

Cocos2dx 游戏开发教程

Valen



hw:小蜜蜂

要求：

1：利用键盘事件实现对飞船左右移动、发射子弹的控制。

2：用自定义事件实现：子弹和蜜蜂（陨石）相距小于一定距离时判定为击中，子弹和蜜蜂（陨石）消失。

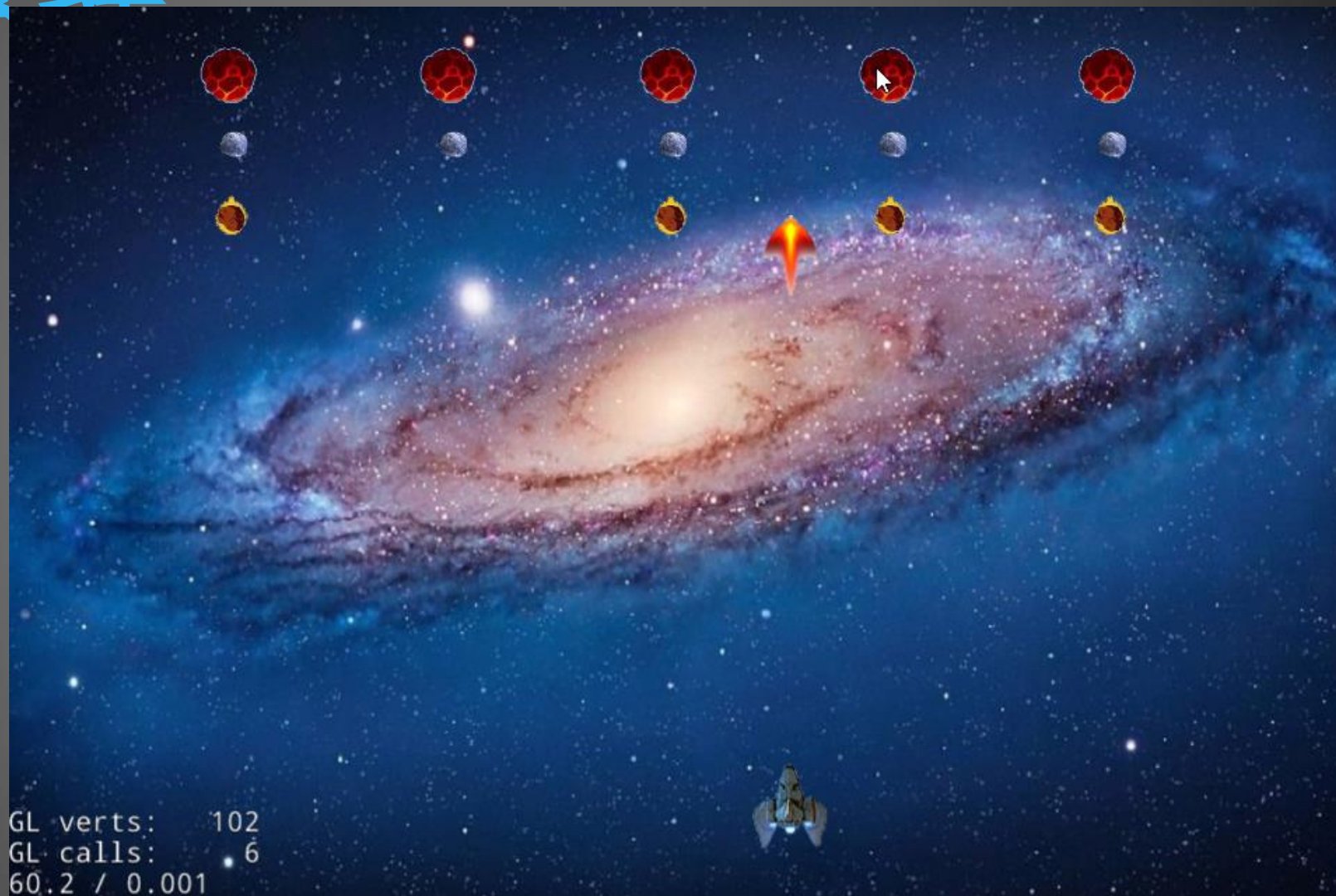
3：游戏过程中有背景音乐，发射子弹、击中蜜蜂（陨石）时有音效。

4：注意飞船、子弹的移动范围。



hw:小蜜蜂

Demo 演示



COCOS2D X

hw:小蜜蜂

利用键盘事件实现对飞船左右移动、发射子弹的控制。

键盘事件是瞬间事件，只在按下和放开时调用，如何产生按住一直移动的效果？

通过键盘事件设置状态变量，使用调度器，每隔一定时间根据状态变量更新飞船、子弹和岩石的状态、位置。



hw:小蜜蜂

利用键盘事件实现对飞船左右移动、发射子弹的控制。

```
void Thunder::onKeyPressed(EventKeyboard::KeyCode code, Event* event) {  
    switch (code) {  
        case cocos2d::EventKeyboard::KeyCode::KEY_LEFT_ARROW:  
        case cocos2d::EventKeyboard::KeyCode::KEY_A:  
            player->setPosition(player->getPositionX() - 1, player->getPositionY());  
            move -= 5;  
            break;
```

```
void Thunder::onKeyReleased(EventKeyboard::KeyCode code, Event* event) {  
    switch (code) {  
        case cocos2d::EventKeyboard::KeyCode::KEY_LEFT_ARROW:  
        case cocos2d::EventKeyboard::KeyCode::KEY_A:  
            player->setPosition(player->getPositionX() - 1, player->getPositionY());  
            move += 5;  
            break;
```

```
void Thunder::update(float f)  
player->setPosition(player->getPosition() + Vec2(move, 0));
```



COCOS2D X

hw:小蜜蜂

用自定义事件实现：子弹和蜜蜂（陨石）相距小于一定距离时判定为击中，子弹和蜜蜂（陨石）消失。

陨石那么多，如何判断子弹和哪个陨石距离相近？

最简单就是遍历。

同样利用调度器，每固定间隔进行一次遍历，判断子弹是否和某个陨石距离足够近，是则触发自定义事件。



hw:小蜜蜂

用自定义事件实现：子弹和蜜蜂（陨石）相距小于一定距离时判定为击中，子弹和蜜蜂（陨石）消失。

```
for (unsigned i = 0; i < enemys.size(); i++) {  
    if (enemys[i] != NULL) {  
        enemys[i]->setPosition(enemys[i]->getPosition() + Vec2(dir, 0));  
        if (bullet != NULL && bullet->getPosition().getDistance(enemys[i]->getPosition())  
            < 30) {  
            EventCustom e("meet");  
            e.setUserData(&i);  
            _eventDispatcher->dispatchEvent(&e);  
        }  
    }  
}
```



COCOS2D X

hw:小蜜蜂

Bones

1. 实现用触摸事件控制飞船的移动和子弹发射
2. demo只能同时存在一颗子弹，实现同时存在多颗子弹的功能。
3. demo中只实现了陨石左右移动，添加代码，使得陨石会在每次来回后向玩家移动一定距离。实现上述效果后，再用自定义事件等方式实现当陨石和玩家小于一定距离时，飞船爆炸，游戏失败。



THE END

THANKS FOR WATCHING

