TimeManager 包括（int）day游戏时间中天数 （float）time游戏时间中小时

**1.调用时机+主要功能**

1. 启动游戏：
2. 走入当前地图
3. 交互
4. 不暂停时 自动更新天数和小时
5. UI调用暂停时 暂停游戏时间
6. 睡觉 数据保存到json（IO速度慢）
7. 关闭游戏

**2. 调用构造函数时加载**

day数据储存在Resource/NewUsrArchive.json,每次加载存档都是从6点开始

游戏玩到一半创建新存档时调用startNewGame（不确定是否对）

第一次开启存档从json配置文件读取day和time

**3与ui logic/player对接**

游戏中所有场景共用一个时间

时间管理器的实现，要求每天结束时自动调用所有物品的settle函数，时间流逝有自动计数，时间包括游戏天数和当前时间

睡觉时机：由主角在任何时间与床交互触发；时间在游戏内两点时强制玩家睡觉

睡觉功能：把当前交互地图数据+主角状态+时间保存至json，玩家体力值恢复为100%，时间变成第二天早上六点，随后睡醒

入睡后不能起床，一定要在转天6点醒来

**4.成员函数功能见头文件注释**