

本页由killman.liu翻译自原英文教程 [main页](#)

# 教程首页

本教程主要包含Orx的基础和高级教程。Orx是一个开源、跨平台、轻量级、数据驱动的2D游戏引擎。

## 安装

这些教程演示了如何设置不同的编程环境(IDE)来运行orx<sup>1</sup>

- Microsoft Visual Studio (C++) for Windows: [Tutorial \(英文版\)](#) / [Download \(Express version\)](#)
- CodeLite for Windows, Linux and Mac OS X: [Tutorial \(英文版\)](#) / [Download](#)
- XCode for Mac OS X: [Tutorial](#) / [Download](#)

## 基础

本节将要介绍orx的基础知识。

你可以从[这里](#)下载Windows(mingw, msvc2005 & msvc2008). Linux 和 MacOS X下的可执行文件（包括项目文件，数据和源码）。

前九个基础教程（#1 - #9）使用默认的orx启动程序加载，这样易于快速测试/制作原型。<sup>2</sup>

它们被编译成运行时加载（在命令行<sup>3</sup>上 或配置文件中指定它们的名字）的动态连接库。

此外，下面的内容<sup>4</sup>解释了哪些行为是由默认的orx.exe/orx 启动程序提供的。

这是一个基础的C教程。 由于我们在本教程中使用默认的可执行文件，下面的代码将以插件的方式加载和执行。

另外，一些基础设施有主执行文件为我们处理。 首先，它会加载所有可用的插件和模块。如果你只需要其中的一些，最好编写你自己的可执行文件而不是插件。这部分包含在后面的教程中。

主执行文件还处理下面这些键盘输入：

- F11 是纵向对齐切换
- Escape 退出
- F12 截屏
- 退格键(Backspace) 重新载入全部配置文件

如果有 orxSYSTEM\_EVENT\_CLOSE事件发生，程序也会退出。

不过，如果使用orx作为传统库构建你自己的可执行文件当然也是可以的（也很容易做到）。这在教程 #10(使用C++编写) 和 教程 #11（使用 C编写）会讲到。教程 #10 还演示了如何使用orx编写C++代码<sup>5</sup>。同样地，你可以用任何可与C连接的语言编写程序。

在将来的发布中将会为某些常见语言提供封装。如果你想编写这种封装库，为orx做贡献，请通过论坛联系我们。

当前提供的基础教程列表:

1. [C] [对象\(Object\)](#)
2. [C] [时钟\[\]Clock\[\]<sup>6\)</sup>](#)
3. [C] [帧的创建\(Frame\)](#)
4. [C] [动画\(animation\)](#)
5. [C] [视口与摄像头\[\]viewport & camera\[\]](#)
6. [C] [声音与音乐\(sound & music\)](#)
7. [C] [特效\(fx\)](#)
8. [C] [物理特性\[\]physics\)](#)
9. [C] [卷轴效果\(scrolling\)](#)
10. [C++] [独立程序与本地化教程\[\]stand alone & localization\[\]](#)
11. [C] [spawner & shader](#)

## 原官方教程

[官方教程主页 \(英文版\)](#)

## 社区内容

有一些Orx爱好者写了一些教程，可以作为官方的教程的补充材料

- [Grey's 教程\(英文版\)](#)
- [九天\(JTianLing\)的教程](#)

<sup>1)</sup>

所有的IDE都是免费可以从英特网上下载的

<sup>2)</sup>

用一行代码完成初始化，不需要写main函数，没有循环要处理

<sup>3)</sup>

另提供了 .bat/.sh 脚本方便启动所有示例

<sup>4)</sup>

你将在在所有教程的源文件的开始处看到这些内容

<sup>5)</sup>

Orx本身由C编写

<sup>6)</sup>

译者注：计时器(timer)

From:

<https://www.orx-project.org/wiki/> - **Orx Learning**

Permanent link:

<https://www.orx-project.org/wiki/cn/orx/tutorials/main?rev=1446085703>

Last update: **2025/09/30 17:26 (7 months ago)**

