# 现代操作系统应用开发实验报告

**学号:** 13331388 **班级:** 教务五班

### 一.参考资料

课程 PDF: Cocos2d-x.pdf、2015week12.pdf、

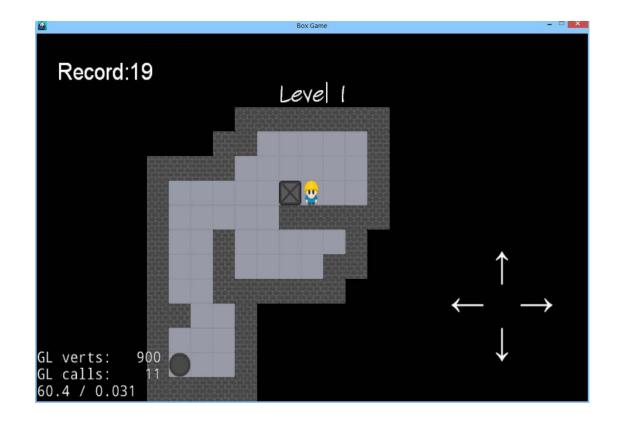
课外网站:http://www.cocos2d-x.org/

#### 二、实验步骤

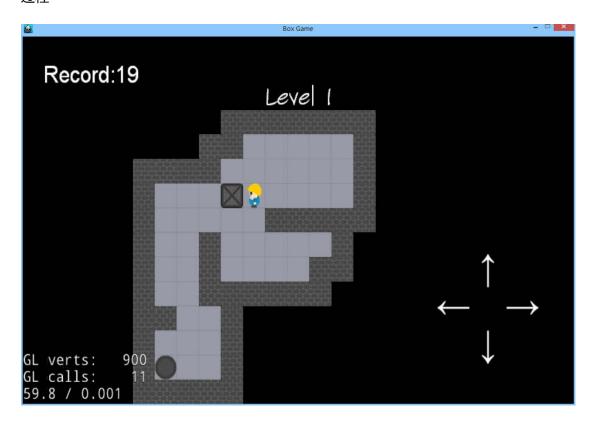
- (1) 阅读 2015week12pdf、
- (2) 观看 Demo 代码及测试其效果。
- (3) 根据 Demo 提供的代码及素材,勾画自己的地图,选择相应的箱子,终点,人物。将用到的墙壁和地砖用 PS 剪辑到同一 PNG 文件中。
- (4) 导入地图,分别将墙块、地砖块导入存储,设置地图中箱子的图片,添加WSAD按键相应功能,添加判断是否墙壁函数,添加计算步数函数,添加记录最小步数并存储到本地数据等;
- (5) 测试小游戏功能,改进,美化,添加背景音乐。

#### 三、实验结果截图

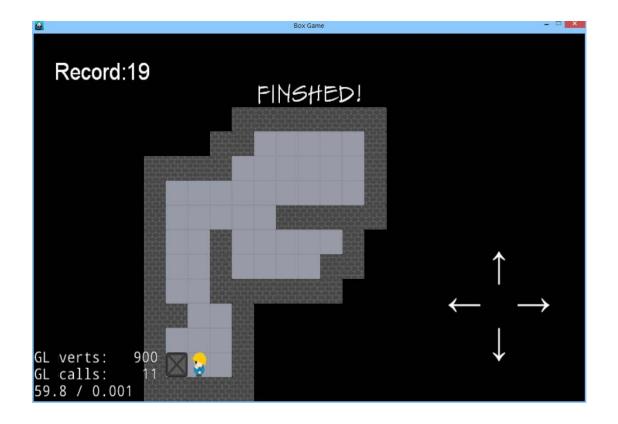
初始界面



## 过程



结果



#### 四、实验过程遇到的问题

在设置人物转向的时候,一开始是将 person 这个精灵清空内容,再让其等于 NULL,觉得这样相当于删除了 person,然后再重新声明 person 更换图片,结果点击 的时候会一直中断,后来上网查询之后采用通过 texture 来更改其图片;

在描绘地图的时候最好使用 CRTL 键添加块,这样可以直接对准网线,而不会偏移一点点,偏移一点点对后面的判断是否有障碍物是有很严重影响的,直接导致卡在这个地方几个小时都找不出问题在哪里。

#### 五、思考与总结

这次作业比较难, demo 除了给了一些函数名以及 WSAD 的按键设置外, 做这个作业的时候还是一头雾水,简直无从下手,还是得请教一些大神,一步步绘制地图,填写函数,设置按键功能等等。不过把这次作业做完之后,对期末大

作业的游戏觉得会很有帮助,有很多关于游戏的想法可以加在期末大作业里面。 不过后面在设置成键盘控制人物移动的时候还是一直报错,参数及函数都检查 过,甚至在其他同学的作业里也可以实现键盘控制,但是自己电脑里却一直没成功,所以就没多深究,还是用点击上下左右来控制人物。