

现代操作系统应用开发实验报告

学号： 15331132

班级： 大二(3)

姓名： 金子力

实验名称： hw11

一. 参考资料

<http://blog.csdn.net/cocos2der/article/details/6933421>

二. 实验步骤

读取各种动画

```
// 运动动画(帧数: 8帧, 高: 101, 宽: 68)
auto texture3 = Director::getInstance()->getTextureCache()->addImage("$lucia_forward.png");
run.reserve(8);
for (int i = 0; i < 2; i++) {
    auto frame = SpriteFrame::createWithTexture(texture3, CC_RECT_PIXELS_TO_POINTS(Rect(68 * i, 0, 68, 101)));
    run.pushBack(frame);
}
run.pushBack(frame0);
auto runAnimation = Animation::createWithSpriteFrames(run, 0.1f);
AnimationCache::getInstance()->addAnimation(runAnimation, "run");
// Todo
```

先添加 wasd :

```
auto createDirectionLabel = [this, &menu](std::string c) {
    int x = 0, y = 0;
    auto label = Label::create(c, "arial", 26);
    auto menuItem = MenuItemLabel::create(label, CC_CALLBACK_1(HelloWorld::labelCallback, this, c));
    if (c == "W")
        y += 1.2 * label->getContentSize().height;
    else if (c == "A")
        x -= 1.5 * label->getContentSize().width;
    else if (c == "D")
        x += 1.5 * label->getContentSize().width;
    else if (c == "S")
        x = x; // do nothing;
    menuItem->setPosition(x, y);
    menu->addChild(menuItem);
};
```

```
createDirectionLabel("W");
createDirectionLabel("S");
createDirectionLabel("A");
createDirectionLabel("D");
```

在 labelCallback 内利用 bool 变量来判断 player 是否处于动画状态

动画开始前判断，开始时将变量设为 true

```
int bound = 50;
if (playerIsAnimating == false
    && ((position.x > bound && direction == "A")
        || (position.x < visibleSize.width - bound && direction == "D")
        || (position.y > bound && direction == "S")
        || (position.y < visibleSize.height - bound && direction == "W"))) {
    playerIsAnimating = true;
    int x, y;
    if (direction == "W") {
        x = 0;
        y = player->getContentSize().height * 2 / 7;
    }
}
```

动作结束时把变量设为 false

```
auto spawn = Spawn::createWithTwoActions(Animate::create(AnimationCache::getInstance()->getAnimation("run")),
    MoveBy::create(0.2f, Vec2(x, y)));
auto sequence = Sequence::create(spawn, CCCallFunc::create([this]() {
    playerIsAnimating = false;
})), nullptr);
player->runAction(sequence);
```

设置 dead 和 attack 的按钮点击动画

```
void HelloWorld::deadCallback(Ref * pSender)
{
    if (playerIsAnimating == false) {
        playerIsAnimating = true;
        auto sequence = Sequence::create(Animate::create(AnimationCache::getInstance()->getAnimation("dead")),
            CCCallFunc::create([this]() {
                playerIsAnimating = false;
            })), nullptr);
        player->runAction(sequence);

        float percentage = pT->getPercentage();
        if (percentage > 0) {
            auto to = ProgressFromTo::create(2.2f, percentage, percentage - 20);
            pT->runAction(to);
        }
    }
}
```

用 progressFromTo 实现血条变化

```
auto to = ProgressFromTo::create(1.7f, percentage, percentage + 20);
pT->runAction(to);
```

用

```
schedule(schedule_selector(HelloWorld::update), 1.0f);
```

实现倒计时

三. 实验结果截图



不越界



四．实验过程遇到的问题

利用 menu 添加 menuItemLabel 实现按钮点击时字体放大的效果。

ProgressFromTo 的使用

五．思考与总结

主要是刚开始不知道利用 menu 添加 menuItemLabel，无法实现按钮点击时字体放大的效果，但后来查到了这样的方法。

别的基本在老师的 ppt 里都给了方法，结合少许的百度即可完成，并不复杂。

实现完的时候还挺有成就感的