流程:

打开游戏进入LoadingScene加载纹理和动画还有xml数据

进入GameStageSelectionScene关卡选择界面, 可以在这个界面进入贴纸和拼图还有泡泡龙的游戏界面,

结构:

控制类GamePlayController是一个单例, 用来处理碰撞和点击, 负责GameScene与GameBubbleMap之间的通信.

碰撞检测使用cocos2d的physicsworld的物理引擎, 在GamePlayController处理不同的碰撞,

项目的战斗算法以及数据生成在GameBubbleMapImple中, 通过GameBubbleMap中的接口处理战斗事件, 战斗结果出来在GameBubbleMap发送消息, 通知GameScene进行视图变化

GameBubbleMapImple类是泡泡龙的计算算法类,

纹理管理: 游戏中使用SpriteTextureController类的接口来生成精灵纹理, 便于之后使用合图进行优化

使用的cocos2d::ui::Button使用ButtonEffectController设置按钮的点击缩放

屏幕适配: 项目默认使用宽适配的适配方案, 然后再具体对控件进行缩放, 使用SmartScaleController获取相关的缩放系数

工厂: 各种泡泡使用BubbleFactory生成,

用户的数据包括通关关卡, 道具数量, 播放音乐, 拼图关卡, 贴纸存档使用UserDataManager控制.

贴纸使用DecalsFactory管理, 还有保存贴纸

付费: 购买相关操作使用GameBuyStoreMannager类

逻辑交互: 大部分类的交互都是通过事件来驱动, 以减少各个类之间的耦合度