

BALL BALL BIG FIGHT

说明文档

Git 地址: <https://github.com/fefed/Agar.io>

游戏玩法

打开...\\MyGame.exe。

点击 HELP 查看帮助（暂不支持键盘控制小球）。

点击 OPTIONS 可以控制背景音乐开关。

点击 START 进入模式选择模式（暂不支持在线团队模式）。

SINGLE EXPLORATION:

单人单机游玩。

支持小粒子的产生、随时间再生、以及被吞噬。

支持玩家小球的移动（八向），分裂。

鼠标左键点击屏幕任意位置并按住不动，小球会进行移动。

单击鼠标右键进行分裂。

支持空格键暂停，可开关音乐、继续、或退回开始界面。

支持视野的自动移动、缩放。

支持边界视野控制。

支持球体积过大时的体积缩减。

（我自己还没遇到过，随便写的公式，我也不知道会发生什么）

（只有通过吞噬别的球才可能会达到触发体积）

支持小球移动速度随体积增长而减小。

帧率、渲染次数等未关闭。

FREE ONLINE:

通过连接在线服务器进行游戏。

点击 FREE ONLINE 后进入房间的创建或加入界面。

点击 CREATE OR JOIN 即可自动创建或加入房间。

同时只支持一位房主，游戏开始时将会进行检查，若由某些原因产生多位房主，游戏将提示 START FAILED。

每个房间只能容纳 8 人，多出的人尝试连接会提示 ROOM FULL。

房主退出后，房间将不再可用，提示 ROOM OWNER DISCONNECTED。

只有房主才可以开始游戏。

进入到房间后，可以进行聊天，一次最多输入 10 个字符。

注意：输入中文会导致程序卡死。

进入游戏，与单人探索模式的区别是：

不支持暂停。

分裂距离缩短。

支持吞噬别人的小球。

小球主动碰撞静止大球可能不会被吞噬。

体积过小的球之间或体积相近的球之间不易发生吞噬。

通过吞噬他人能获得很快的体积增长。

注意：蜜汁 BUG：

情景：使用 VS2017 进行调试（DEBUG/RELEASE），仅第一次如此操作时（即重新开机或对源码进行了修改后），同时打开两个游戏，进行分裂操作大概率导致另一方游戏崩溃。

当你的所有小球被吞噬后，游戏结束。

TEAM ONLINE：

现与 FREE ONLINE 相同。

如何通过源码编译

本项目使用 VS2017，cocos2dx 3.16，以及 boost.asio。

在 GitHub 上克隆仓库。

通过 cocos 命令行工具新建项目并编译。

前提：已搭建好 cocos2dx 并能成功新建、编译项目。

将仓库 Classes 目录下文件复制到新建项目 Classes 文件夹内。

对 Resources 进行如上操作。

在 VS2017 内需要对项目属性进行的设置：

C/C++>常规>附加包含目录：添加：

C:\Program Files\boost\boost_1_67_0（boost 库位置）。

C/C++>预编译头>预编译头：不使用预编译头。

连接器>常规>附加库目录：

C:\Program Files\boost\boost_1_67_0\stage\lib。

前提：下载好 boost 库并编译：

bjam --with -system --with -regex stage

bjam --with -system --with -thread --with -date_time --with -
regex --with -serialization stage

如果需要使用静态库（对于 boost）：

常规>MFC 的使用：在静态库中使用 MFC。

C/C++>代码生成>运行库：多线程(/MT)。

并且在编译 boost 时添加：

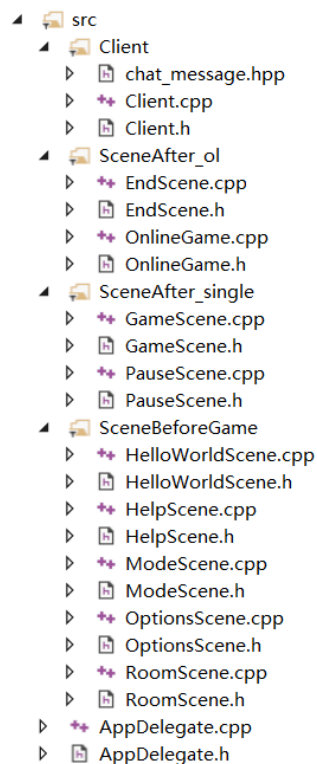
link=static threading=multi runtime-link=static

RemoteServer 文件夹：

服务端，单独项目，放置在远程服务器上。

Classes 下源代码分类：

（图示仅为在 VS2017 中新建筛选器获得，实际所有源码仍直接属于 Classes 文件夹，若想在 Classes 下建立文件夹分类，应该需要修改源码中头文件）



AppDelegate.cpp 及.h 未作修改。

Client\...客户端及格式化数据。

SceneBeforeGame\...从开始界面到房间界面等游戏之前的界面。

其中 RoomScene 只有在线模式才会涉及。

SceneAfter_single\...单人模式涉及到的场景。

SceneAfter_ol\...在线模式涉及到的场景。

其他

限于个人能力和精力，本项目离完成还远远不够。

任何想法，欢迎联系。

QQ: 546452012

同时，本项目有使用到李坤的源代码，在此表达敬意。

<https://github.com/Moonlor/SQLS>