# 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。

每日会衰减一定科目点数（数量较少）

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. 游戏进入标题界面；
3. 玩家选择“新建游戏”或“读取存档”（如果玩家有存档）或“退出游戏”；
4. 若玩家选择“新建游戏”，进入创建存档界面；
5. 若玩家选择“读取存档”，进入读取存档界面；
6. 若玩家选择“退出游戏”，程序结束。

**前置条件：**

**后置条件：**进入创建存档界面或读取存档界面或退出游戏

1. **新游戏**

**执行者：**玩家

**目的：**通过新建游戏进入游戏

**事件流：**

1. 系统提示玩家选择存档位置；
2. 玩家选择一个存档位置；
3. 系统记录存档位置编号；
4. 玩家进入游戏初始界面；
5. 系统弹出名称输入窗口。

**前置条件：**玩家选择“新建游戏”

**后置条件：**成功进入游戏，等待名称输入

1. **输入名字**

**执行者：**玩家、系统

**目的：**系统获取游戏主角名称

**事件流：**

1. 系统提示玩家输入角色名称信息；
2. 玩家输入名称信息；
3. 系统记录玩家角色名称信息；
4. 关闭名称输入窗口；
5. 系统弹出选择分科窗口。

**前置条件：**玩家成功创建存档

**后置条件：**系统得到游戏主角名称，等待选择分科

1. **选择分科**

**执行者：**玩家、系统

**目的：**选择游戏人物的文理分科

**事件流：**

1. 系统提示选择分科；
2. 玩家选择“文科”或“理科”；
3. 系统记录分科选择，并创建人物相应的科目属性；
4. 分科选择完毕，进入模拟考界面。

**前置条件：**系统得到游戏主角名称

**后置条件：**分科选择成功，游戏人物拥有相应科目的属性，等待进入模拟考。

1. **摸底考**

**执行者：**玩家、系统

**目的：**进行游戏人物的摸底考，生成初始科目点数，快速上手游戏

**事件流：**

1. 系统生成题目，并根据给定的顺序展示每个科目的题目；
2. 玩家完成并提交当前科目，进入下一科目；
3. 玩家最后一个科目提交后，摸底考结束；
4. 系统根据做题情况展示摸底考分数；
5. 系统生成科目点数并记录到后台；
6. 玩家确认分数，进入游戏主界面。

**前置条件：**系统得到分科选择

**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，进入游戏主界面

1. **读取游戏**

**执行者：**玩家

**目的：**通过读取之前保存的游戏进入游戏

**事件流：**

1. 系统提示玩家选择读取位置；
2. 玩家选择一个存档；
3. 系统读取该存档；
4. 读取存档成功，玩家进入游戏主界面。

**前置条件：**玩家选择“读取游戏”

**后置条件：**成功读取存档信息，进入游戏主界面

1. **日程安排**

**执行者：**玩家

**目的：**对当天日程进行安排

**事件流：**

1. 日程窗口列出当前可用日程；
2. 若玩家选择“刷题”日程，进入刷题界面；
3. 若玩家选择“结束”日程，结束本天；
4. 当精力值低于10时，“结束”日程设为可用；
5. 当精力值低于最低刷题所需值时，“刷题”日程设为禁用。

**前置条件：**玩家进入游戏主界面

**后置条件：**安排日程，帮助游戏角色成长

1. **刷题**

**执行者：**玩家、系统

**目的：**通过做题目提升游戏人物属性

**事件流：**

1. 系统提示玩家选择科目以及刷题类型；
2. 玩家选择科目、题目数目和刷题类型；
3. 系统通过一定算法给出一道题目显示在刷题界面中；
4. 系统显示“下一题”和“结束”选项；
5. 若当前精力值不足以继续刷题，则提示玩家并禁用“下一题”选项；
6. 玩家做题并选择一个答案；
7. 若玩家选择“下一题”，系统提交本题作答结果，在后台执行做题结果操作（如扣除精力等），然后重复执行步骤3；
8. 若玩家选择“结束”，则作答完毕，界面显示作答结果与题目解析；
9. 玩家可选择“上一题”、“下一题”进行题目切换；
10. 玩家选择“返回”按钮，返回到游戏主界面。

**前置条件：**玩家选择“刷题”日程

**后置条件：**玩家通过刷题有所收获，游戏人物属性改变，精力值减少

1. **结束本天**

**执行者：**系统

**目的：**结束一天，恢复精力值并进入下一天

**事件流：**

1. 系统播放结束本天动画；
2. 游戏人物精力值恢复；
3. 游戏天数增加一天；
4. 系统自动存档到记录的档位编号处。

**前置条件：**玩家选择“结束”日程

**后置条件：**人物精力值恢复，系统天数增加一天

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：**系统

**目的：**得知游戏最终结果

**事件流：**

1. 系统根据高考分数分配录取院校；
2. 系统记录录取院校；
3. 播放游戏结束动画；
4. 游戏结束，返回标题菜单。

**前置条件：**高考完毕

**后置条件：**游戏结束，系统记录录取院校