

# 开发体会与小结

葛现隆 3120102146

从游戏的中期报告一直到游戏最终的完工，把花费的时间的时间压缩起来，大概有整整的一周时间。

最开始遇到的问题是，使用什么进行开发，纯html5开发？Canvas为主开发？还是用第三方游戏引擎开发？经过一段时间的纠结后，我最终选择了cocos2d-JS，主要原因在于cocos2d-js支持直接用js进行游戏的设计，本身引擎也提供了不少特效和便捷功能，而且总体搭建比较便捷。

花费的时间中有很大大一部分花在了学习上，学习cocos2d相关知识，学习html, js, css，这些基础知识，在此要感谢极客学院的相关课程。当然为了更好的学习，我也在amazon上买了几本关于cocos2d-js的教材（关于js的教材并不多）。

由于cocos2d-js本身尚在发展中，不少功能尚未完善，如文本框的设置，这要求使用一些第三方软件进行帮助；同时在数据库和通讯的问题上，但是也进行了一定的选择，最重选择了SQLite作为数据库。

通过整个的过程，从设计到、学习、调试到实现，终于得到了相对满意的结果，虽然与中期计划相比，还是有很多的差异（如没有实现对话框、地图选择等），但好得能够较好的运行了。而且通过这一整个流程，也进一步实践了老师上课提及的相关知识，对于BS模式有了更深入的了解，对于网页游戏的设计有了大致的接触，收获颇丰。