# 百日高考 (版本: 0.1.1.190313)

## 一、游戏背景

你是一名高三学生。现在，离高考还有100天，你为了考上理想的大学，开始了无限刷题的漫长时光。

## 游戏机制

1. **时间机制（暂定）**

玩家从距离高考还有100天（测试暂定30天）时开始游戏。

在特定条件下，玩家可以手动选择进入下一天。

1. **科目机制**
2. **文理分科**

玩家进入游戏时进行分科选择（文科/理科）随后进入摸底考试。

1. **科目点数**

根据玩家分科结果，分配到不同类型的科目：

文科玩家科目：语文、数学（文）、英语、政治、历史、地理；

理科玩家科目：语文、数学（理）、英语、物理、化学、生物。

每个科目对应一个科目点数代表玩家对该科目目前的掌握程度。

科目点数用于后台计算，游戏中不可见，可通过考试进行分析推断。

1. **精力机制**

每日初始精力为100，精力可用来刷题以及进行其他活动（该版本暂不考虑其他活动）。精力可能因特殊事件发生加减（该版本暂不考虑）

精力小于10时玩家可以选择进入下一天。

1. **压力机制（暂不考虑）**
2. **商店机制（暂不考虑）**
3. **刷题机制**

每次刷题会根据题目星级减少精力。

题目类型为选择题，题目数据主要从各大学习平台中获取。

刷题需要玩家指定科目，系统将根据该科目的科目点数来决定抽取题目难度的比率

游戏前期（前15天内），系统将会优先选择未做过的题目。

无论答题正确与否，相应的科目点数都会增加。

1. **题目分级**

题目根据难度分为6星。

每个星级题目数量比例约为 3:5:5:3:2:1。

每个星级题目精力减少量分别为：2,3,5,8,10。

1. **奖励机制（暂不考虑）**
2. **收藏机制（暂不考虑）**
3. **错题本机制（暂不考虑）**
4. **题目对战机制（暂不考虑）**
5. **游戏机制（暂不考虑）**
6. **交友机制（暂不考虑）**
7. **成就机制（暂不考虑）**
8. **考试机制**

考试时，根据考试类型从题库中选取若干题目给玩家做。根据做题结果以及玩家科目点数生成考试分数。不同类型考试形式不同。

无论任何考试，考试科目顺序都是：语文、数学、综合、英语。

其中，“综合”同时包含3个科目：政治、历史、地理 或 物理、化学、生物。

1. **摸底考**

摸底考试中，对于每个科目，系统会从题库中抽取1~3星题目各一道。总共18道题目。根据做题情况，生成摸底考成绩以及玩家的初始科目点数。

1. **平时测验（暂不考虑）**
2. **一模（暂不考虑）**
3. **二模（暂不考虑）**
4. **三模（暂不考虑）**
5. **高考**

在最后的高考中，对于每个科目，系统会从题库中抽取2~5星题目各一道。总共24道题目。根据做题情况以及每科的科目点数（科目点数的权重较大）生成最终的高考成绩。

1. **毕业机制（暂定）**

根据高考成绩随机分配录取院校。游戏结束。

1. **存档机制**

游戏提供3个档位。

每一天开始自动存档。

## **用例**

1. **进入游戏**

**执行者：**玩家

**目的：**通过新建游戏或者读取存档进入游戏

**事件流：**

1. 玩家启动游戏；
2. 玩家选择“新建游戏”或者“读取存档”（如果玩家有存档）；
3. 如果玩家选择“新建游戏”，将要求玩家选择一个档位进行新游戏，并执行以下4~6步骤；
4. 玩家选择分科；
5. 进行摸底考；
6. 开始玩游戏；
7. 如果玩家选择“读取存档”，玩家将从选择的存档读取游戏。

**前置条件：**一个想在游戏中学习的人

**后置条件：**成功进入游戏

1. **玩游戏**

**执行者：**玩家

**目的：**通过玩游戏进行学习

**事件流：**

1. 在游戏界面中，玩家可以选择刷题等活动；
2. 当精力值低于10时，玩家可以手动选择进入下一天；

**前置条件：**玩家进入游戏

**后置条件：**获得知识与快乐

1. **选择分科**

**执行者：**玩家

**目的：**选择游戏人物的文理分科

**事件流：**

1. 进入新游戏，进入分科选择界面；
2. 玩家选择“文科”或“理科”；
3. 玩家确认选择；
4. 分科选择完毕，用例结束。

**前置条件：**玩家进入新游戏

**后置条件：**分科选择成功，游戏人物拥有相应科目的属性

1. **摸底考**

**执行者：**玩家、系统

**目的：**进行游戏人物的摸底考，快速上手游戏

**事件流：**

1. 分科选择完毕后自动进入摸底考界面；
2. 系统根据给定的顺序展示每个科目的题目；
3. 玩家完成并提交当前科目，进入下一科目；
4. 玩家最后一个科目提交后，摸底考结束；
5. 系统根据做题情况展示摸底考分数；
6. 系统生成科目点数并记录到后台；
7. 玩家确认分数，用例结束。

**前置条件：**玩家完成分科选择

**后置条件：**玩家得知摸底考分数，系统生成游戏人物初始科目点数

1. **刷题**

**执行者：**玩家、系统

**目的：**做题目

**事件流：**

1. 玩家选择刷题，进入刷题界面；
2. 在刷题界面中，玩家选择科目；
3. 系统通过一定算法给出一道题目显示在刷题界面中；
4. 玩家做题并选择一个答案；
5. 答案正确，执行刷题奖励（如果有）；
6. 答案错误，执行刷题惩罚（如果有）；
7. 作答完毕，界面显示作答结果与题目解析，系统处理相关事件；
8. 在结果界面中，玩家可选择新一轮刷题；
9. 选择新一轮刷题，回到步骤2；
10. 玩家结束刷题，用例结束。

**前置条件：**玩家选择刷题

**后置条件：**玩家通过刷题有所收获，游戏人物属性改变

1. **高考**

**执行者：**玩家、系统

**目的：**完成游戏的最终阶段

**事件流：**

1. 时间到达高考前第0天，系统自动进入高考界面；
2. 系统根据给定的顺序展示每个科目的题目；
3. 玩家完成并提交当前科目，进入下一科目；
4. 玩家最后一个科目提交后，高考结束；
5. 系统根据做题情况与科目点数生成高考分数；
6. 系统记录高考分数；
7. 玩家确认分数，进入毕业界面，用例结束。

**前置条件：**时间到达高考前第0天

**后置条件：**游戏进入毕业界面，系统记录高考分数

1. **毕业**

**执行者：**玩家、系统

**目的：**得知游戏最终结果

**事件流：**

1. 高考界面结束，进入毕业界面；
2. 系统根据高考分数随机分配录取院校；
3. 系统记录录取院校；
4. 播放游戏结束动画；
5. 游戏结束，返回标题菜单，用例结束。

**前置条件：**高考完毕

**后置条件：**游戏结束，系统记录录取院校

1. **自动存档**

**执行者：**系统

**目的：**自动存档当前游戏进度

**事件流：**

1. 在每一天的开始时刻，自动保存游戏进度到玩家选择的档位上；
2. 存档成功，用例结束；
3. 存档失败，告知玩家存档失败原因。

**前置条件：**玩家手动进入下一天

**后置条件：**存档成功或提示玩家存档失败原因