**JS 贪吃蛇项目总结**

1. 函数节流：
2. 如果一个函数中有2个return，判断是否会在一组逻辑语句下同时执行，如果不会就可以使用多个return；
3. 边界检测：
4. 蛇是否撞到墙，需要既能访问到snake 又能访问到map 所以应该在game类中定义该方法；
5. 设置flag的情况：start——》flag = true；gameover——》flag = false;

Flag用来标记状态，控制程序的流向；

1. resetFood方法需要读取map的row和col 和 food的row和col，所以定义在game类中；
2. 重置食物使用递归函数：明显解为~随机生成row和col，然后将该row和col给food类；
3. 蛇吃自己checkSnake（）该方法结束时需调用gameover()，所以需要定义在game中；

问题：渲染食物图片后，蛇不会往前移动；

解决：由于清屏方法之前是更换背景颜色backgroundColor = “white”;,当食物换成Backgroundimage的时候，就不能在清屏的时候覆盖了；