**游戏名称：Monetary Policy Simulator**

**背景与原理**

本游戏模拟中央银行制定货币政策的过程。玩家作为“央行行长”，每轮需调节利率与货币供应量，以控制通货膨胀、稳定就业并推动经济增长。该设计参考了 IS-LM 框架中的政策传导机制。

利率提高：降低通胀，抑制经济过热，但会增加失业

货币供给增加：刺激经济增长，但可能导致通胀

游戏机制

一共 5 个“季度”作为游戏轮次

每轮玩家通过滑块调节利率和货币供给

点击“Submit Policy”按钮提交政策

屏幕将显示结果：通货膨胀率、失业率、GDP 增长率

最后将根据整体表现打分

**主要逻辑代码结构**

**模块名**  **功能说明**

simulate\_economy() 根据利率、货币供给计算经济结果

draw\_slider() 绘制滑块组件用于调节数值

game\_loop() 主循环，处理交互和渲染

**使用外部库**

**pygame：用于图形界面与交互**

**运行方式**

安装 pygame

运行 game.py

操作滑块调整政策，点击按钮提交，每轮查看结果