

现代操作系统应用开发实验报告

学号： 14307004

班级： 15 软工 1 班

姓名： 蔡冠文

实验名称： Homework9

一．参考资料

请在这里列出对本实验有帮助你所参考的资料或者网站。

http://blog.csdn.net/jalen_yuchi/article/details/8617348

二．实验步骤

请在这里简要写下你的实验过程。

1. 按照 PPT 要求下载按照 python 2.7.8 , cocos2d-x 3.10
2. 新建 HelloCoCos 项目。
3. 编译运行 HelloCoCos 和 cpp-test 项目（加起来差不多编译了一个钟~）
4. 看了群里 dalao 们的聊天记录，汉字解码处理那使用了参考资料那里 CCDictionary 的方法，用 label 显示的时候，先下载了宋体的 ttf 放到 resource 里面
5. 仿照 sample 的语法添加图片和语句

三．实验结果截图

请在这里把实验所得的运行结果截图。



四．实验过程遇到的问题

请在这里写下你在实验过程中遇到的问题以及解决方案。

1. 布局的时候学号和姓名叠在一起。

解决方案：setPosition 的时候采取了两次减法。但感觉这样到后面数据多的时候比较繁琐，不知道有没有类似 nextTo 的实现

2. 图片撑满了运行界面

解决方案：调用 setScale 函数

五．思考与总结

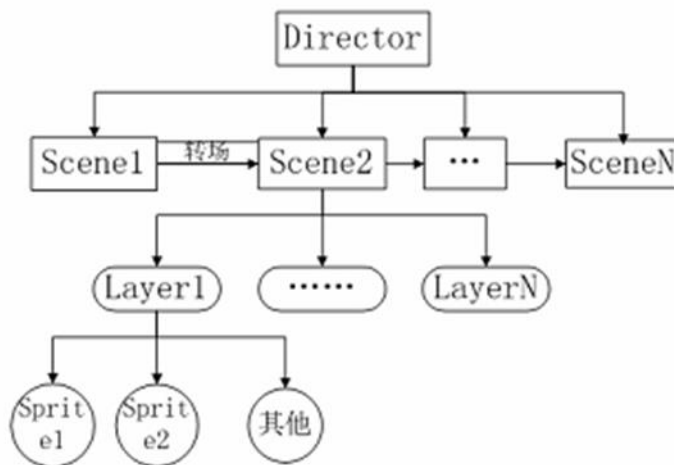
请在这里写下你本次试验的心得体会以及所思所想。

从这周开始正式学习 cocos-2dx 游戏编程，之前的 UWP 应用开发也暂时告一段落（明明还有期中项目啊喂）

这周的作业不难，主要是熟悉 cocos-2d 的游戏引擎架构，对场景的构建等有一个感性的认识。作为一个开源的移动 2D 游戏框架，虽然没有 3D Unity 成熟，不过做小游戏还是游刃有余的。不过单从第一次作业来看，把 HelloWorld 场景的完整实现走一遍还是挺耗时间

的，代码量不小，(虽然我们要改的很少)。框架的实现和 unity 也有相似之处，都是先加载资源到场景，然后再调用。

游戏对象的管理层次如图：



应该说这次层次图还是比较清晰的，理解不难，契合面向对象的设计逻辑。事实上，在 unity 开发的时候也是这样，单例模式下挂脚本。Director 总负责，SceneController 管理场景，然后读入资源。当然了这次作业而言，cocos 的框架已经搭好了。我们要做的就只是在 scene 里面添加对象就可以了

