



链滴

Love2d 几何坦克大战 - 1

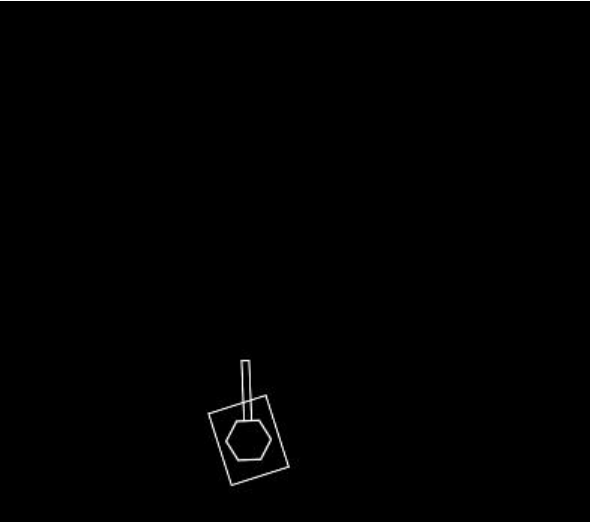
作者: [ZephyrJung](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1476623850395>

来源网站: 链滴

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

经过两天断断续续的代码，实现了单个坦克的基本行为，也就是移动，射击，效果如下



怎么样，看起来是不是有模有样？

而这个实现代码其实也非常简单，根据[之前的教程](#)，加上官方wiki的查询，以及群里大神的一两句指就可以做出来啦~

示例的完整代码托管在github上，[请戳链接](#)

这里重点介绍部分代码（也就是根据大神指点查询wiki的部分）

```
--画坦克躯干
love.graphics.origin()
rotateGraph(centerX,centerY,Tank.bodyA);
love.graphics.rectangle("line", bodyX, bodyY, bodyW, bodyH)
--画坦克头部
love.graphics.origin()
rotateGraph(centerX,centerY,Tank.headA)
love.graphics.circle("line", centerX, centerY, Tank.headR, Tank.headS)
love.graphics.rectangle("line", fireX, fireY, Tank.fireW, Tank.fireH)
--画子弹
for i,v in pairs(bullets) do
  love.graphics.origin()
  -- rotateBuilet(v.angle)
  rotateGraph(v.cx,v.cy,v.angle)
  love.graphics.circle("line", v.x, v.y, 4,10)
end
```

love.graphics.origin

这个方法的作用时复原当前场景的状态。

这段代码对当前场景进行了旋转操作，为了实现局部旋转，每当画完要旋转的部分后，即将场景立刻复原。

rotateGraph

```
love.graphics.translate(posX, posY)
love.graphics.rotate(angle)
love.graphics.translate(-posX, -posY)
```

第一行，将坐标中心移动到指定位置

第二行，以该中心进行旋转，角度为angle

第三行，将中心返回到初始位置

键盘两种监听方式

```
function keyboardLinstener(dt)
  if love.keyboard.isDown("a") then
    Tank.bodyA = Tank.bodyA - dt * math.pi/2
    Tank.bodyA = Tank.bodyA % (2*math.pi)
  end
  if love.keyboard.isDown("d") then
    Tank.bodyA = Tank.bodyA + dt * math.pi/2
    Tank.bodyA = Tank.bodyA % (2*math.pi)
  end
  if love.keyboard.isDown("w") then
    moveTank(-1,dt)
  end
  if love.keyboard.isDown("s") then
    moveTank(1,dt)
  end
  if love.keyboard.isDown("q") then
    Tank.headA = Tank.headA - dt * math.pi/2
    Tank.headA = Tank.headA % (2*math.pi)
  end
  if love.keyboard.isDown("e") then
    Tank.headA = Tank.headA + dt * math.pi/2
    Tank.headA = Tank.headA % (2*math.pi)
  end
end

function love.keyreleased(key)
  if key == "j" then
    tankFire()
  elseif key == "k" then
    Tank.bullets=Tank.maxbs
  end
end
```

keyboardLinstener这个方法需要放到update中持续执行，每次执行的时候判断某个键是否按下，这可以做出持续键盘事件的效果

而love.keyreleased是一个独立的方法，实现就能进行监听。功能如其名称，当某个键按下的时候触（相比html5不用写键值真是谢天谢地）

好啦，就写这么多。不好意思，又发了一篇绝大多数人不看，看的人又有大部分并不能看懂的帖子 trol face

做游戏是个很有意思的数学过程，希望将来这个引擎能流行于初中学校之间，对于提高思维能力一定有帮助，为我国培养出更多优秀的人才 🙏pray

说的我有点想笑，哈哈 laughing