爱创课堂前端培训

# 贪吃蛇

第5天课堂笔记（本课程共5天）

班级：北京前端训练营22期

讲师：彭帅伟

日期：2019年4月18日

彭帅伟老师

QQ: 284337908

爱创课堂官网 ：[www.icketang.com](http://www.icketang.com)

# 复习：

构造函数与普通函数之间的区别：

定义方式:

没有区别， 只不过构造函数的首字母要大写

目的：

普通函数：为了实现某种功能

构造函数：创建对象

调用方式：

普通函数：直接调用

构造函数：使用new 关键字 调用

原型：

每一个函数都拥有的属性，它的值是一个对象

特点：原型中的所有内容都可以被实例化对象所访问到

原型就好比是一个公共区域，以后我们可以将对象的属性和方法都添加到原型中，既可以不去污染全局作用域，还能使每一个对象共享

instanceof: 检测某个对象是否是某个构造函数的实例

hasOwnProperty: 该方法用于检测对象中是否含有指定的属性

内置构造函数：

ECMAScript核心语法也支持一些内置构造函数：

Array、 Function、 Object、String、Nubmer、Boolean、RegExp、Date、Error

Array: 用于创建数组

Object: 创建对象

Function: 创建函数

除了最后一个参数是函数体， 其它都是形参

String: string值类型的对应包装类型

Number: number值类型的对应包装类型

Boolean: bool值类型的对应包装类型

RegExp: 用于创建正则表达式

内置构造函数之间的关系：

所以的对象都是Object的实例

所有的函数都是Function的实例

函数也是对象

# 贪吃蛇

我们决定使用面向对象的方式来书写

因为游戏是最适合使用面向对象的方式  
 当前游戏中可以分为几个类呢？

我们把整个游戏看成是一个类 (Game类)

我们可以把地图看成是一个类

有row属性

有col属性

有width属性

有height属性

有一个数组属性，是一个二维数组，用于存放每一个小方格元素

可以把蛇看成是一个类

数组属性，用于存放蛇的每一节身体

有一个方向属性

增长的方法

移动的方法

可以把食物看成是一个类

有一个x属性

有一个y属性

图片属性  
可以把障碍物看成是一个类

数组属性

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |