**大致介绍：**

Game类是整个游戏的主类，当网页加载完成，创建类，并startMainLoop

内含一个序列化方法，一个反序列化方法，每10s保存一次

Tick负责整个游戏的计时，render在启动后使用requestAnimationFrame自动调用

Global state 存储所有需要保存的数据

**本地化：**

Locale locale.zh-CN.json是本地化文件，缩写loc，但是界面的UI怎么显示还需要后期再弄，现在先不管了，还好界面的不是很多。

**调试：**

Enabledebug global.setting.expose window.game = {farming:deepClone(farming)}

updateDebugData

获得window.game = game; window.game= null;

**成就：**

**外部包介绍：**

Pako 压缩 没什么好说的

Ifvisible 页面未激活状态管理 blur focus

Popper 物品鼠标hover提示

jQuery 通用库

Sortable 拖拽 物品栏

Toaster 右下角通知 Toastify基于jQuery

Fuse 模糊搜索 物品栏搜索

Tippy 物品鼠标hover提示 主要用这个

Sweetalert 当离开时提示 <https://sweetalert2.github.io/#usage> swal.fire

**背景变化：**

var video = document.getElementById('bg\_video');

var source = document.getElementById('bg\_mp4');

source.setAttribute('src', './assets/background/small.mp4');

video.load();

video.play();

Hex

<https://codepen.io/aslan11/pen/DyxeBy>

<https://slowe.github.io/stuquery/hexmap.html>