

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：homework10

一．参考资料

上课的课件

Demo 效果

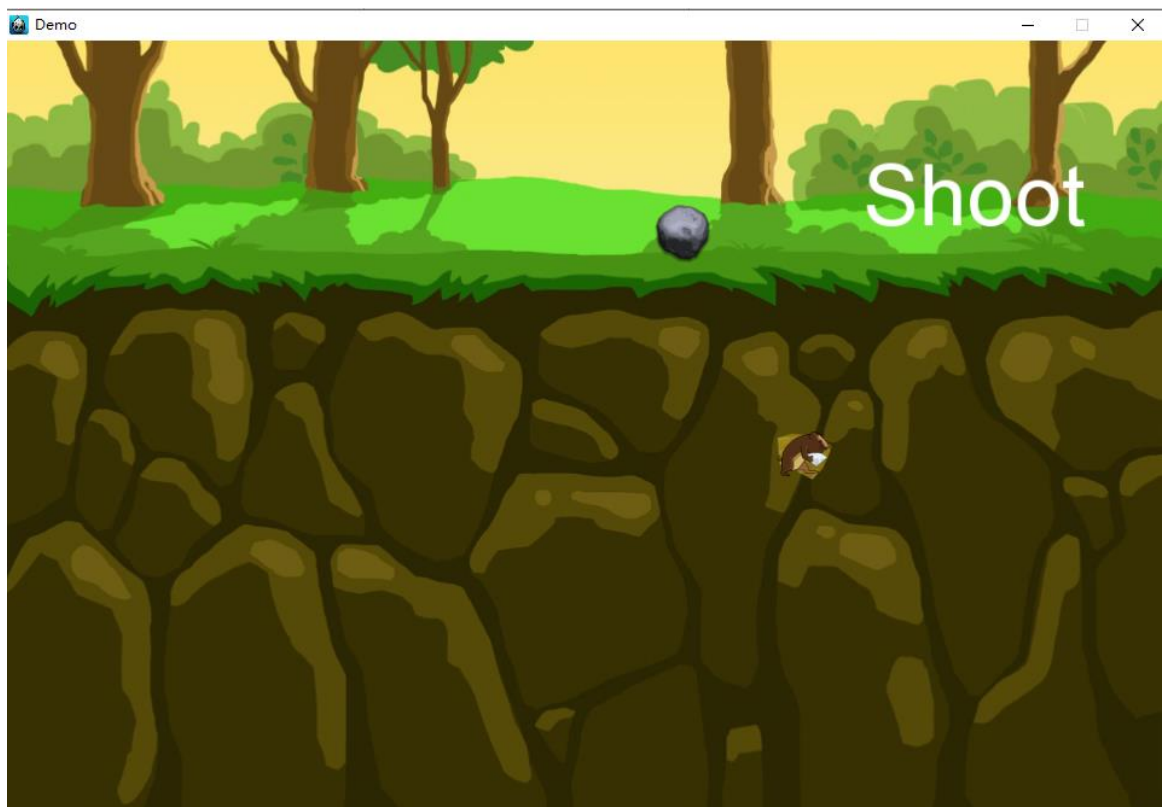
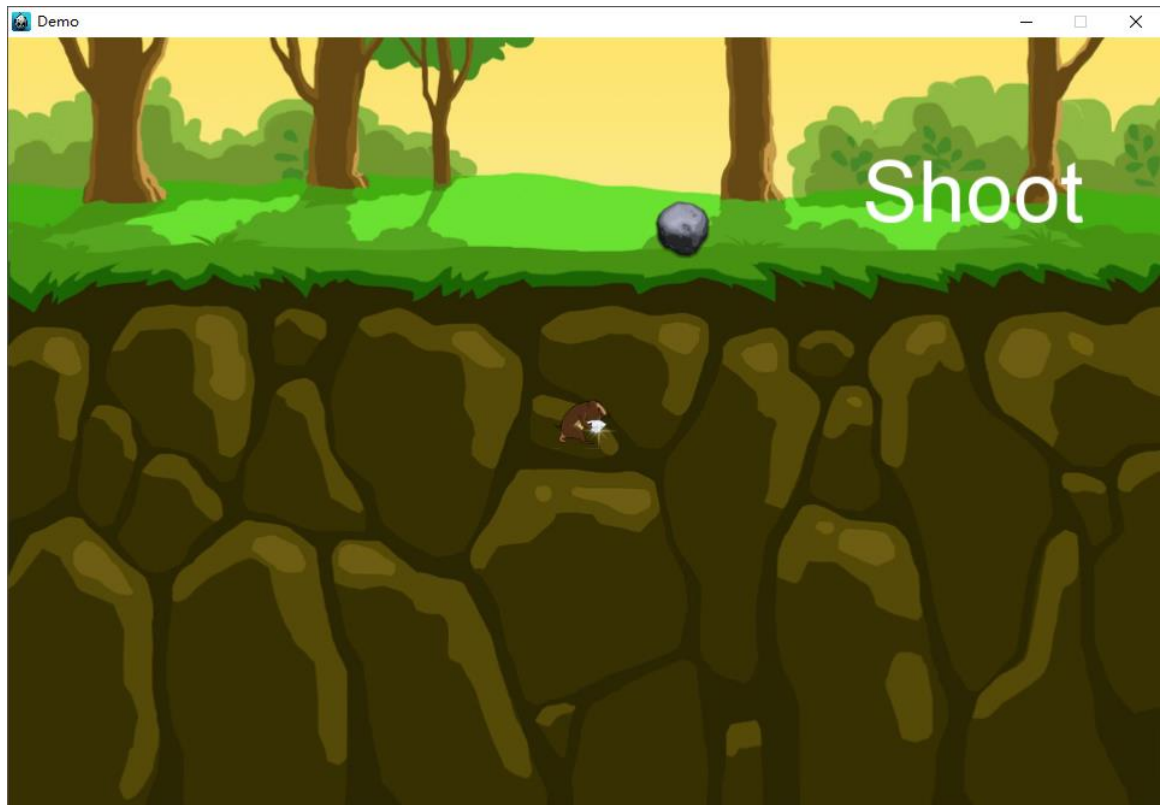
二．实验步骤

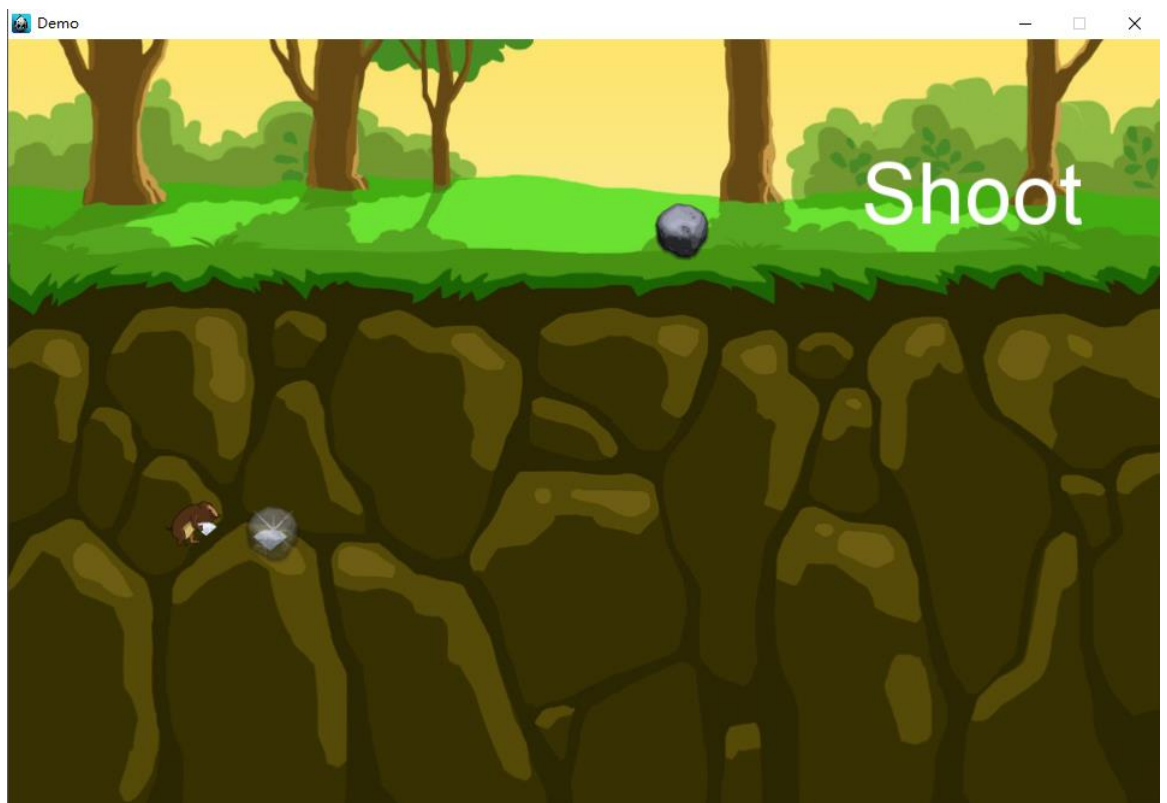
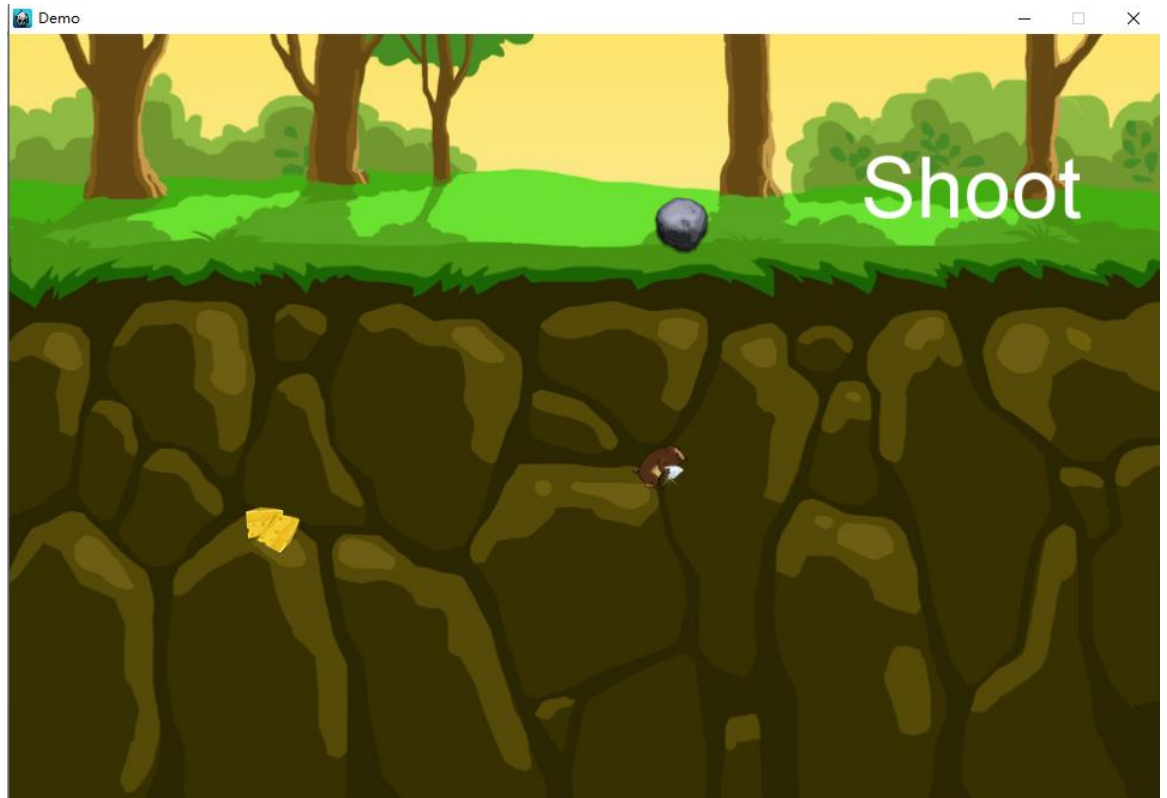
1. 完善第一个界面，添加相应的元素
2. 增加到第二个界面的跳转动画
3. 为第二个界面增加背景，石头，老鼠（加上动作）和 shoot
4. 完善 ontouch 效果
5. 完善 shoot 点击效果

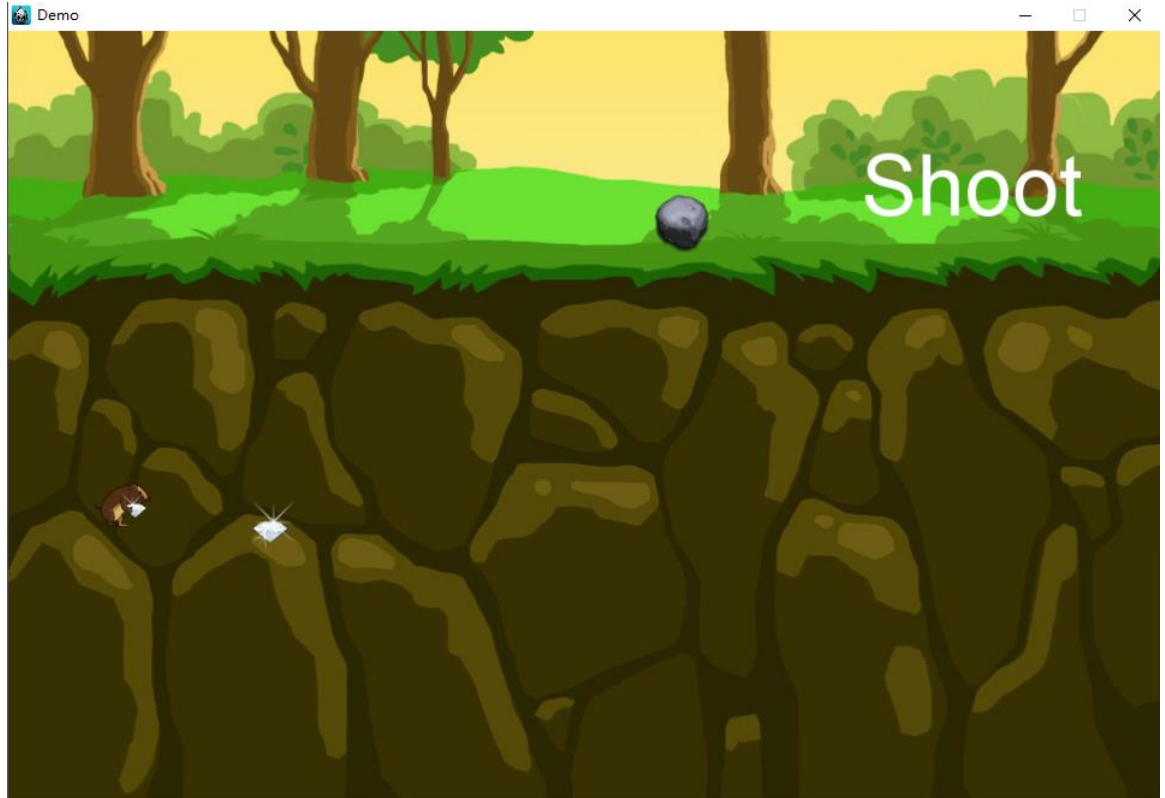
三．实验结果截图

运行如下









基本上完全实现了 demo 的功能

四 . 实验过程遇到的问题

连续快速点击 shoot , 老鼠会跑出界面。。。不知道如何解决这个问题

五 . 思考与总结

写程序要多思考, 学会灵活变通, 以下面的例子为例

```
bool GameScene::onTouchBegan(Touch *touch, Event *unused_event) {  
    auto location = touch->getLocation();  
    Size visibleSize = Director::getInstance()->getVisibleSize();  
    float winh = visibleSize.height;  
    auto toPos = Vec2((int)location.x, (int)(location.y - winh / 2));  
    // 设置奶酪  
    cheese = Sprite::create("cheese.png");  
    cheese->setPosition(toPos);  
    mouseLayer->addChild(cheese);  
    auto moveto = MoveTo::create(2.0, toPos);  
    auto moveto_ = MoveTo::create(2.0, toPos);  
    mouse->runAction(moveto);  
    auto fadeout = FadeOut::create(1.0);  
    cheese->runAction(Sequence::create(moveto_, fadeout, nullptr)); //这里设置组合动作是为了让老鼠到达奶酪位置, 奶酪再消失  
    return true;  
}
```

一开始想实现老鼠到了奶酪位置, 奶酪再消失, 试图用老鼠的位置等于奶酪的位置, 后来发现不知道如何实时获取老鼠的位置, 于是最后想到, 老鼠的 move 效果是 2 秒, 于是给奶酪加一个 2 秒的静态动画 (即看上去并没有什么变化) 来实现延迟, 从而实现了这个效果。