加载资源

创建我们的显示对象

（数据、绘制、更新）

准备主循环，并把它跑起来

求这一帧和上一帧之间的间隔时间

程序的大体结构

主循环

清空上一帧的图

准备要绘制的显示对象

依次调用显示对象的draw函数

依次调用显示对象的update函数

调用requestAnimationFrame，定时执行下一帧的主循环函数