S2创意编程课总结

终于到了这一天，先让我大大的缓口气，这期课程真是太不容易了，蜀黍忙，我们小组的也都挺忙，比如说今天已经是星期五的早上，我正在地铁上捧着手机写总结，脑袋里还在想着晚上回去哪个模块还要改一改，力保DDL。

S2的三个homework，单词表、贪吃蛇和小组主页，它们的实现方式各不相同，词频是用最基础的python语句来做统计；贪吃蛇是调用pygame这个封装好的python库，站在巨人的肩膀上；主页则是用html来贴瓷砖，用css来穿衣服，用json存数据，再用flask跑起来，当然还有贴瓷砖之前的画页面（这一步偷懒就画了一点点），用135editor画主页的内容（这个真是看着容易做起来很艰难，比如控制图的大小和位置，一次次调整压缩转双引号贴到json里验证效果，最后总算有一个稍微看得过去的页面），这些似乎和python语言本身没什么关系？似乎这就是所谓的“前端”？不管怎么样，借助让我眼花缭乱的的工具，三个作业都完成的差不多，有那么一丢丢成就感，但说实话这有点狐假虎威，因为每个任务的思路都是蜀黍和小乖老师给的，框架也是搭好的，我充其量理解了60%吧。不过蜀黍之前也说过，S2是让你拄着拐杖走，那咱就一步一个脚印地走，毕竟现阶段最重要的还是做一块海绵，吸饱了才能挤出水来。

S2中最开心的是收获了整理思路和逻辑，比如说写贪吃蛇的游戏，首先是要把界面用坐标表示出来，再在格子中画出苹果和蛇，再让蛇动起来；写网页，则要先把界面分块，再添加各种元素，再做页面之间的跳转，再填充页面。理清头绪，把任务拆分成子任务，就容易实现了。

此外，特别开心有很好的伙伴一起学习，小组的群里有提问有答疑有相互鼓励，希望以后也能一起进步。

新欢

2017.08.18