# 主题文档

目录

[主题文档 1](#_Toc53686624)

[作品名称 1](#_Toc53686625)

[创意说明 1](#_Toc53686626)

[对主题的阐释 1](#_Toc53686627)

[展现出主题的内涵/内容 1](#_Toc53686628)

[为什么我们能消灭疫情？ 2](#_Toc53686629)

# 作品名称

ESG，全称EpidemicSimulationGame，即传染病模拟游戏。

# 创意说明

* 使用Pygame而不是NumPy来模拟
* 把模拟做成了互动的形式，用户可以自己操作控制疫情走向。

# 对主题的阐释

* 我们只有万众一心、齐心抗疫，才能够战胜疫情
* 抗疫并不是一件简单的事情，而是需要所有人的共同努力、相互配合
* 不光是医生护士，每个人都能贡献一份力量

# 展现出主题的内涵/内容

* 武汉是一座英雄的城市， **而我们中国， 是一个英雄的国家**。 我们万众一心抵抗疫情，**消灭疫情的速度没有一个国家能超越我们。**
* **英雄者，国之干。英雄之所以为英雄，就在于他们挺身而出，肩鸿任钜，勇担重任。**

首先，游戏已经极大地降低了抗击疫情的难度。

但是对于我们， 单单是消灭游戏中的疫情就很困难，消灭现实中的疫情就更困难。

**但是我们在现实中消灭了疫情！**

## 为什么我们能消灭疫情？

* 因为我们的国家、政府有号召力：一说戴口罩， 我们就戴。不像America.
* 因为我们有像钟南山、李兰娟这样的民族英雄。
* 因为我们有千千万万有责任感、敢担当、义无反顾的医护人员。
* 因为我们有配合抗疫的人民群众，2、3月份全国人民在家“隔离”，对消灭疫情起到了重要作用。

这些就是我们战胜疫情的原因，**缺一不可**。

**病毒是整个人类共同的敌人，只有全球合作共同应对才能取得最终的胜利。中国的成功已经给各国做出正确的示范，病毒是可以被打败的。在这场战役中，中国是必胜的，人类最终也是必胜的。**