Day 08课程总结

这次的课程由于全程都是案例实操，所以就没做思维导图了，把我遇到的几个问题梳理如下，希望老师能逐一指导下：

1. **功能与功能之间的关系与划分**

这个案例中，我在功能与功能之间的关系方面有点迷糊，比方说贪吃蛇的初始化个人觉得应该是包含所有的预操作，比如：键盘事件的绑定、方向的控制、边界检测、吃食物的行为等；

而蛇身体部分数据渲染到页面这块我感觉应该要单列个方法去调用，比直接放在init方法里更好些，因为init不单单是蛇身的绘制，还包括像我刚刚提到的各种键盘事件、边界检测等等都需要调用，这是第一个问题。

1. **封装方式**

视频中的老师对于每一个对象都采用自调用函数去封装，最终挂载到window上，这样的方式每一个对象暴露出来的接口其实都清晰明了，但是我自己又觉得，既然作为贪吃蛇这样一个小游戏，蛇、食物、地图这三者应该组成一个完整的封装在同一个自调用里，最终暴露出来的接口也只是作为一个总的Game接口

1. **构造函数依赖问题**

这个估计是个不是问题的问题，我在snake对象里依赖了food对象，后面想想其实好像也正常，蛇身体长度的增加以及吃食物其实都要依赖food对象。

1. **对以自己理解的方式写代码**

因为视频里老师编写代码的方式外层虽然各自都加了自调用函数，隔离了作用域，但是里面的代码结构和方法划分我还是不太习惯，所以就用了自己认为比较清晰的方式去写，希望老师能多提点意见，毕竟这个阶段正好是面向过程过渡到面向对象的重要阶段，很多东西虽然大方向知道能划分为几个属性或方法，但实际编写代码时，特别是遇到功能之间有交叉的时候就比较容易懵，然后就会怀疑自己的功能划分是不是不太合理。