

界面制作一：

1、修改config.lua

```
1
2 -- 0 - disable debug info, 1 - less debug info, 2 - verbose debug info
3 DEBUG = 2
4
5 -- use framework, will disable all deprecated API, false - use legacy API
6 -- 使用框架, 将禁用所有已弃用的 API, false -使用旧 API
7 CC_USE_FRAMEWORK = true
8
9 -- show FPS on screen 显示FPS                                config.lua
10 CC_SHOW_FPS = true
11
12 -- disable create unexpected global variable --禁止创建意外的全局变量
13 CC_DISABLE_GLOBAL = true
14
15 -- for module display --用于模块显示
16 CC_DESIGN_RESOLUTION = {
17     width = 960,
18     height = 640,
19     autoscale = "FIXED_HEIGHT",
20     callback = function(framesize)
21         local ratio = framesize.width / framesize.height
22         if ratio ≤ 1.34 then
23             -- iPad 768*1024(1536*2048) is 4:3 screen
24             return {autoscale = "FIXED_WIDTH"}
25         end
26     end
27 }
28
```

分辨率是 iPhone4 的经典分辨率

autoscale:屏幕会自动的缩放, 这整套系统是分辨率的适配

autoscale = "FIXED_HEIGHT"

表示的意思是: 我们以高固定的, 如果切换到其他分辨率的话, 宽度会自动适应

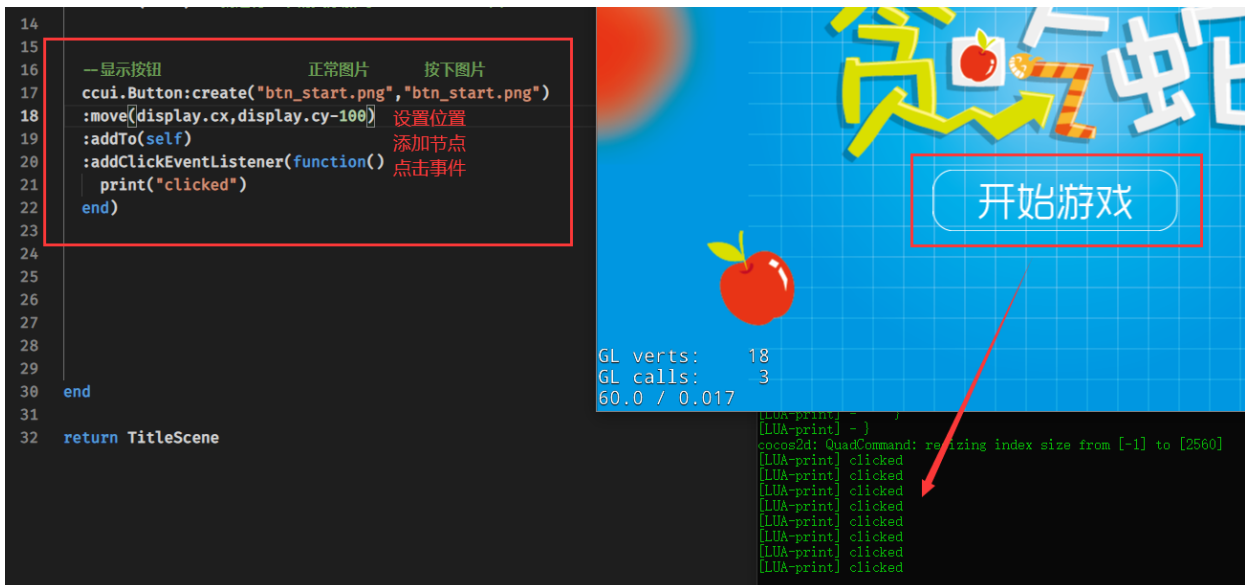
修改AppBase.lua文件


```
D: > CocosProject > C++ > Snake > src > app > views > TitleScene.lua
1 local TitleScene = class("TitleScene", cc.load("mvc").ViewBase)
2
3 function TitleScene:onCreate()
4     -- add HelloWorld label
5     cc.Label:createWithSystemFont("Hello World", "Arial", 40)
6     :move(display.cx, display.cy + 100)
7     :addTo(self)
8     --print("Hello,Yt,I'm here")
9
10    display.newSprite("bg.png")--这个display 由cocos-lua友情赞助的一个新的api,也可以使用传统的cc.Sprite来写,这个更简单,直观
11    :move(display.cx,display.cy)--cx,cy --centerX,centerY ,就是纵横中心
12    :addTo(self) --就是将这个精灵添加到 TitleScene里面
13
14
15 end
16
17 return TitleScene
```

output:



添加按钮:



进行封装:

```

-- 封装按钮函数
local function createStaticButton(node,imageName,x,y,callback)
    --显示开始游戏按钮        正常图片        按下图片
    ccui.Button:create(imageName,imageName)
    :move(x,y)
    :addTo(node)
    :addClickEventListener(callback)
end

--创建开始按钮
createStaticButton(self,"btn_start.png",display.cx,display.cy/2,function()
    print("clicked Start!")
end)
--创建设置按钮
createStaticButton(self,"btn_option.png",display.cx-200,display.bottom+80,function()
    print("clicked Start!")
end)
--创建问题按钮
createStaticButton(self,"btn_question.png",display.cx,display.bottom+80,function()
    print("clicked Start!")
end)
--创建退出按钮
createStaticButton(self,"btn_exit.png",display.cx+200,display.bottom+80,function()
    print("clicked Start!")
end)

```

output:



切换场景

—创建开始按钮

```
createStaticButton(self,"btn_start.png",display.cx,display.cy/2,function()  
    print("clicked Start!")  
    local s = require("app.views.MainScene").new() —将文件对应的类实例化  
    local aa= display.newScene(s,"fade",0.6,display.COLOR_BLACK)  
    display.runScene(aa,"fade",0.6,display.COLOR_BLACK)
```