

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： 实验十三

一 . 参考资料

事件分发机制 | Documents | Cocos2d-x

<http://www.cocos2d->

[x.org/docs/manual/framework/html5/v3/eventManager/zh](http://www.cocos2d-x.org/docs/manual/framework/html5/v3/eventManager/zh)

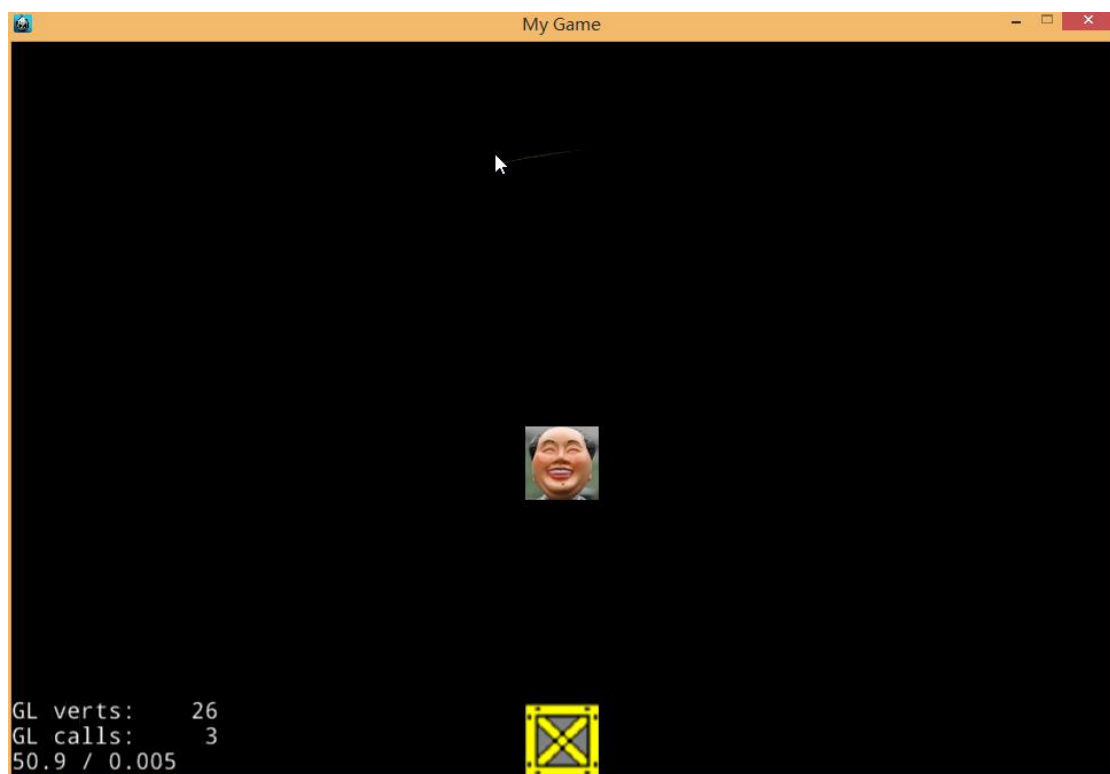
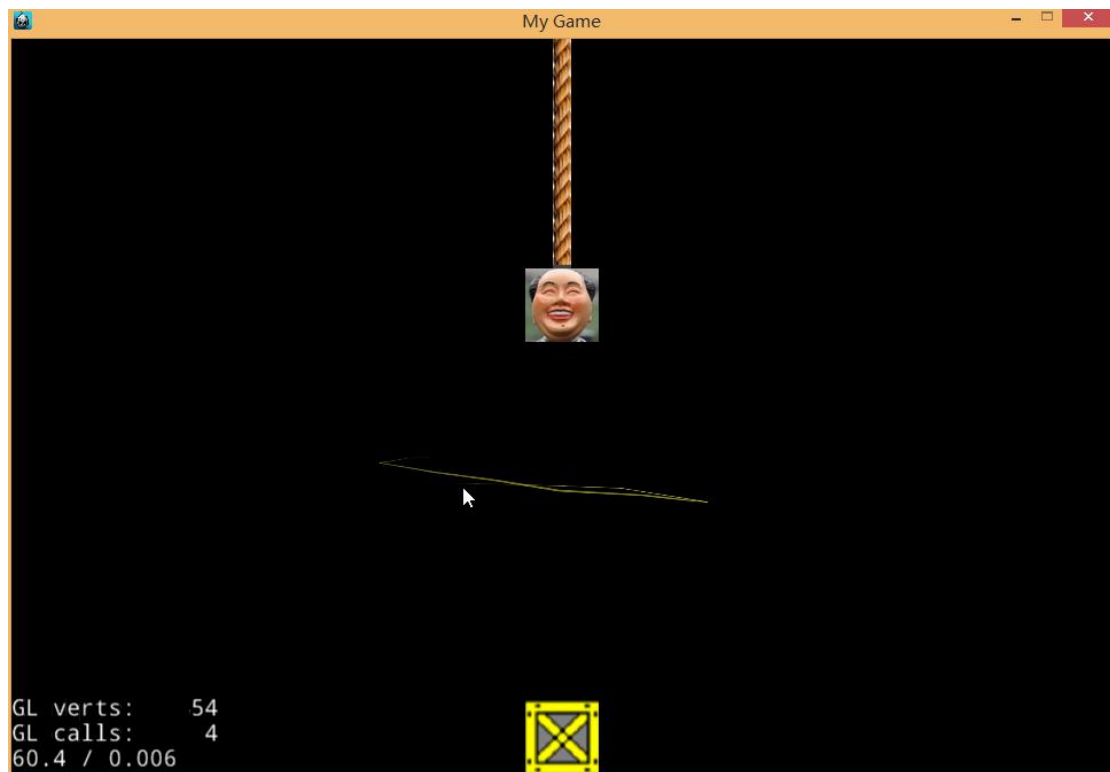
cocos2dx[3.2](12)——新事件分发机制 - 夏天的风 - 51CTO 技术博客

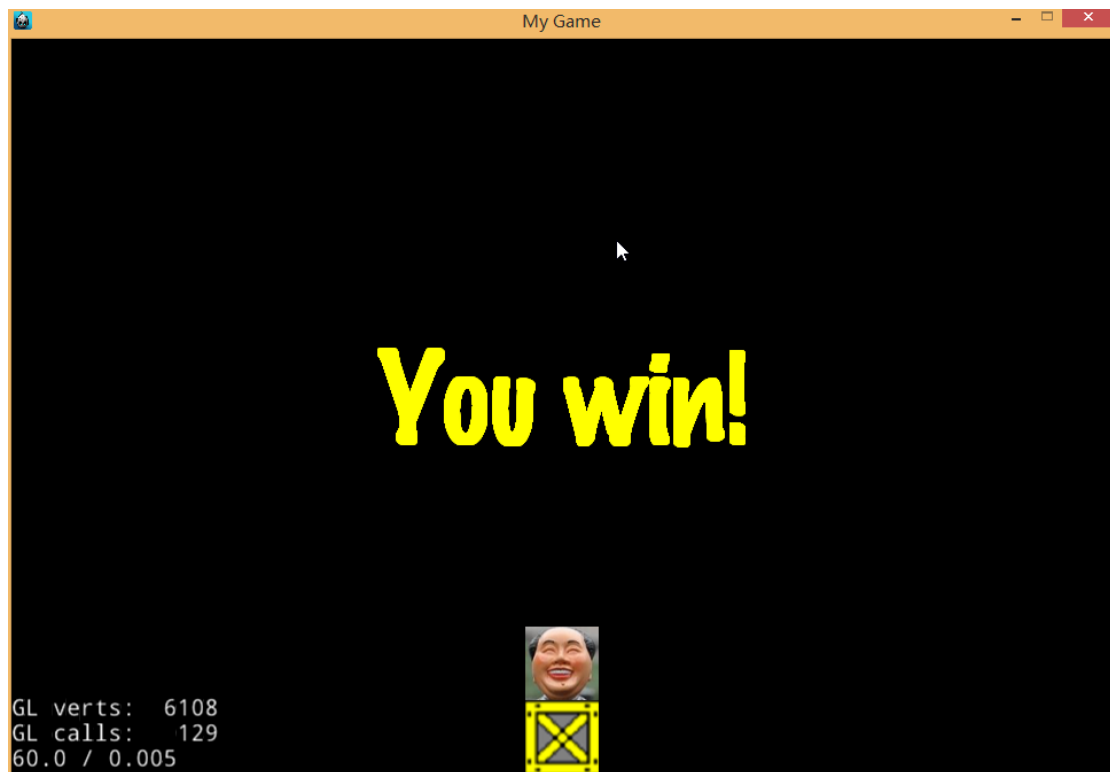
<http://shahdza.blog.51cto.com/2410787/1560222>

二 . 实验步骤

首先把绳子、主席和箱子放置好，然后在 onTouchMoved 时间上绑定一个函数，该函数判断当前触碰位置是否和绳子有重叠，有则触发事件“cut”。“cut”事件则会导致绳子消失和主席开始下掉，同时开始一个定时器，该定时器不断判断主席和箱子是否重叠，有重叠则触发事件“down”。“down”事件则会导致背景音乐的关闭和“You win”标题的出现。

三 . 实验结果截图





四．实验过程遇到的问题

实验中遇到的比较伤脑筋的问题是主席下降后无法直接用事件来判断是否和箱子重叠，最后想到用定时器来每 0.1s 都进行一次判定，重叠则触发事件，不过还是觉得这样不是一个好方法。另一个问题就是在进行割绳子判断的时候如果划得比较快就会出现“穿墙”的效果，就是没有割断绳子.....这应该是 onTouchMoved 事件判定频率的问题，然而查了半天也没有什么卵用😓最后还是用连续两点连线与绳子是否有交点来判断.....不过还是要提醒一下 TA 手速不要太快哦~

五．思考与总结

了解了 cocos2d-x 中的事件触发机制，了解了订阅者模式。初步接触了 cocos2dx 中各种预置事件和自定义事件的使用方法。