



链滴

LoveExample-2 获取鼠标位置

作者: [ZephyrJung](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1474378970747>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

本系列算是入门练习，只讨论代码表面功能，不做深入研究
拟在最后用这些内容实现一个小游戏，还没想好，学完再说吧

```
function love.load()
    love.graphics.setFont(love.graphics.newFont(11))
end

function love.draw()
    -- Gets the x- and y-position of the mouse.
    local x, y = love.mouse.getPosition()
    -- Draws the position on screen.
    love.graphics.print("The mouse is at (" .. x .. ", " .. y .. ")", 50, 50)
end
```

newFont里面大概设置了字体大小，11的效果感觉很小，不知道其单位是啥，不重要，日后再看吧.....
这里涉及lua比较独特的语法，顺手搜了一个教程：[lua教程](#)

- Lua可以对多个变量同时赋值，变量列表和值列表的各个元素用逗号分开，赋值语句右边的值会依赋给左边的变量。
- 运算符 .. ：两个英文句号，用以连接字符串

获取鼠标位置的意义很大的，结合上一节，就可以做出图片跟随鼠标的效果。记得后面有个自定义鼠图案的示例，相比就是使图片跟随鼠标，至于如何隐藏鼠标本身，待到那个例子在学习吧。

今日就到此啦。