Controller类是作为一个管理类，管理整个farm和farmer

农作物种类：cron, tomato, eggplant, kiwifruit, carrot

动物: hen, cow,pig

Items: 增加快乐值，减少农作物生长时间，喂动物

每次喂动物/给动物幸福指数时，先选择动物，之后会判断item列表里是不是有东西和判断有没有这个动物，然后把列表里的动物都喂一遍,如果不够会自动抛出异常并且捕获

给植物催长素，先选择植物，然后判断item列表里有没有同时判断有没有这个植物，然后把这个植物都用上，如果不够会自动抛出异常并且捕获

需要设置的东西有：每过一天，根据农场情况返回农场bonus

规则： 动物的health 比前一天多20% 返回20元,不到加5元

动物的happy 比全一天多20% 返回20 元，不到加5元

农作物每个加10元