

# Cocos2dx Homework 13

Valen



# 案例分析：蜡笔物理学

蜡笔物理学是一款基于2D物理引擎的解谜游戏。用手中蜡笔绘制出任意图形，它会奇迹般的变成实际物体，利用真实世界的物理原理将小球推到目标点即可过关。解决谜题需要你运用带有艺术性和创造性的思维来完成。



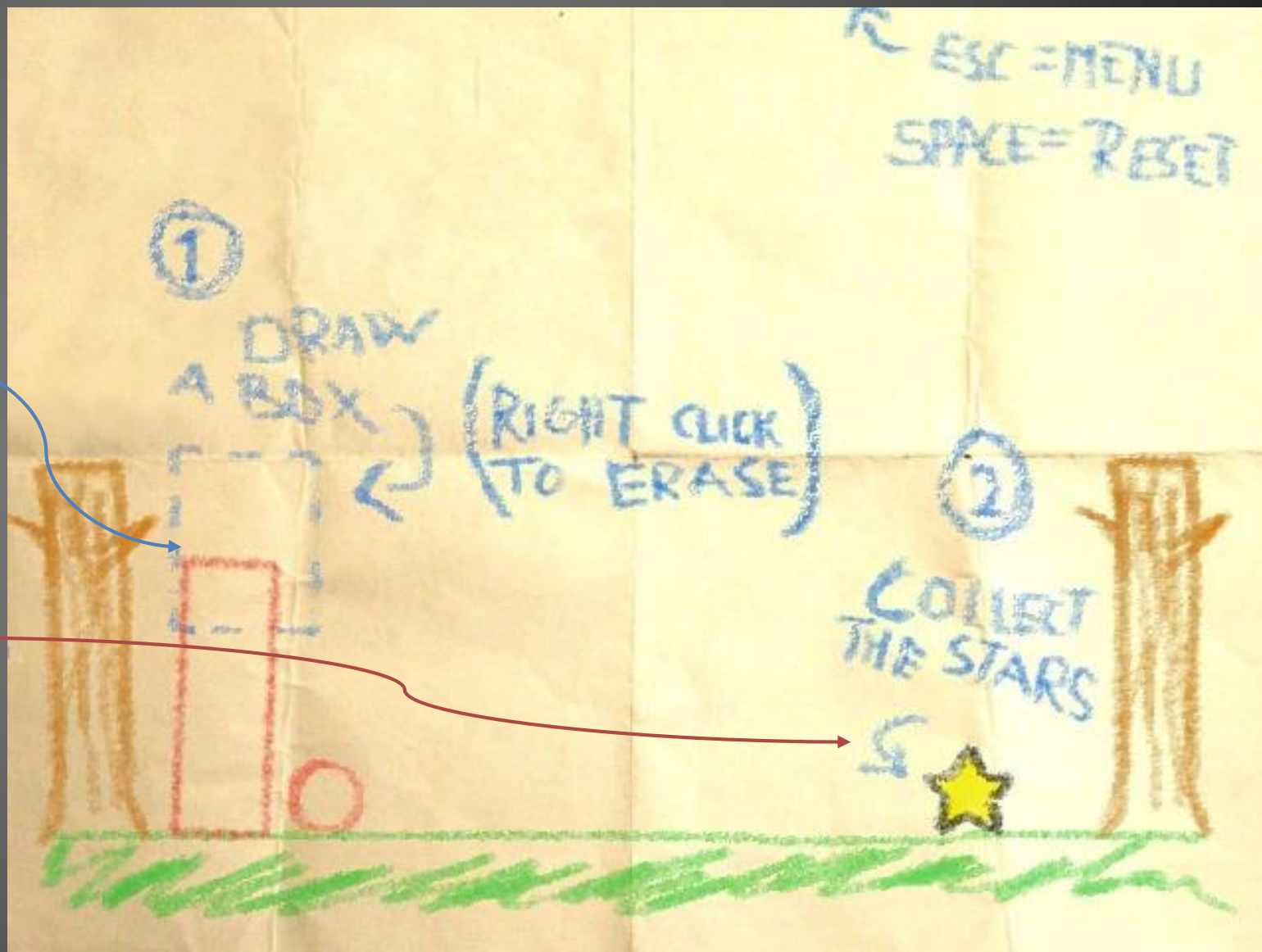
# 案例分析：蜡笔物理学

onTouchMove

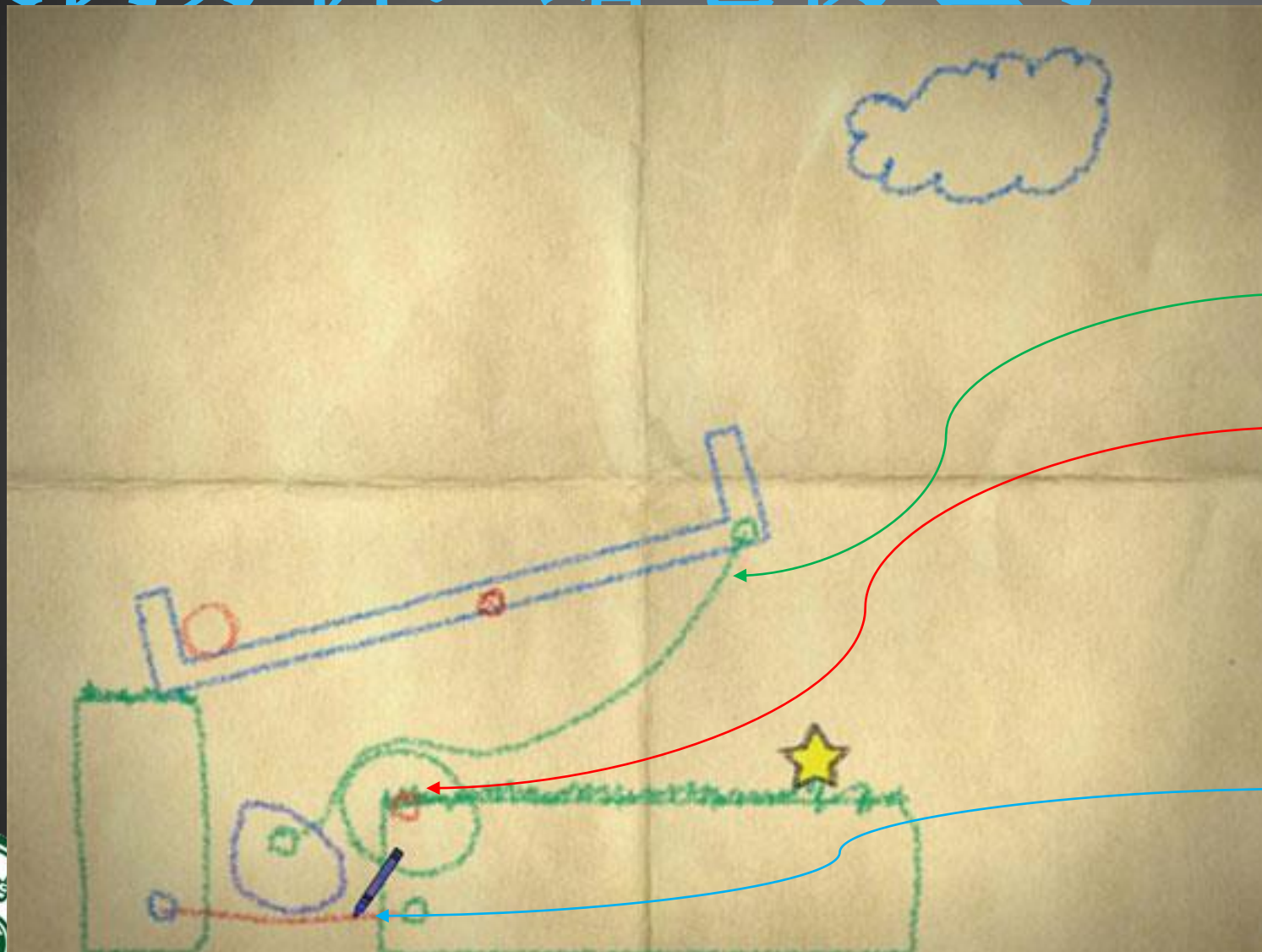
跟踪玩家手指的动作

创建PhysicsShapePolygon

碰撞检测



# 案例分析：蜡笔物理学



PhysicsJointLimit

PhysicsJointFixed

PhysicsShapeEdgeSegment



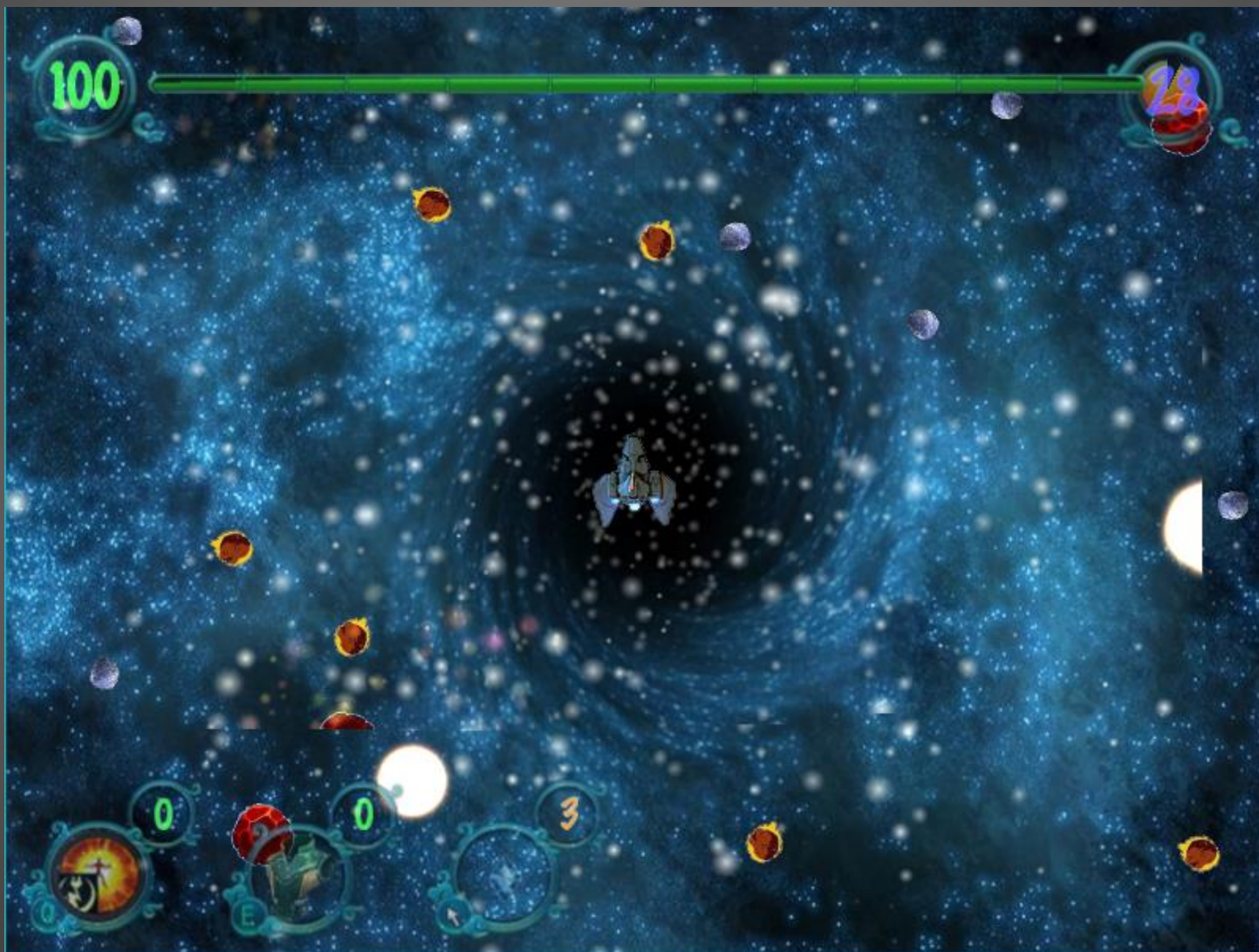


hw:是xx就坚持30s





hw:是xx就坚持30s



COCOS2D X

# hw:是xx就坚持30s

要求：

1：设置飞船和陨石的掩码，实现飞船和陨石会相撞且会传递碰撞事件，陨石和陨石之间碰撞不传递碰撞事件。两者和边界都会发生碰撞，不传递事件。

2：飞船和陨石碰撞后触发碰撞事件，陨石爆炸消失，并播放爆炸音效和爆炸的粒子特效。

3：实现游戏成功和失败的判定和场景。飞船和一定数量的陨石碰撞后，游戏失败。玩家游玩固定时间，比如30s后还未失败，则判定为游戏胜利，胜利和失败的场景与提示信息自行定义。



# hw:是xx就坚持30s

## Bonus :

1. 自行添加关节的使用。Demo中未使用游戏引擎的各种关节，可自行发挥想象力在demo中添加关节，比如添加一个类似钟摆的机关，玩家碰到直接游戏失败。要求关节添加得合情合理，衔接丝滑，毫无违和感（或想象力丰富，违和感爆棚）。
2. 游戏中随机出现奖励，比如清屏炸弹，一次防护罩等等。注意奖励和陨石/玩家之间的碰撞判定。





THE END

THANKS FOR WATCHING

