# 微信小游戏开发流程、

# 注册/环境

微信公众平台、微信开发者工具

cnpm install -g live-server

# 原理

小游戏路基梳理

game.js 入口文件

main.js 程序主类，用于初始化canvas和一些全局对象，各个精灵和绑定点击事件

director.js 程序导演类，用于控制游戏的逻辑和精灵的创建与销毁，控制游戏的主循环

datastore.js 存储游戏需要长期保存的变量和需要定时销毁的变量

resources.js 资源加载器

sprite.js 精灵类

background 背景类资源

land.js 陆地js

呈现原理

框架和基类创建和开发

# 程序各个文件功能

**main.js**

程序入口、在这里进行资源加载、初始化cavas、

资源加载

import {resourcesLoad} from “./resourcesLoad.js”

**导演类-director.js**

单例模式-加载图片

**精灵类-sprite.js**

**数据管理-datastore.js**

# 微信小游戏API

## wx.triggerGC() 垃圾回收机制

在游戏结束时调用

## canvas创建

## 音频创建

**main.js中创建，调用**

bgm = wx.createInnerAudioContext()

bgm.autoplay = true

bgm.loop = true

bgm.src = url

## 获取用户信息

wx.getUserInfo({

})