



链滴

H5游戏引擎框架enchant.js初探

作者: [ZephyrJung](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1469345070488>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

enchant.js是一个日本出的HTML5游戏引擎，是一只五脏俱全的小麻雀，核心源码可读性十分好，弥补了文档不足的弱点。使用起来也十分方便，如下：

```
enchant();
window.onload=function(){
  game=new Game(500,500);
  game.start();
}
```

具体逻辑具体添加，官方提供了许多demo，甚至提供了图片素材，可以满足自己学习娱乐使用了。

我对js面向对象编程不是很熟悉，看源码很多地方都云里雾里，它的使用方式在我眼里也颇为高深，而我通过读代码发现了它使用canvas的方式，于是剑走偏锋的利用这个引擎写起了canvas

```
var surface=new Surface(100,100);//参数瞎写的
```

然后通过surface.context就可以写canvas代码了。借此完成了贪吃蛇、俄罗斯方块两个游戏（贪吃实际是改写的某位大神的lua代码，自己曾经也写过，只是bug比较多而且代码较乱，直接抛弃了.....）

后来也看过其他的html5游戏引擎，要么就是让我感觉过度吹捧，要么就是感觉门槛略高，我想做的情其实就那么些，如果去学习指定的使用方式，未免成本太大。故而最终还是确定了这个enchant.js为我将要深入学习的选择（而且在之前的练习中已经读了不少引擎源码，颇有几分感情在.....）

游戏引擎一般有个精灵的概念，这个里面也有，不过私以为真的要做什么正儿八经的游戏的话，不如Unity（实际上我确实很想学，官方教材都买了orz），这种H5的js引擎，可以最大限度的发挥其灵活性，开放源码下一切尽在自己手中。

当然，这些，都是业余的.....不可本末倒置，不可本末倒置，不可本末倒置