

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://blog.163.com/zjf_to/blog/static/201429061201292193855498

<http://www.cnblogs.com/lyout/p/3292702.html>

<http://www.2cto.com/kf/201309/242527.html>

<http://blog.csdn.net/yanghuiliu/article/details/6933421>

二 . 实验步骤

- (1) 新建项目黄金矿工，将 demo 复制到新建的项目文件夹下，编译运行；
- (2) 完善开始界面，对比 demo 的运行结果，将没有的元素内容添加到 MenuSence 中，完成初始界面的设计；
- (3) 完善游戏界面，首先设置游戏界面的背景，然后在这个背景下按照题目所给的要求添加石头层和老鼠层，在添加石头层的时候由于 Resources 没有石头，所以要将 level-sheet.plist 里面的石头引入进来使用；
- (4) 完成点击屏幕留下奶酪并且奶酪被老鼠吃掉的这个函数的实现；
- (5) 完成点击 shoot 发射石头打老鼠，老鼠留下钻石并且逃窜的函数。

三．实验结果截图

(1) 开始界面的完善，结果如下图 1 所示（完成结果与 demo 是一致的）：



图 1

(2) 点击 start 按钮，会进入游戏界面，并且点击 start 时，start 会由白色字体变为黄色字体，其结果如下图 2 所示：



图 2

(3) 在游戏界面有两个层，关于这两个层的具体的实现细节如下图 3 所示

```
//设置石头层
stoneLayer = Layer::create();
stoneLayer->setAnchorPoint(Vec2::ZERO);
stoneLayer->setPosition(Vec2::ZERO);
this->addChild(stoneLayer, 1);
//添加石头精灵
stone = Sprite::create("stone.png");
stone->setPosition(Vec2(560, 480));
stoneLayer->addChild(stone);

//设置老鼠层
mouseLayer = Layer::create();
mouseLayer->setAnchorPoint(Vec2(0, 0));
mouseLayer->setPosition(Vec2(0, visibleSize.height / 2));
this->addChild(mouseLayer, 1);
//添加老鼠精灵
auto spritecache = SpriteFrameCache::getInstance();
spritecache->addSpriteFramesWithFile("level-sheet.plist");
mouse = Sprite::createWithSpriteFrameName("gem-mouse-0.png");
mouse->setPosition(visibleSize.width / 2, 0);
mouseLayer->addChild(mouse, 2);
```

图 3

(4) 点击屏幕会留下奶酪，并且老鼠会跑来将奶酪吃掉，运行结果如图 4 所示：

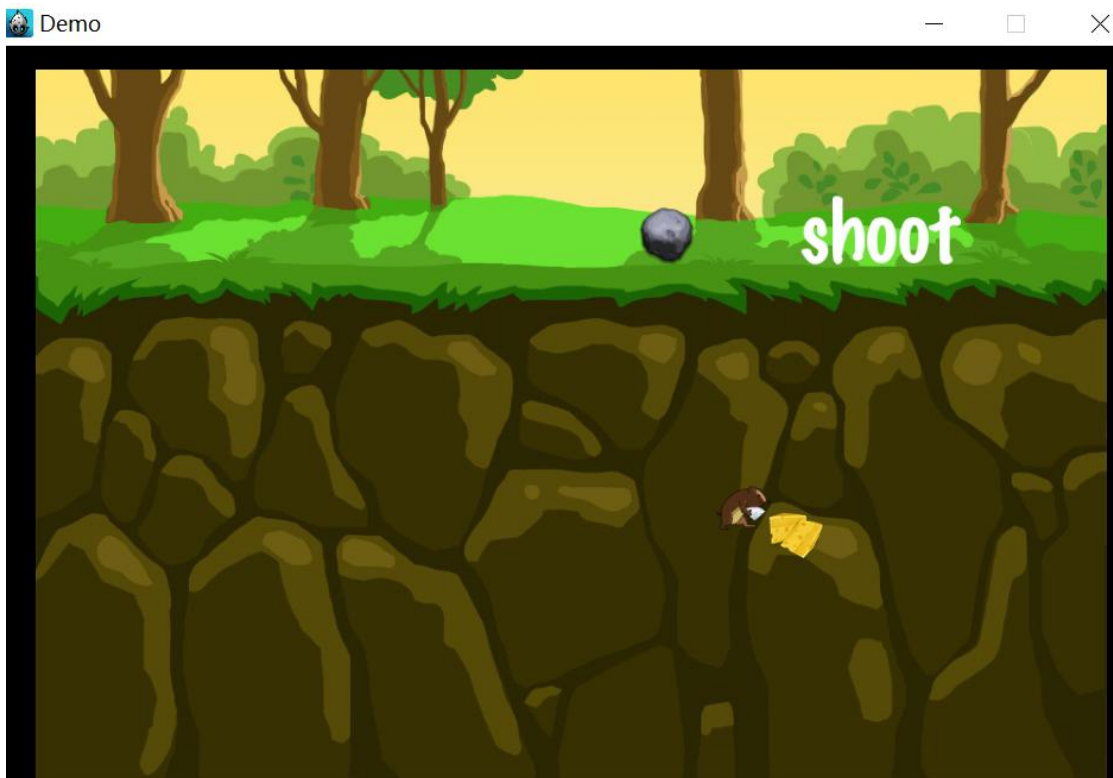


图 4

(5) 点击 shoot，会发射一个石头打老鼠，老鼠会留下钻石逃窜，运行结果如图 5 所示：

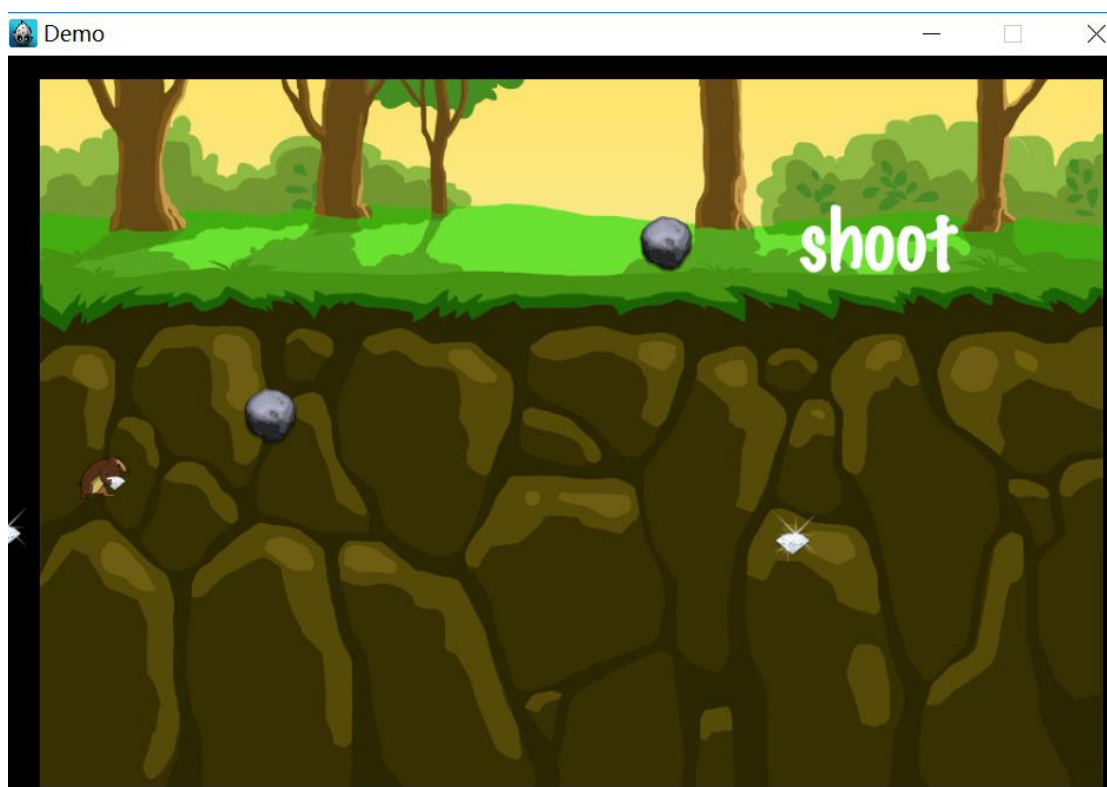


图 5

四．实验过程遇到的问题

在完善游戏运行界面的时候不知道如何将石这个元素添加进去，因为我们所拥有的 Resources 里面并没有石头这个元素，后来询问同学才知道，这个元素不需要在 Resources 里面存在，直接通过引用 level-sheet.plist 里面的石头元素就可以了。

五．思考与总结

本次实验学会了一个简单的得黄金矿工的实现的一个游戏，在实现的过程中并没有遇到太大的问题，程序还可以改进的地方就是可以实现老鼠的跑动等。本次实验由于没有将自己的时间安排好，拖了很久才完成，给 ta 造成不便很是抱歉！