**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 存储所以需要保存的数据

**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

Ifvisible 页面未激活状态管理

jQuery 通用库

Sortable 拖拽

Toaster 右下角通知

Fuse 模糊搜索

Popper 物品鼠标hover提示

Sweetalert 当离开时提示

Hex

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

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