MapCreator（读取tmx场景，读取玩家存档并添加场景节点，加载玩家人物形象，包含一个CollideManager）

CollideManager（管理碰撞体积，存储一个位图，位图的一点是某个网格是否有碰撞体积），创建tiled场景

PlayerController（playersprite的的事件监听器，要处理玩家操作的所有逻辑（统一吞没所有事件，并调用正确的场景、UI））

PlayerSprite（继承自精灵类，需要时添加到场景，由PalyerController进行调用方法接口，展示所有玩家动画动画以及逻辑）

UICreator（创建设置UI、背包UI、开始界面、对话界面，并且能在事件发生后正确调用其他场景（比如开始界面加载存档后加载开始界面））

UIController（UI事件监听器，与UI层绑定，吞没所有事件，以指令形式调用并做出相应）

SaveManager（管理玩家存档，正确添加作物的位置、状态，并在每天结束时正确更新作物的状态信息，写游戏的设定信息）

NetWork