

现代操作系统应用开发实验报告

学号： 14331006

班级： 教务二班

姓名： 毕心然

实验名称： HW11

一 . 参考资料

<http://www.2gei.com/view/9551.html?order=name&page=>

<http://blog.csdn.net/zhanghefu/article/details/38466801>

<http://www.cppblog.com/sixleaves/archive/2014/10/07/208510.html>

二 . 实验步骤

- 1、将 monster.h 和 monster.cpp 添加到项目中
- 2、理解并完成 monster.cpp 中的函数
- 3、在 helloworldscene 文件中添加关于 monster 的函数 ,通过调用 monster.cpp

中的函数实现

- 4、将倒计时取消并改为记录打到的怪物数量 , 建立本地数据存储
- 5、找图片资源做 tilemap 并导入场景中。

三 . 实验结果截图

1、运行游戏（11 为之前已经打到的怪物数量）



2、每隔 5 秒随机位置出现一只怪物



3、怪物都向人物位置移动



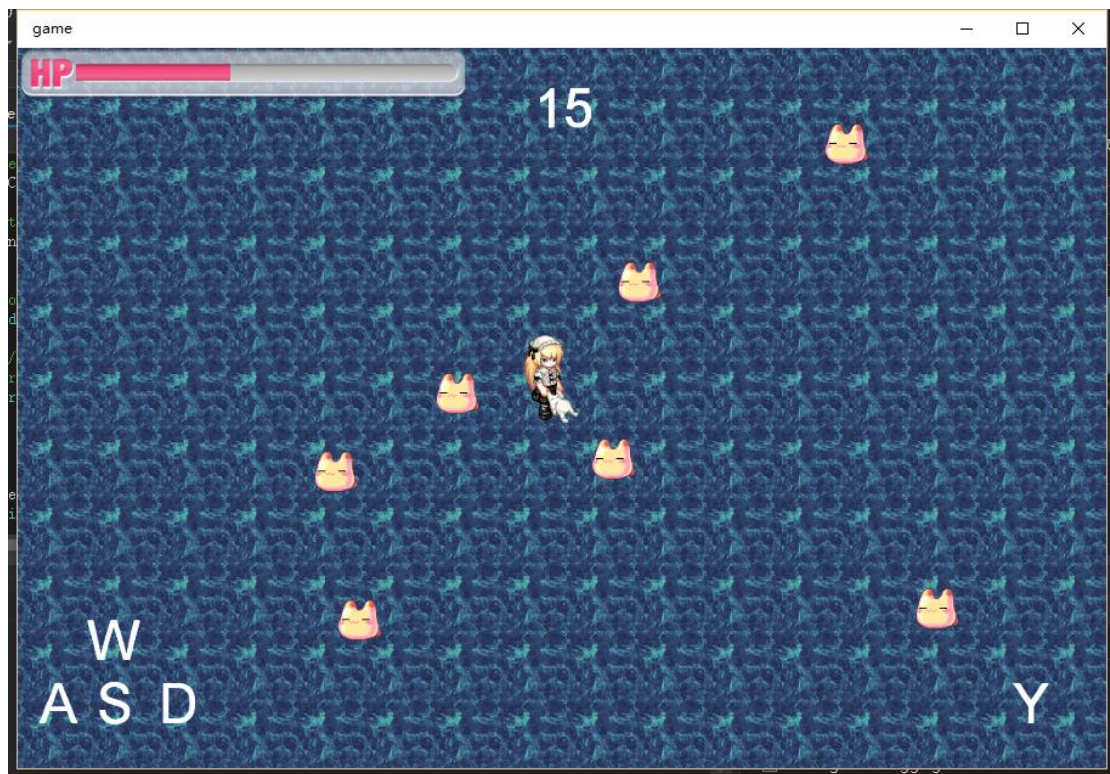
4、被怪物碰到，怪物消失，人物受伤，血条减少





5、攻击怪物，打到的话怪物消失，人物血条上升，打到怪物数+1





6、再次运行游戏，数字仍为累计打到怪物数量



7、导入 tilemap 部分代码

```
TMXTiledMap* tmx = TMXTiledMap::create("map2.tmx");  
//设置位置  
tmx->setPosition(visibleSize.width / 2, visibleSize.height / 2);  
//设置锚点  
tmx->setAnchorPoint(Vec2(0.5, 0.5));  
//添加到游戏图层中,其中0代表Z轴(Z轴低的会被高的遮挡)  
this->addChild(tmx, 0);
```

四 . 验过程遇到的问题

- 1、最开始不知道如何引用 monster 中的函数，想直接包含 monster.cpp (.....)
- 2、加入数据库部分的代码后运行发现所有的点击触发的函数都无效了，单步调试后发现是将 dtime 的赋值语句注释掉了...而之前在函数中都有判断若 dtime<=0 则直接 break.....

五 . 思考与总结

Vector 真好用。

感觉 c++ 的有些知识还是忘了...需要通过代码回忆起来。

细节很重要，注释掉一些不再需要的代码时要注意是否有不小心注释错的...