## GameUtils 常用方法 使用说明

GameUtils.startLoading( msg, time, callback) 读条使用，申请数据时使用 默认时间30秒返回

GameUtils.stopLoading() 停止读条，和开始读条配套使用

GameUtils.showMsgBox(\_\_params) 显示弹窗信息。

GameUtils.hideMsgBox() 关闭弹窗信息 和 显示弹窗配套使用

GameUtils.showMsg( msg, time) 显示一段信息，默认显示3秒 ，简短的信息，1行左右的信息用这个。

GameUtils.hideMsg() 关闭信息，可配套使用

GameUtils.exchangeImageToClipNode( imgNode, stencilPos, stencilPath, stencilTag, index) 裁剪区域，裁剪特定图案。

GameUtils.popUpNode(node, callback) 弹出二级菜单动画弹出展示

GameUtils.popDownNode(node, callback) 对应popUpNode的关闭用方法

GameUtils.getFontName() 获取游戏默认字体名称

GameUtils:findBoldFontName( ... ) 获取游戏粗体字体名称

GameUtils.createRichText(\_\_RichTextList) 创建富文本，不支持换行

具体使用方法请到lib.utils.GameUtils 里面查看具体函数