

现代操作系统应用开发实验报告

学号：15331191

班级：早上班

姓名：廖颖泓

实验名称：Homework11

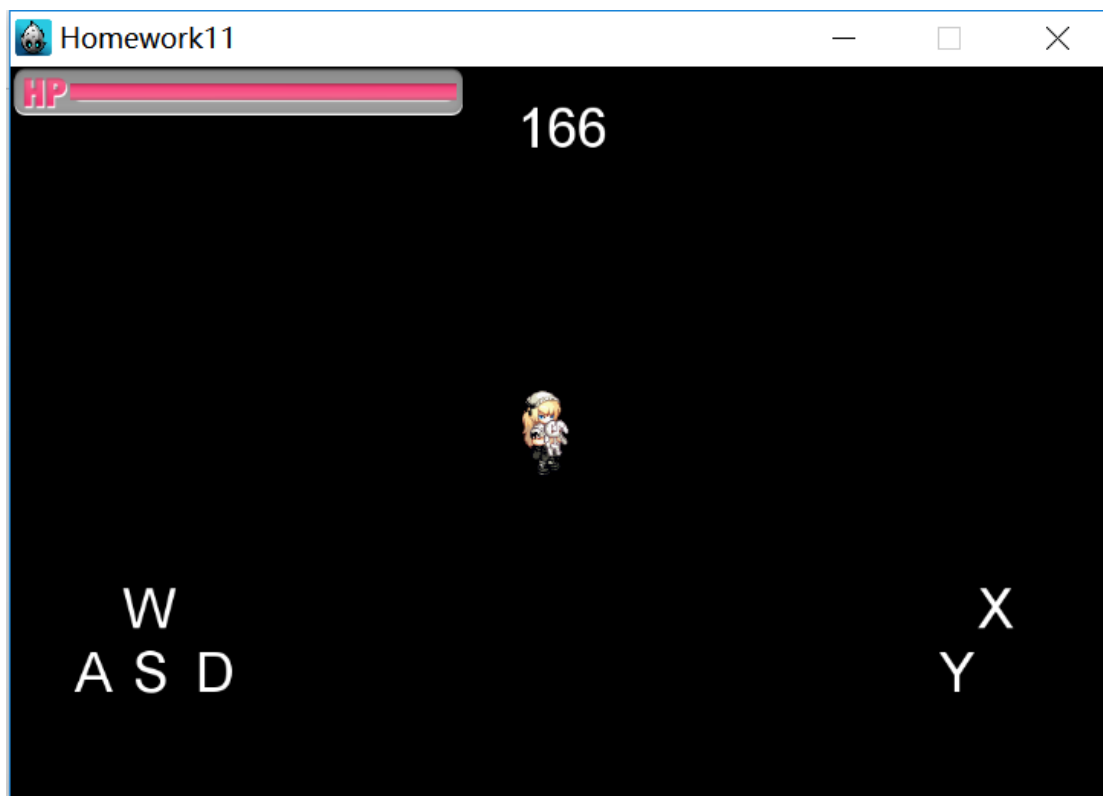
一. 参考资料

1. 2017-homework11.pdf
2. 2017-week11_ui_调度器_帧动画.pdf
3. cc_callback_x 的使用.pdf

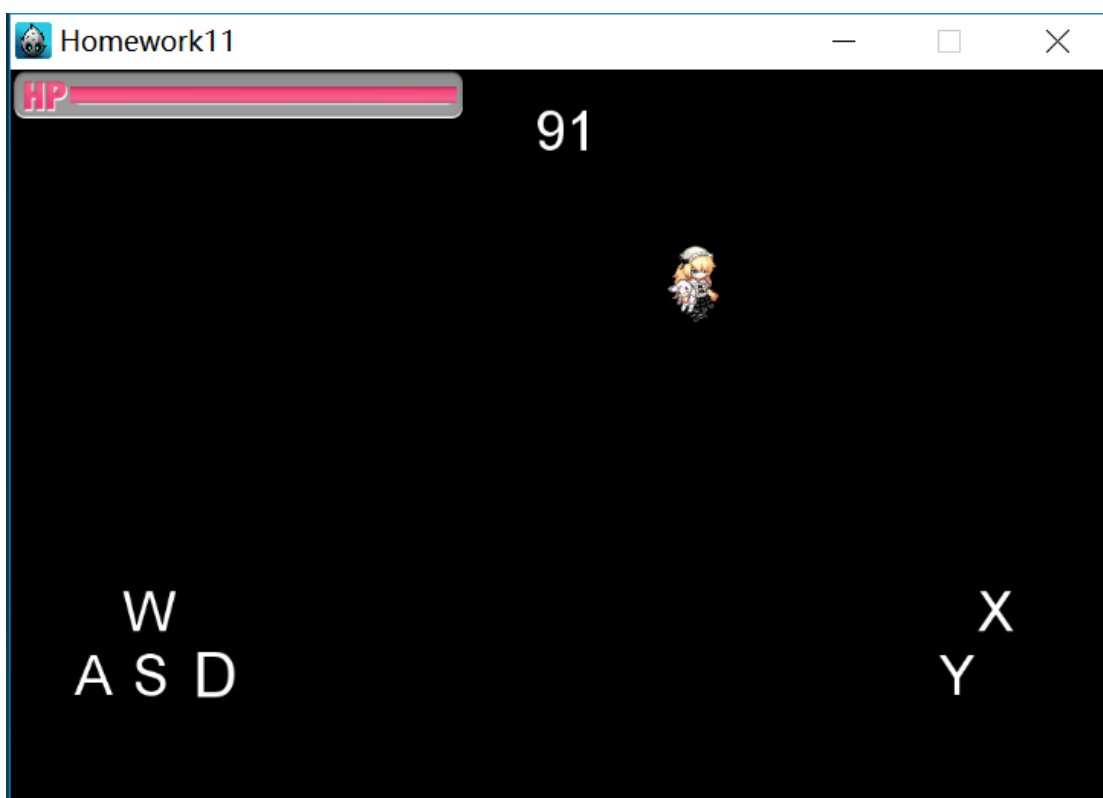
二. 实验步骤

按照 Demo 提供的样例，先模仿 Demo 中提供的完成死亡和运动的动画，再在控制移动的函数中创建精灵移动动画和在控制动作的函数中创建精灵死亡和攻击的动画，然后在左边创建四个虚拟按键并用 cc_callback1 函数调用控制精灵移动的函数和在右边创建两个虚拟按键并用 cc_callback1 函数调用控制精灵动作的函数，从而完成了精灵的帧动画。最后添加倒计时和调度器，在 update 函数中实现 XY 按键和血条之间的绑定。

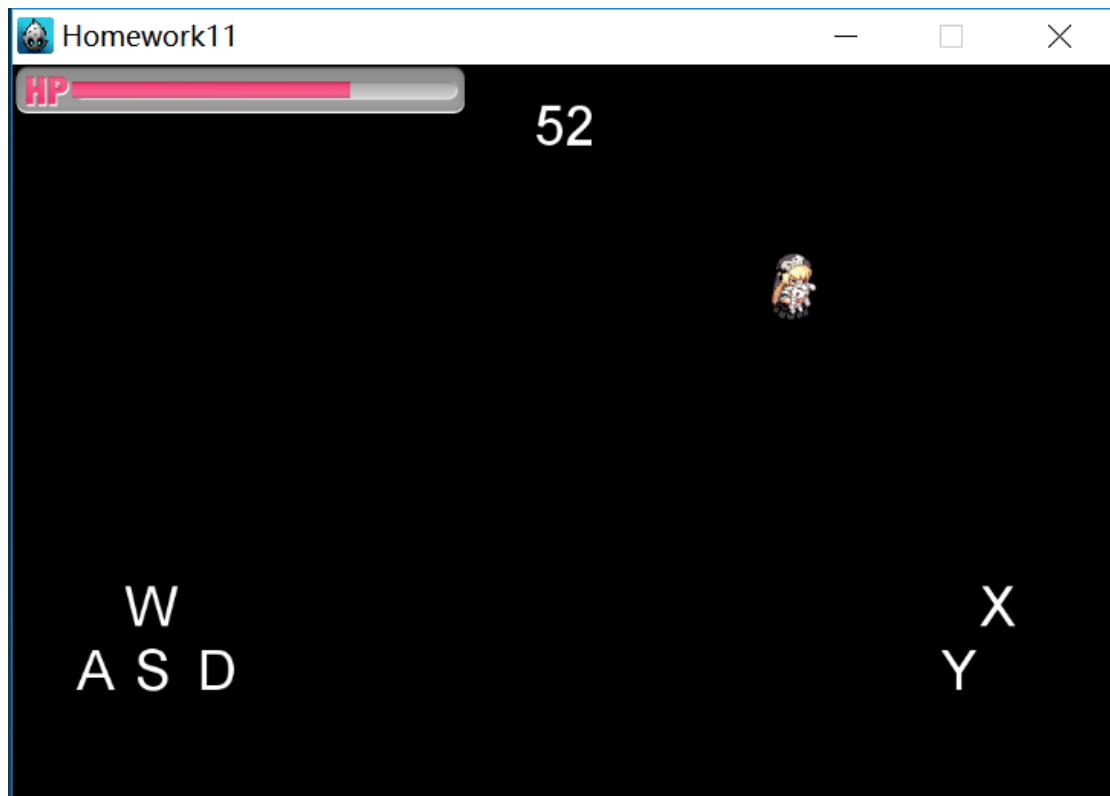
三. 实验结果截图



初始界面（有倒计时、人物血条和按键）



人物移动



人物死亡且血条减少



人物攻击且血条增加

四．实验过程遇到的问题

无

五．思考与总结

本次实验是我第一次接触到帧动画和调度器，感受到游戏设计中动画的作用，同时也明白了如何正确使用 `call_back` 函数，解决了前几次作业中一个较为困惑的地方。