Ферма

1. Хранит животных
2. Продаёт животных
3. Покупает животных
4. Продаёт продукцию животных
5. Хранит Баланс игрока

Животные

1. Производят продукцию
2. Требуют содержания

Продукция животных

1. Генерируется автоматически

GameManager

1. Выводить на консоль всю информацию
2. Обрабатывать диалоги с игрой
3. Сохраняет/загружает текущее состояние

Логика мененджера:

Из main менеджер создаёт экземпляр самого себя. В конструкторе вызывается **главное меню** с возможностью запустить/загрузить игру. Загрузка игры вызывает старт, но с переданным сейвом.

Игрок попадает на **главную сцену**. Здесь начинается и заканчивается игровой цикл. Игроку предлагается *сходить* на рынок, *посетить* ферму или *скипнуть* день.

Скип проводит математические расчёты баланса фермы и возвращает на **главную сцену**.

Посетить ферму переносит на сцену *фермы*. В этой сцене игрок может посмотреть количество каждого типа животных, продукции и ресурсов (вода, зерно и т.д.) и ожидаемое время их окончания. Из этой сцены игрок возвращается **на главную сцену.**

Сходить на рынок переносит на сцену *общего рынка*. У общего рынка есть возврат **на главную сцену** две сценки: покупка сырья и продажа материалов. На покупке сырья игрок тратит деньги в обмен на сырьё. Цена на это добро будет рандомизироваться в зависимости от базовой. Игрок возвращается на **сцену общего рынка**.

На продаже материалов рандомно генерируется предложения на продукцию и её цену. Сгенерированное предложение генерируется одноразово в начале дня. Игрок может продать что-то, после чего возвращается опять на рынок, в котором прошлого предложения уже не будет. Из этой сценки он возвращается на **сцену общего рынка.**