|  |
| --- |
| G:\Working\103.monkeyEngine\monkeyLogo2.png |

代码贡献者名单：Snow

(排名以贡献代码的先后顺序)

框架原型：Snow

# 开启monkey游戏框架之旅

## 1.1创建渲染器(renderer)

渲染器用来渲染我们创建的场景及各种对象。

Example:

var myRenderer = NEW MONKEY({canvas:MONKEY.Common.$get(“#gameCanvas”)});

## 创建场景

场景就是我们要显示的舞台，将舞台放进渲染器，我们就可以看到舞台的效果。

example:

var myScene = NEW MONKEY.Scene({background:"images/beginBg.png"});

myRenderer.add(myScene);

## 创建舞台上的物体

我们想在舞台上看到什么人什么物体，都可以创建对象之后，将对象放进场景即可。

var logo = new MONKEY.Animal({background:"images/logo.png",y:350});

myScene.add(logo);

## 开启渲染器

myRenderer.begin();

只需要简单的几步，就可以创建出一个完整的世界。

接下来是MONKEY的详细介绍。

# 2 Classes

## 2.1 Renderer

*渲染器类*

*注释类参照xx/API/Renderer/Renderer.js*

new Renderer({canvas:canvasItem,width:1024,height:768,color:”#fff”,ftp:56});

### **parameter**:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名 | 类型 | 说明 | 备注 |
| canvas | 元素Item | 指定渲染器元素 | 必须指定 |
| width | int | canvas的width | 默认为指定canvas的width |
| height | int | canvas的height |  |
| ftp | int | 设定renderer的刷新频率 | 默认为50 |
| color | string | 渲染底色 | 默认不渲染底色 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

### Members

canvas:canvasItem

指定渲染的canvas Item

backBuffer:

内置缓冲画布

ftp:int

渲染频率

ftpFixed:

ftp锁定状态：锁定之后无法再修渲染器ftp

fps:int

当前渲染的实时fps

pauseStatus:Boolean

渲染器工作状态

autoClear:Boolean

渲染器是否自动清除上一帧图像

color:

渲染底色

### Methods

getCanvas()

提取当前渲染的canvas

getCanvasData()

获取渲染canvas的属性

getBackBuffer()

获取内置缓冲画布

add(object)

添加场景

remove(name)

删除场景

parameter:

name: (String) 场景的name属性

updataZindex()

更新子类中场景层次关系

delAllScene()

删除所有场景

getScene(name)

获取渲染器中某一名字的场景

getSceneIndex(name)

获取渲染器中某一名字的场景的层次

showScene(name,name,…)

将该组名字的场景显示

hideScene(name,name,…)

将该组名字的场景隐藏

hideSceneAndShow(name,name,…)

将该组名字的场景反向显隐(隐藏的显示，显示的则隐藏)

pause()

暂停渲染器工作

stop()

停止渲染器工作

getFtp()

获取渲染器渲染频率ftp

setFtp()

设定渲染器渲染频率

getFPS()

获取实时fps