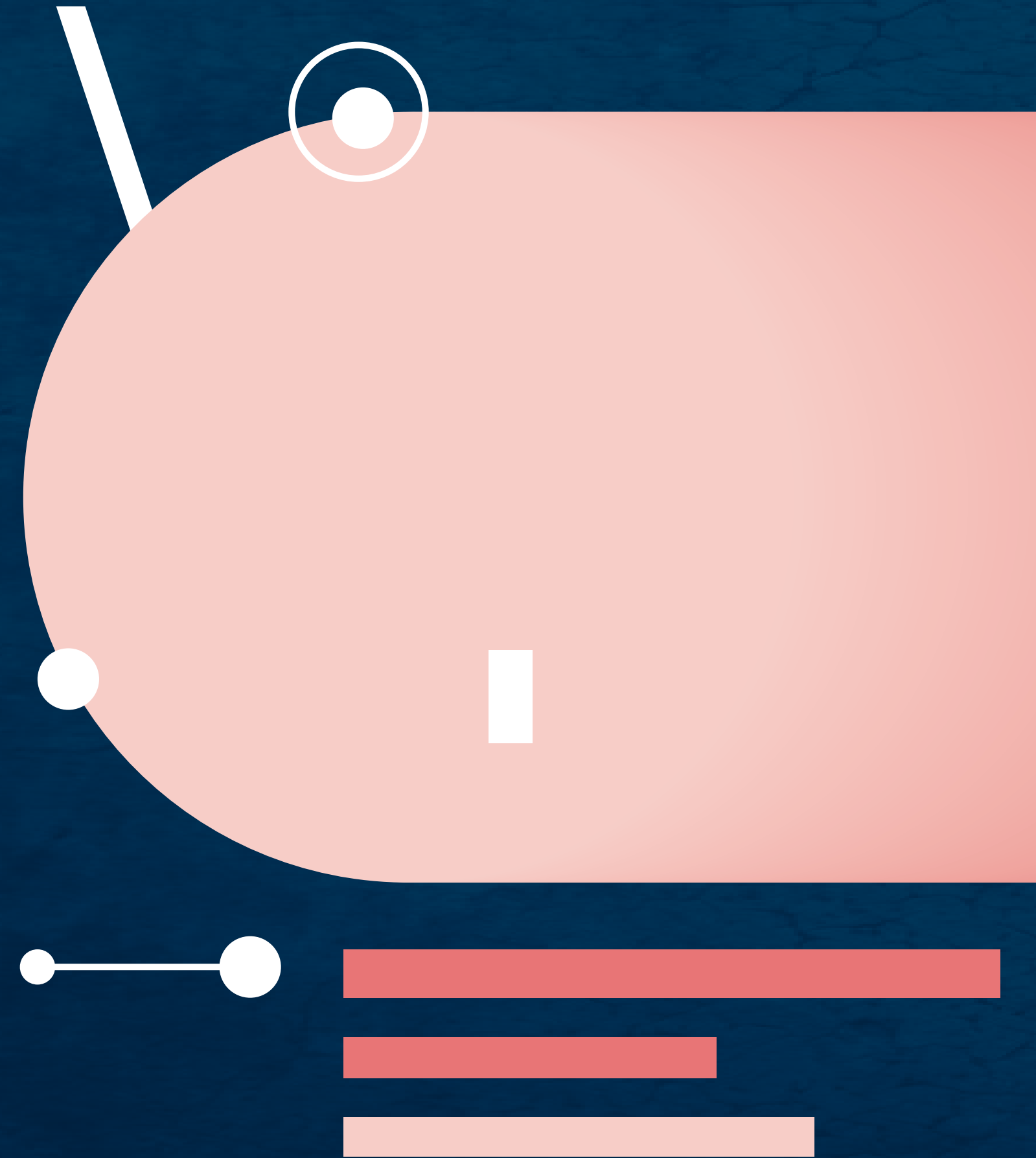


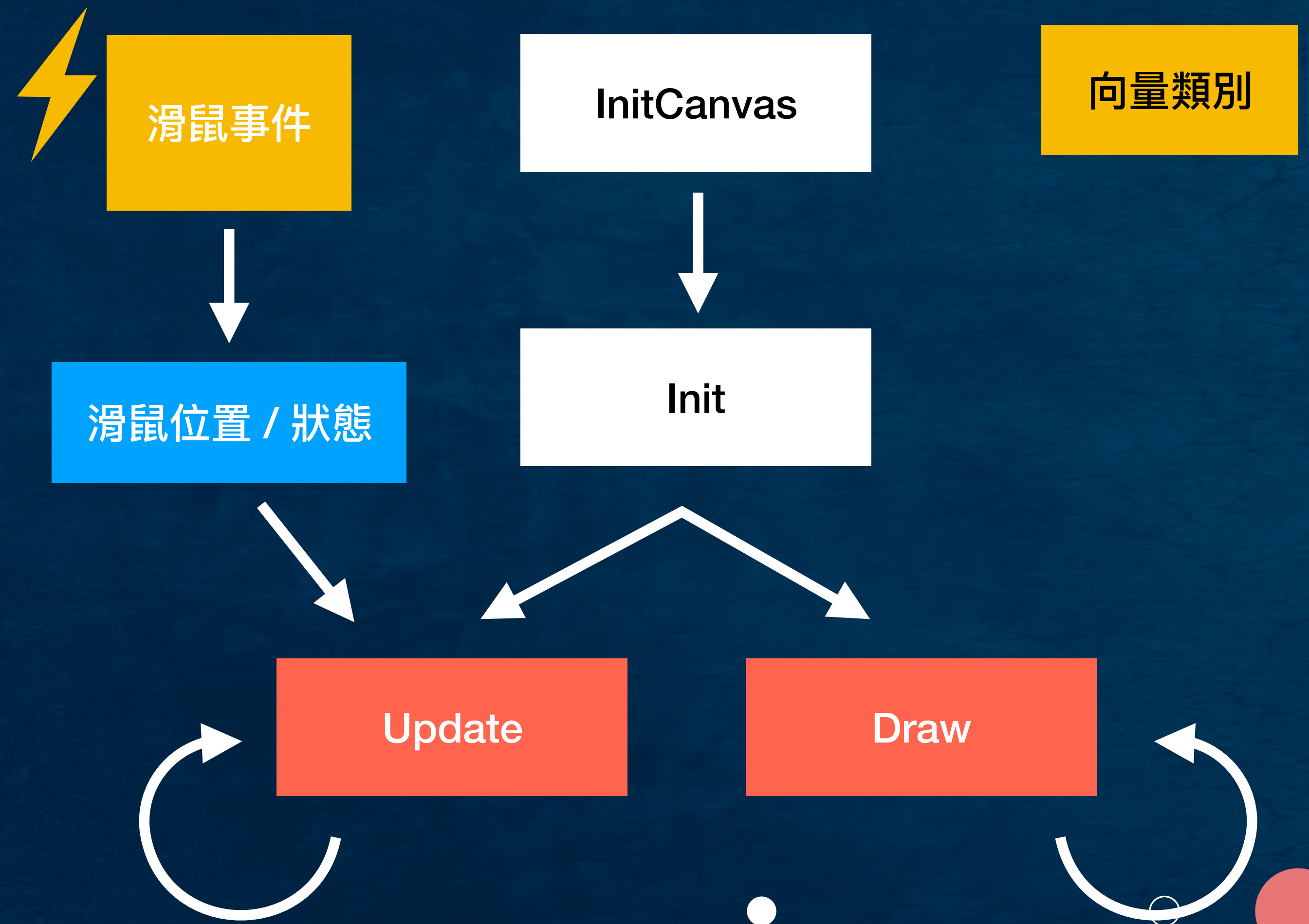
ES6 類別定義與模板

Canvas與特效動畫



基礎繪圖程式架構

- `initCanvas()` 初始化繪圖元件
- `init()` 初始化物件與變數
- `update()` 更新遊戲邏輯
- `draw()` 更新畫面



ES6的類別-建構子

```
class Person{  
  constructor(){ ... }  
  method(){ ... }  
}
```

使用class糖衣簡化語法

方法定義不用逗點分隔

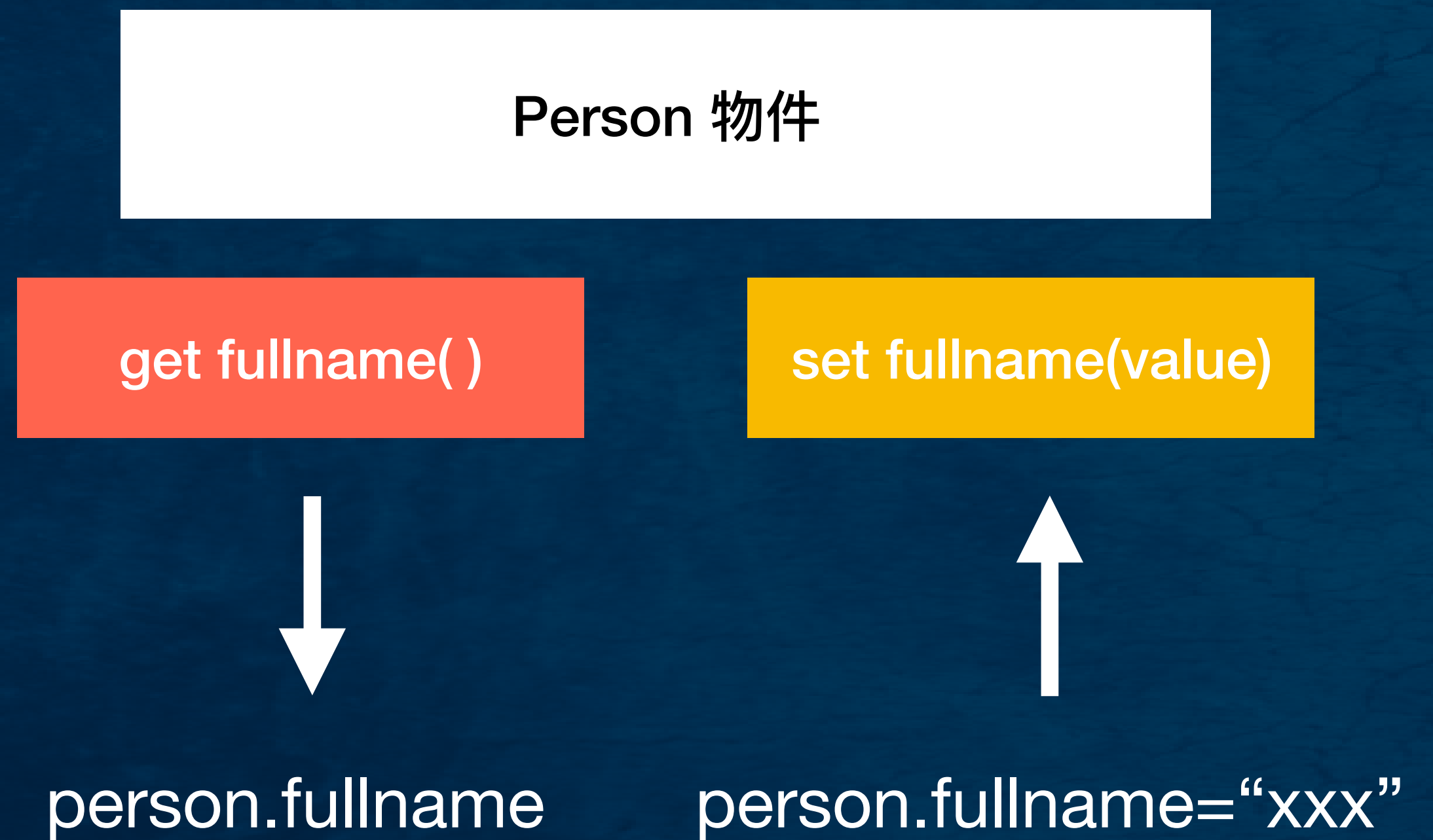
```
var Person = function(){  
  }  
  
Person.prototype.method = function(){  
  }  
}
```


ES6的類別-計算屬性

虛擬的屬性- 模擬「取得」與「設定」

當使用到的時候動態計算

減少資料的重複



ES6的類別-計算屬性

get attr(){ ... }

set attr(newvalue){ ... }

obj.attr 取值

obj.attr=newvalue 設定值

```
get fullname( ){
```

```
    return this._frontname+this._backname
```

```
}
```

```
set fullname( name ){
```

```
    this._frontname = name.split(' ')[0]
```

```
    this._backname = name.split(' ')[1]
```

```
}
```


ES6的類別-繼承

```
class Worker extends Person{  
  Constructor( ... ){  
    super(.... )  
  }  
}
```

使用extends繼承類別

```
Var Worker = function( ){  
  Person.call( .... )  
}
```

```
Worker.prototype =  
Object.create( Person.prototype )  
Worker.prototype.constructor=  
Person.constructor
```



實作範例練習



課後練習：整理codepen模板跟程式