写这个框架的目的是想借鉴游戏编程的思想，完成一个在手机端通过canvas写动画的简单框架，

在写过程中发现几个思维的误区

首先说下游戏编程的思想

1. 游戏编程，是通过绘图，来展现元素，通过多次绘图来实现动画效果
2. 渲染和动画是2个概念，动画是不停地改变元素的属性，渲染则是不停地将元素的展现绘制出来，这2个操作是没有关系的，应该是各自有一个线程
3. 定时器应绑定在元素上，要实现队列动画，所以元素应有队列控制的方法
4. 渲染分为层渲染，和转场渲染，精灵-》层-》场景 构成一个节点数 ，通过算法提高渲染效率
5. 导演，进行全局控制