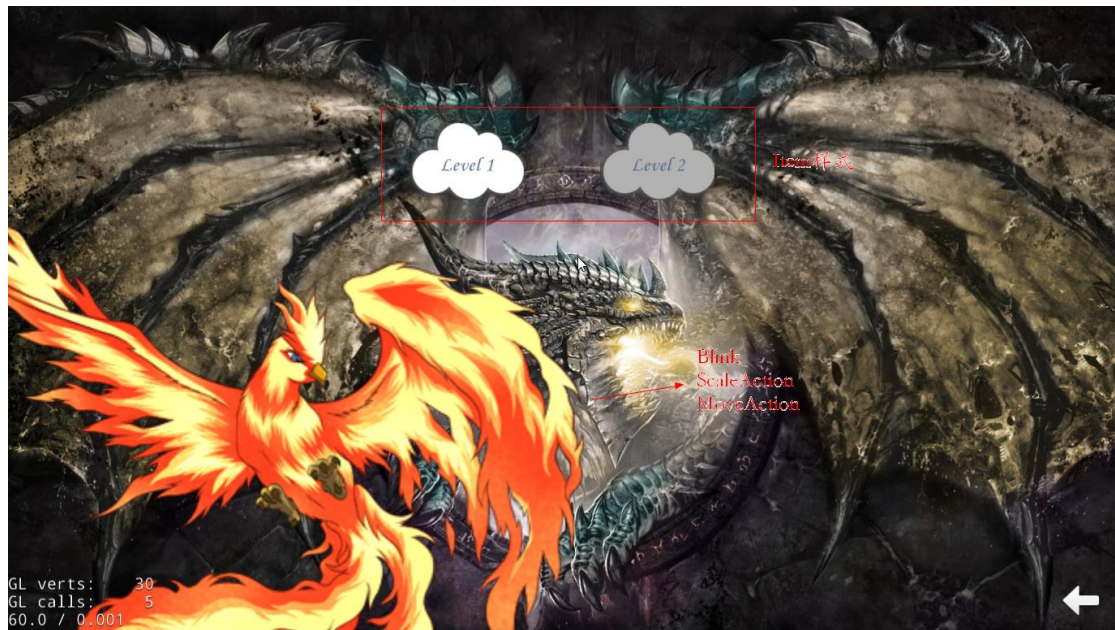
<http://shahdza.blog.51cto.com/2410787/1546707>

二 . 实验步骤

首先想到做一个加载的画面，按 Play 后会显示出一个进度条，进度条末端有一个奔跑的萝莉啥的，进度条中间还有显示目前进度的百分比。这样就可以把帧动画，进度条，计时器等整合在一起。后来由于素材有限，实现的效果有一些差距。

三 . 实验结果截图





四．实验过程遇到的问题

实验中的一大困难就是素材不好找，找到了还不知道怎么用。本来有 psd 的更好的素材，但查资料怎么也查不到怎么在 cocos2d-x 中用 psd，后来只好用工具将 psd 各层分割成一张张的 png。。。其他的就还好，接口什么的 TA 的课件上讲的都比较详细。建议以后的作业可不可以提供些素材，做作业 70%的时间都花费在找素材上了.....

五．思考与总结

了解了 cocos2d-x 中帧动画，进度条，精灵的各种动作，Menu 和 Label 等控件的使用方法和各种接口，体会到了 cocos2d-x 的高集成度。另外体会到了做游戏的一大不易在于美术素材实在不好找.....