

课程安排，请关注微信公众平台或者官方微博

编程语言： **Golang** 与 **html5**

编程工具： **Goland** 和 **HBuilder**

预计平均一周左右更新一或二节课程

授人以鱼，不如授人以渔。

大家好，

欢迎来到 字节教育 课程的学习

字节教育官网：[www.ByteEdu.Com](http://www.ByteEdu.Com)

腾讯课堂地址：[Gopher.ke.qq.Com](http://Gopher.ke.qq.Com)

技术交流群： 221 273 219

微信公众号： **Golang 语言社区**

微信服务号： **Golang 技术社区**

## 目录：

第一季	微信小游戏基础、进阶、提高课程.....	2
第四节	模块化.....	2
1、	课程内容.....	2
2、	课后作业—难度：★ ☆ ☆ ☆ ☆ .....	3
3、	微信公众平台及服务号 .....	3

# 第一季 微信小游戏基础、进阶、提高课程

## 第四节 模块化

### 1、课程内容

小游戏提供了 CommonJS 风格的模块 API，可以通过 `module.exports` 和 `exports` 导出模块，通过 `require` 引入模块。假设代码包有如下结构，`src/util` 目录下的是一些在游戏中会反复用到的方法，`res/image` 目录下则是游戏中会用到一些图片。

```
├─ game.js
├─ game.json
├─ src
│   └─ util
│       ├── drawLogo.js
│       └─ ...
├─ res
│   ├── image
│   │   ├── logo.png
│   │   └─ ...
│   └─ music
│       └─ bgm.mp3
```

其中，**drawLogo.js** 模块封装的是一个用来把 logo 画到指定位置的方法。

```
module.exports = function (canvas, x, y) {
  var image = new Image()
  image.onload = function () {
    var context = canvas.getContext('2d')
    context.drawImage(image, x, y)
  }
  image.src = 'res/image/logo.png'
}
```

注意，当用加载本地的图片、音频、视频资源时，必须写从代码包根目录开始的绝对路径。如果写以 `drawLogo.js` 所在目录的相对路径，则会导致系统找不到资源文件，加载失败。

```
image.src = '../res/image/logo.png'
```

在 `game.js` 中 `require drawLogo`，就可以调用 `drawLogo` 模块导出的方法。

```
var drawLogo = require('./src/util/drawLogo')
var canvas = wx.createCanvas()
drawLogo(canvas, 40, 40)
```

---

## 2、课后作业—难度：★☆☆☆☆

问题交流的平台：

社区问答系统回答：Golang 技术社区（服务号菜单栏）

---

## 3、微信公众平台及服务号



Golang 语言社区



Golang 技术社区