

现代操作系统应用开发实验报告

学号： 15331242

班级： 周四早上班

姓名： 明友芬

实验名称： cocos2d-x 初探

一 . 参考资料

<http://www.cnblogs.com/sevenyuan/p/3180633.html>

http://blog.csdn.net/tonny_guan/article/details/38367709

<http://www.cnblogs.com/sevenyuan/p/3180633.html>

<http://www.cocos2d-x.org/wiki/Cocos2d-x>

二 . 实验步骤

- (1) 安装 cocos2d-x、python 并配置 Python 的环境；
- (2) 运行 cpp-test 项目；
- (3) 创建 hellococos 项目；
- (4) 完成 hellococos 项目的代码编辑。

三 . 实验结果截图

- (1) 运行 cpp-test 项目，运行截图如下图 1 所示：

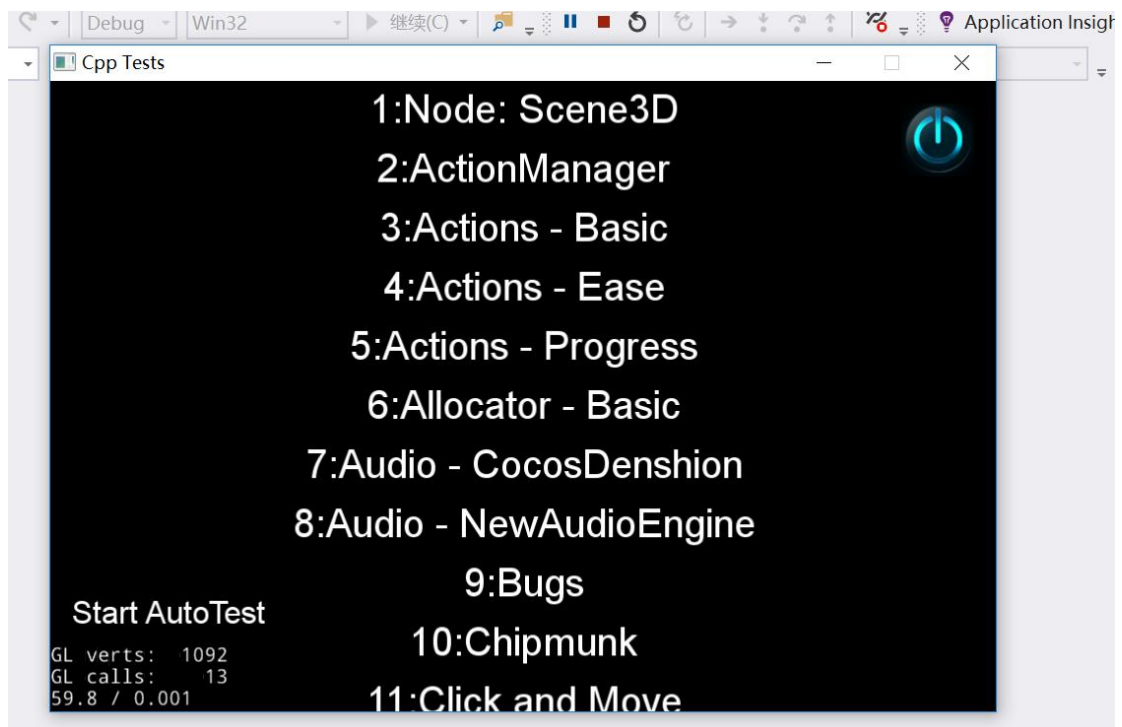


图 1

(2) 创建项目，制作自己的 hellococos 项目，如下图 2 所示，包括了自己的姓 名、
学号，并且也更改了图片的背景：



图 2

(3) 具体的实现细节，如下图 3 所示的代码：

```

//auto label = Label::createWithTTF("Hello World", "fonts/Marker Felt.ttf", 24);
auto *strings = Dictionary::createWithContentsOfFile("fonts/string.xml");
const char *str = ((String*)strings->objectForKey("name"))->getCString();
auto labelname = Label::create(str, "fonts/simhei.ttf", 15);
auto labelid = Label::create("15331242", "fonts/simsun.ttc", 15);
// position the label on the center of the screen
labelname->setPosition(Vec2(origin.x + visibleSize.width / 2,
origin.y + visibleSize.height - labelname->getContentSize().height));
labelid->setPosition(Vec2(origin.x + visibleSize.width / 2,
origin.y + visibleSize.height - labelid->getContentSize().height - 20));
this->addChild(labelname, 1);
this->addChild(labelid, 1);

```

图 3

图 3 所示的部分代码显示了创建的标签，其中，名字使用的是 xml 解析，xml 部分的代码如下图 4 所示：

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<dict>
    <key>name</key>
    <string>明友芬</string>
    <key>id</key>
    <string>15331242</string>
</dict>

```

图 4

然后字体的更改则可以选择图 5 所示的几种格式：









名称	修改日期	类型	大小
 A Damn Mess	2016/7/20 14:27	TrueType 字体文件	35 KB
 Abberancy	2016/7/20 14:27	TrueType 字体文件	30 KB
 Abduction	2016/7/20 14:27	TrueType 字体文件	50 KB
 arial	2017/4/26 17:41	TrueType 字体文件	761 KB
 Marker Felt	2017/4/26 17:41	TrueType 字体文件	26 KB
 simhei	2016/12/15 3:32	TrueType 字体文件	9,524 KB
 simsun	2016/7/16 19:42	TrueType Collectio...	17,788 KB
 string	2017/4/26 20:11	XML 文档	1 KB

图 5

(3) 加分项部分：

可以选择各种文字的样式，如图 5 所示，添加了一个 MenuItem，如图 2 所示的右下角那样，点击这个按钮可以播放背景音乐，这个 item 的具体实现细节如下图 6 所示：

```

auto clickme = MenuItemImage::create(
    "music.png", "music1.png", CC_CALLBACK_1(HelloWorld::playmusic, this));
clickme->setPosition(Vec2(origin.x + visibleSize.width - closeItem->getContentSize().width / 2,
origin.y + closeItem->getContentSize().height / 2 + 40));
// create menu, it's an autorelease object
auto menul = Menu::create(clickme, NULL);
menul->setPosition(Vec2::ZERO);
this -> addChild(menul, 1);

void HelloWorld::playmusic(Ref* pSender) {
    Director::getInstance()->startAnimation();
    SimpleAudioEngine::getInstance()->playBackgroundMusic("music.mp3", true);
}

```

图 6

四 . 实验过程遇到的问题

本次实验比较简单，基本没有遇到什么问题。

五 . 思考与总结

本次实验实现了一个简单的游戏的界面，学会了给界面添加标签和增加背景音乐，收获蛮大的。