自己的代码能力有限，于是在研读原有打字游戏代码的基础上在网上学习了贪吃蛇游戏的代码，以下是自己的一些感悟：

首先是对于html优越性的感触，这个玩意居然能够内嵌js文件、css文件，而且内嵌方式不限于一种，很好，这激起了我学习代码的浓厚兴趣。这个玩意还是很好玩的。

然后是对于事件驱动程式设计的理解。当我们建立专为浏览器设计的应用程式时，我们会提供GUI给用户使用以使其在我们建立的格式上进行互动。借由建立新的函式，我们可以标记这段将被运行的程式码。我们回顾一下[程序式程式设计](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%BF%87%E7%A8%8B%E5%BC%8F%E7%BC%96%E7%A8%8B)，函式会依照顺序一行一行的被运行。这同样也会被实践在事件驱动程式设计上，差别在于如何去呼叫这些函式。

要处理这些事件：点击按钮、输入字串等等，我们需注册事件监听者（Event Listeners）。事件监听者是函式之一，负责回应当事件触发时，提供相对应的回应。事件监听者可以根据用户的行为，更新使用者介面，呼叫伺服器，或是任何你想要它做的事。我们利用 [addEventListener](https://developer.mozilla.org/docs/Web/API/EventTarget/addEventListener) 新增事件监听者，提供要被运行的函式。

比如在贪吃蛇的代码中，核心事件便是键盘的点击，你要操纵蛇头进行移动，蛇头的移动带来整个蛇身的移动，再到后面判断蛇头是否吃到了食物、是否撞到了墙壁（或自己），吃到食物便增长一段，撞了便在屏幕上打出游戏结束，这形成了对时间的一二三级反馈，这让我很好的加深了对事件驱动程式设计的理解。

这门课比较难。

自己还是很有兴趣的。

祝老师工作顺利、天天开心~