coco2d常用:

1.一个CCLabel对象用于显示文字:

CCLabel\* label = [CCLabel labelWithString:@"text" fontName:@"AppleGothic" fontSize:32]; [self addChild:label];

2.

右对齐label.anchorPoint = CGPointMake(1, 0.5f);

左对齐 label.anchorPoint = CGPointMake(0, 0.5f);

置顶放置 label.anchorPoint = CGPointMake(0.5f, 1);

放置在底部 label.anchorPoint = CGPointMake(0.5f, 0);

3.获取精灵图片的高和宽:

float imageHeight = [player texture].contentSize.height;

4.得到主角精灵和蜘蛛精灵之间的距离

float actualDistance = ccpDistance(player.position, spider.position);

5. \_cmd关键词是当前方法的缩写

6. 添加音频

#import "GameScene.h"

#import "SimpleAudioEngine.h"

以下代码展示了如何使用SimpleAudioEngine播放音乐和音频:

[[SimpleAudioEngine sharedEngine] playBackgroundMusic:@"blues.mp3" loop:YES]; [[SimpleAudioEngine sharedEngine] playEffect:@"alien-sfx.caf"];

如果播放音乐,MP3是最好的选择。你只能一次播放一个MP3背景音乐。从技术 上来说,有可能同时播放两个或两个以上的MP3文件,但是只有一个MP3文件可 以通过硬件来解码。这样就会导致使用CPU来替其它MP3解码。对于游戏来说, 这会给系统造成很大的压力。所以绝大多数情况下不应该同时播放多个MP3文件。

如果播放音效文件的话,我建议使用CAF格式。这是我唯一使用过的能够得到好 效果的格式。

7 .addChild中的z参数:

决定了节点的绘制顺序。拥有最小z值的节点会首先被绘制; 拥有最大z值的节点最后一个被绘制。如果多个节点拥有相同的z值,他们的绘 制顺序将由他们的添加顺序来决定。当然,这个规则只适用于像sprites那样有 视觉表现的节点。