

现代操作系统应用开发实验报告

学号：15331180

班级：早上班，软工教务二班

姓名：练启业

实验名称：homework13

一．参考资料

上课的课件

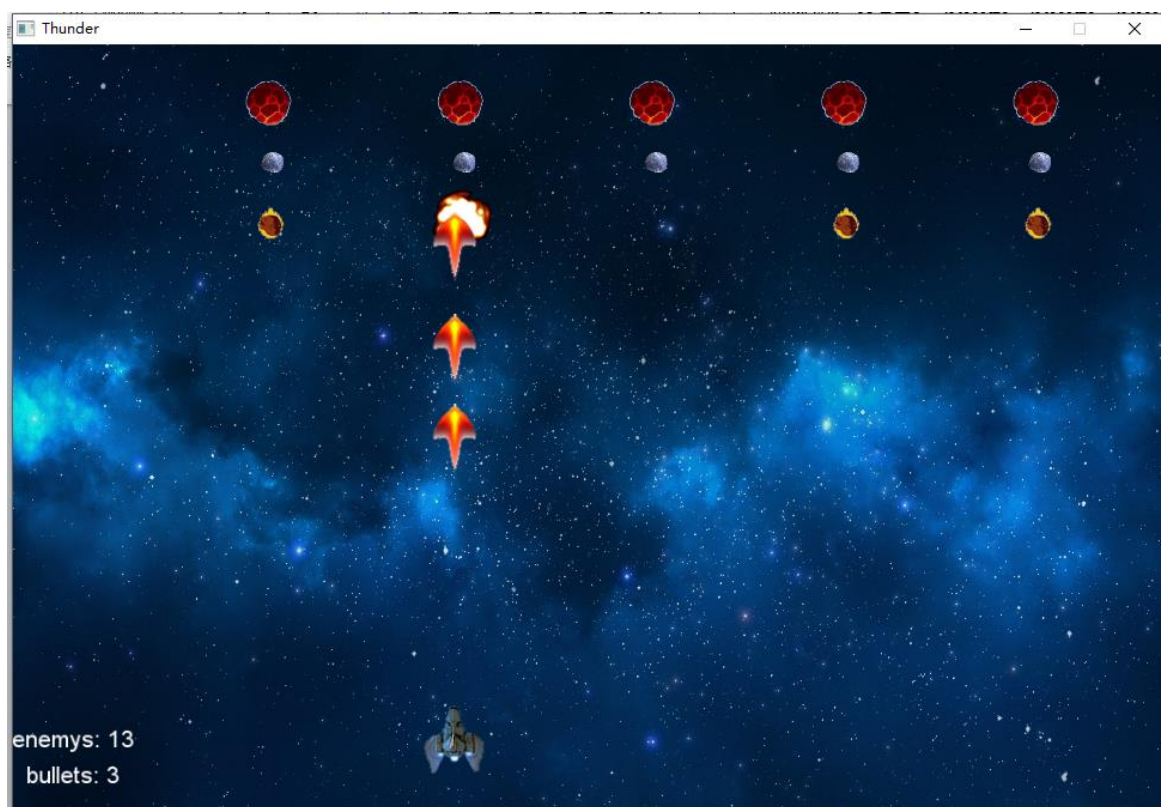
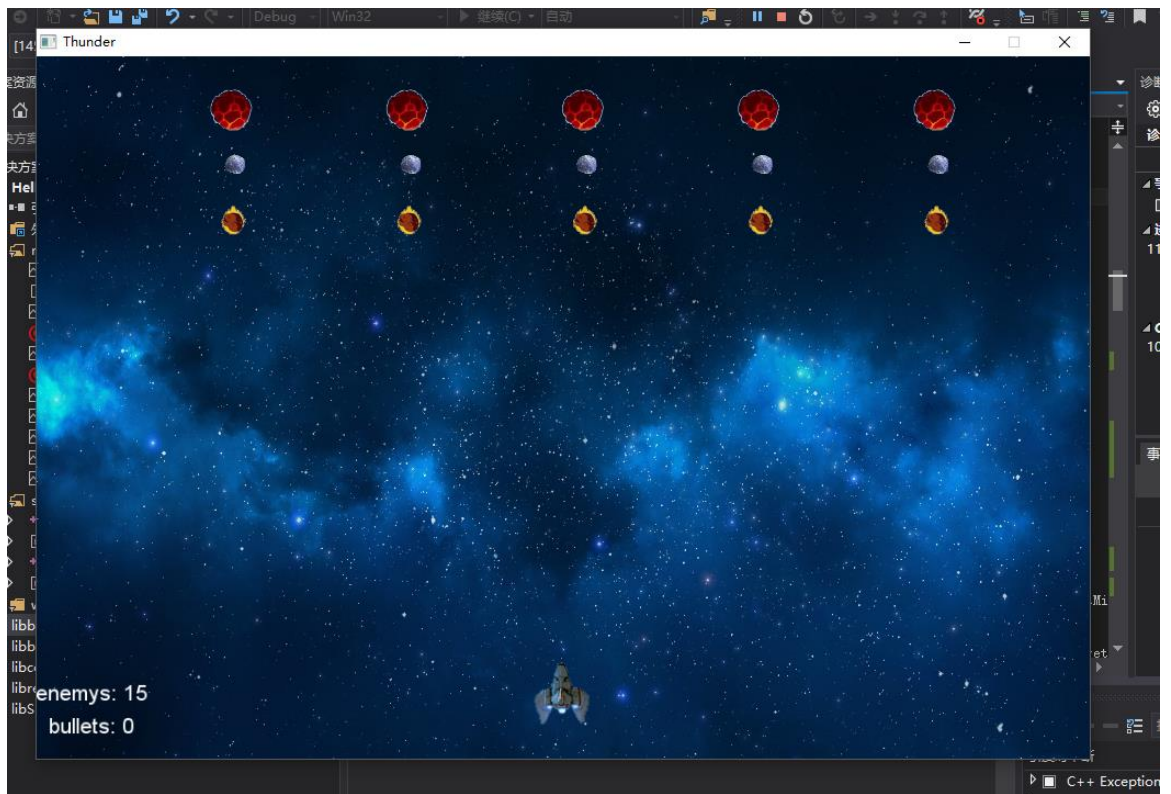
Demo 效果

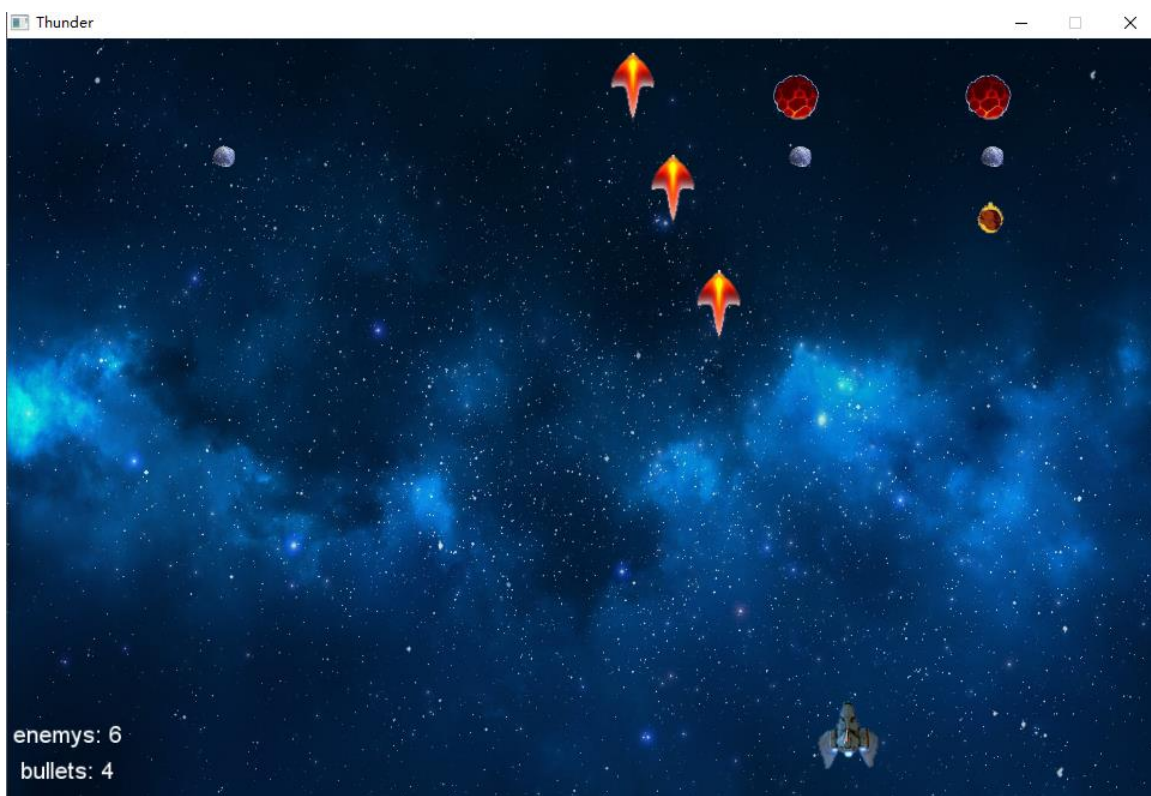
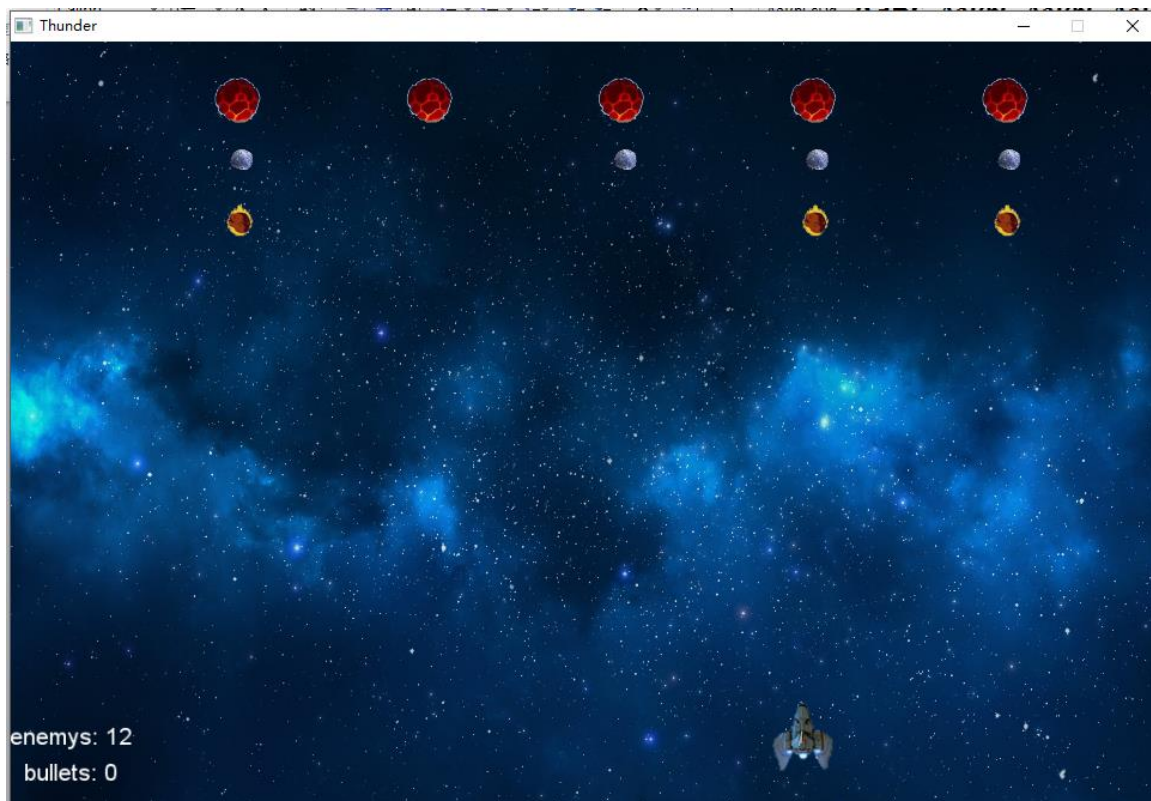
Cocos2d 用户手册

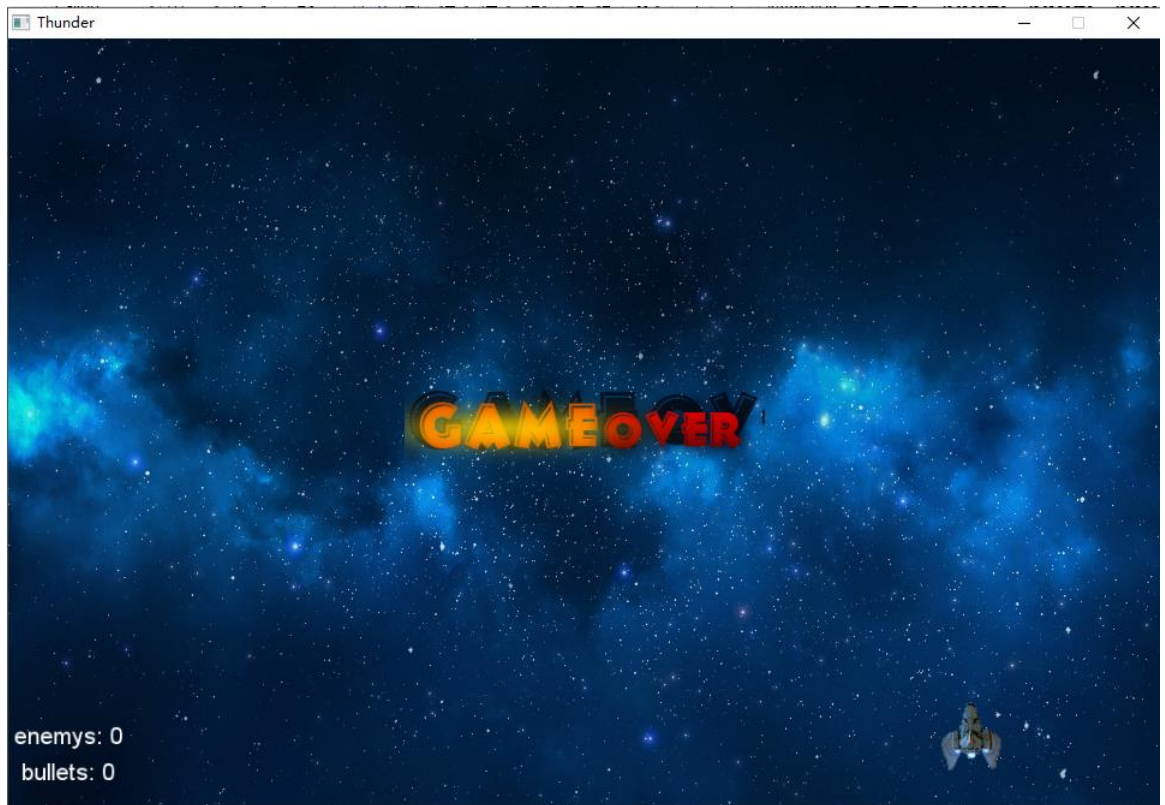
二．实验步骤

1. 增加游戏里的背景音乐
2. 增加键盘相应事件，实现键盘控制飞机的移动和发射子弹
3. 完善爆炸动画，利用两重循环实现子弹和石头的简单碰撞
4. 增加触摸相应事件，实现鼠标点击发射子弹和移动
5. 增加游戏结束时的动画，当陨石数量为 0 时，游戏结束，清除所有监听器。

三．实验结果截图

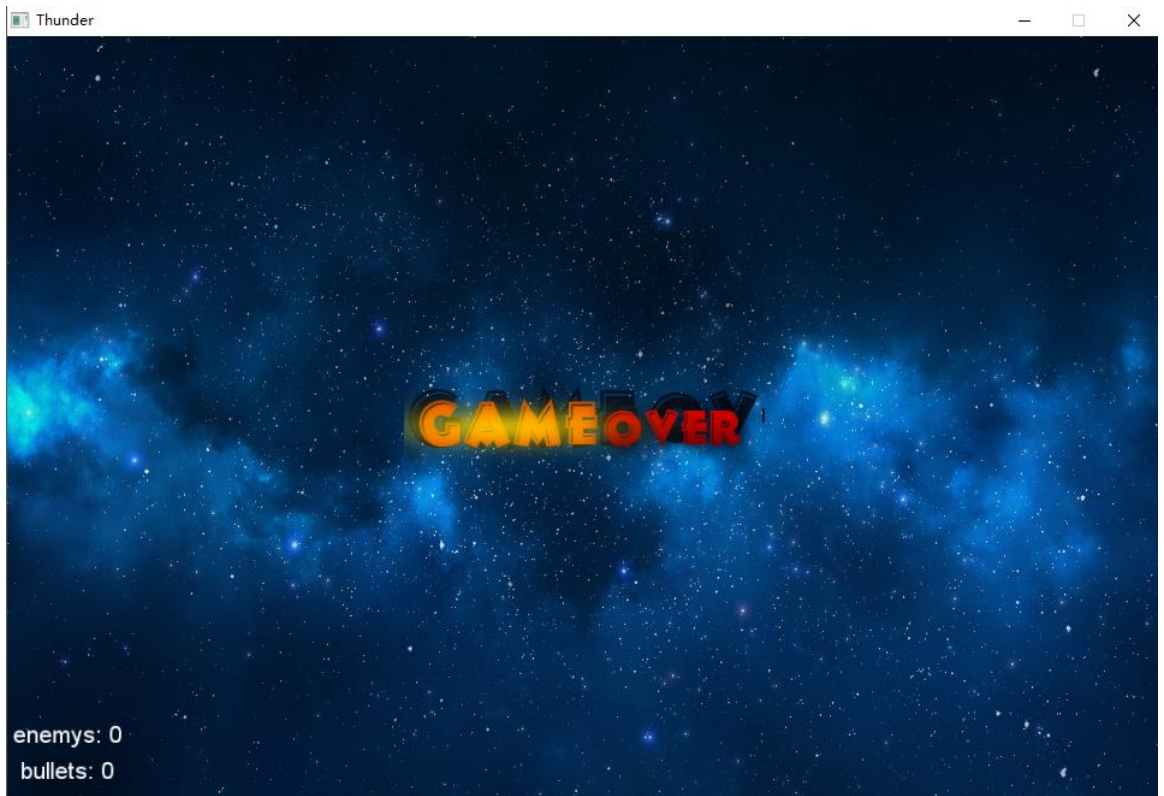
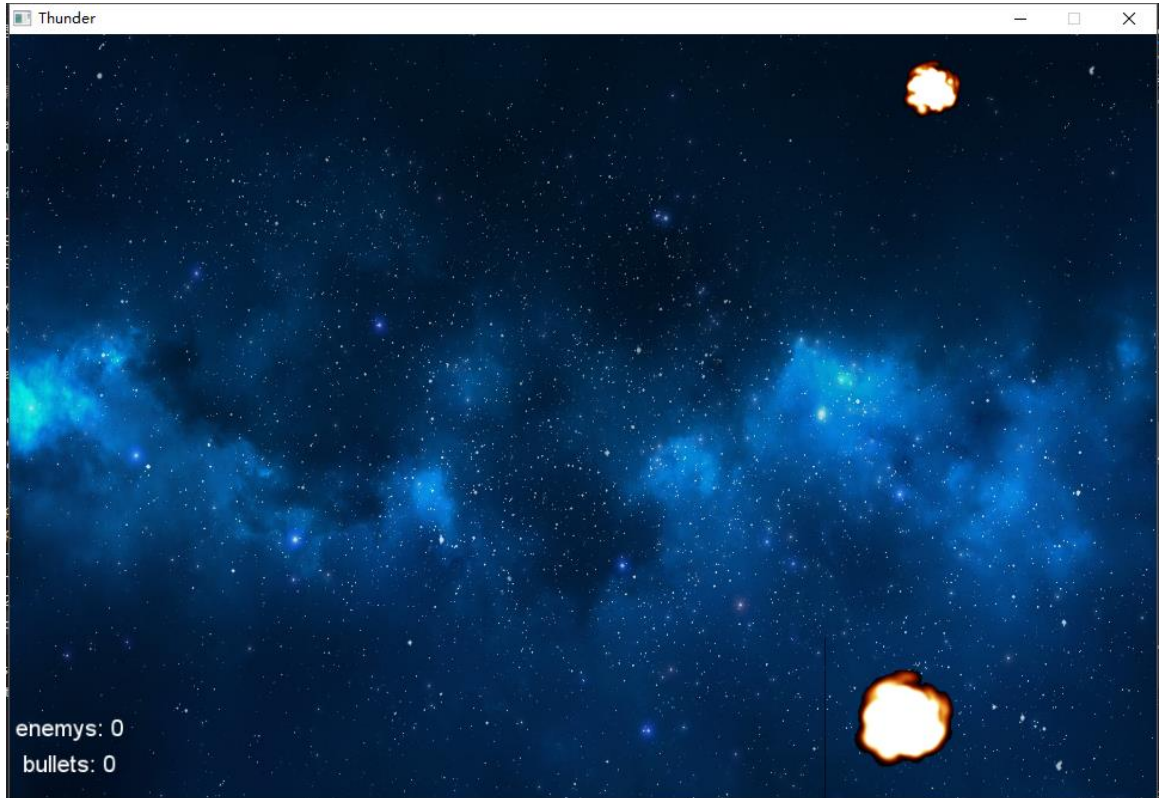






四．实验过程遇到的问题

这里并没有做石头的增加和移动，所以改成了游戏结束的条件是石头全部被消灭，作业的要求是结束时弹出 gameover 并且飞机爆炸，一开始是做了这样的效果，如下图：



总觉得消灭了所有石头飞机也爆炸很是奇怪，因此最终改为飞机没有爆炸，飞机爆炸的代码在文件中注释了，主要的原理和发射子弹差不多，实现动画以后运行一个回调函数，这里使飞机不爆炸只是单独将回调函数的内容抽出来而已。

五 . 思考与总结

通过这次的小实验，学会了游戏中很多的人机交互的方式，使我们的游戏一下子丰富了许多，能让我写出更多更加有趣的游戏！