

天数: 30 周

希望值  $H \in [0, H_{lim}]$ ,  $H_{lim} = 100$ :

- 初始等于 60
- 到 0 会失败

体力值  $E \in [0, E_{lim}]$ :

- 初始等于 100
- 到 0 会失败

微积分能力值  $Calculus$

- 初始等于 0

idea 个数  $Idea$

- 初始等于 0

(隐藏) 游戏能力值  $Game$

- 初始  $Game = 0$
- $Game \geq 60$  有机会作为电竞选手毕业

(隐藏) 音乐能力值  $Music$

- 初始  $Music = 0$
- $Music \geq 60$  有机会作为音乐特长生毕业

(隐藏) 社会能力值  $Society$

- 初始  $Society = 0$
- $Society \geq 100$  的话, 毕业后可以投身祖国建设

平时:

- 做微积分作业: 随机做  $t = rand(10, 15 + E/15)$  道题, 然后  
 $H := H + rand(-2, 2)$ ,  $E := E - 5$ ,  $Calculus := Calculus + \lfloor t/15 \rfloor + rand(0, 1)$
- 复习微积分:  $E := E - 5$ , 然后
  - 有 5% 的概率  $Calculus := Calculus + 3$ ,  $H := H + 2$
  - 否则  $Calculus := Calculus + rand(1, 2)$  这里 +2 的概率为 10%,  
 $H := H + rand(-1, 1)$
- 速读立: 有  $((H/H_{lim}) \times 5 + (E/E_{lim}) \times 5)\%$  的概率产生 idea.

- 如果没有 idea 那么  $H := H + 2$  (如果没有 idea 那么  $H := H + 2$ )
- 否则  $H := H + 10$
- 最后  $E := E - 5$
- 运动,  $E_{lim} := E_{lim} + rand(1, 3)$ ,  $E := E - 5$
- 打游戏,  $E := E + rand(10, 20)$ ,  $H := H + rand(-3, 2)$ ,  
 $Game := Game + rand(1, 2)$
- 练琴,  $E := E + rand(10, 20)$ ,  $H := H + rand(-2, 2)$ ,  
 $Music := Music + rand(1, 2)$
- 阅读一些时政新闻,  $E := E + rand(10, 20)$ ,  $H := H + rand(-2, 2)$ ,  
 $Society := Society + rand(1, 2)$
- 啥都不干:  $E := E + 25$ ,  $H := H + rand(-2, 2)$ 。
- 可以用 3 个 idea 写论文:  $E := E - 5$ , 有 70% 的概率成功,  $H := H + 20$ 。有 30% 的概率失败,  $H := \max(5, H - 20)$ 。
- 然后会发生以下额外事件 (这些事件是互斥的, 剩下的概率是什么都不发生) :
  - 5%: 社工活动: 参加的话  $E := E - 2$ ,  $H := H + 5$ ,  $Society := Society + 5$
  - 5%: 数学讲座: 参加的话  $E := E - 2$ ,  $H := H + 5$ ,  $Calculus := Calculus + 3$ , 有 5% 的概率产生 idea, 这种情况下  $H$  额外加 5。
  - 5%: 音乐会: 参加的话  $E := E - 2$ ,  $H := H + 5$ ,  $Music := Music + 5$
  - 如果  $Game \geq 60$ , 有 10% 的机会被发现游戏天赋, 选择这个可以直接毕业
  - 如果  $Music \geq 60$ , 有 10% 的机会被发现音乐天赋, 选择这个可以直接毕业
  - 如果  $E_{lim} \geq 200$ , 有 10% 的机会被发现体育天赋, 选择这个可以直接毕业

微积分:

- 周一周三上课
- 每周一随机布置 20 ~ 50 道题, 等概率, ddl 为下周天, 作业做不完会导致:
  - $Calculus := Calculus - 20$
  - $H := H - 20$
  - 三次做不完就退学
- 考试时间: 第 15, 30 周的周天:
  - 第一次考试要求  $Calculus \geq 40$
  - 第二次考试要求  $Calculus \geq 100$
  - 考试不过直接退学
- 可以选择听课,  $E := E - 5$ ,  $Calculus := Calculus + rand(1, 2)$  这里 +2 的概率可以调成 30%; 然后有 5% 的概率产生一个 idea, 此时  $H := H + 10$
- 可以选择翘课去干平时的事情。

微积分考试:

- 不能翘
- 考完  $H := H + 10$ ,  $E := E - 5$

思想道德与法治：

- 周二上课
- 可以选择听课,  $E := E - 5$ ,  $H := H + 7$ ,  $Society := Society + 2$
- 可以选择不听课, 去干平时的事情, 有微弱加成:
  - 不能锻炼、打游戏、练琴、阅读时政新闻 (要阅读为啥不上课)
  - 做微积分作业: 随机做  $t = rand(15, 15 + E/15)$  道题, 然后  $E := E - 5$ ,  $Calculus := Calculus + \lfloor t/15 \rfloor + rand(0, 1)$
  - 复习微积分:  $E := E - 5$ , 然后
    - 有 10% 的概率  $Calculus := Calculus + 3$ ,  $H := H + 2$
    - 否则  $Calculus := Calculus + rand(1, 2)$ ,  $H := H + rand(0, 1)$
  - 读论文: 有  $((H/H_{lim}) \times 10 + (E/E_{lim}) \times 5)\%$  的概率产生 idea:
    - 如果没有 idea 那么  $H := H + 2$
    - 否则  $H := H + 10$
    - 最后  $E := E - 5$
  - 睡觉:  $E := E + 30$ ,  $H := H + 2$
  - 可以用 3 个 idea 写论文:  $E := E - 5$ , 有 70% 的概率成功,  $H := H + 20$ 。有 30% 的概率失败,  $H := \max(5, H - 15)$ ,

体育：

- 周五上课
- 如果  $E \geq 60$ :
  - $E := E - 10$
  - $H := H + rand(1, 3)$
- 如果  $40 \leq E < 60$ :
  - $E := E - 9$
  - $H := H + rand(0, 2)$
- 如果  $20 \leq E < 40$ :
  - $E := E - 8$
  - $H := H + rand(-1, 1)$
- 如果  $8 \leq E < 20$ :
  - $E := E - 7$
  - $H := H + rand(-1, 0)$
- 如果  $1 \leq E < 8$ :
  - $E := 1$
  - $H := H - 2$

结局：

- 希望值清零：抑郁休学
- 体力值清零：重病休学
- 同时希望值和体力值清零：抑郁和重病休学
- 考试失败：退学
- 作业三次做不完：退学
- 否则最后有选择（“可以成功”的意思是在结局里说明一下主角的前途光明）：
  - 作为普通人
  - 做科研，如果论文数  $\geq 1$ ，可以成功
    - 进一步，如果论文数  $\geq 3$ ：成为大牛
  - 作为游戏选手，如果  $Game \geq 60$ ，可以成功
  - 作为音乐家，如果  $Music \geq 60$ ，可以成功
  - 为社会做贡献，如果  $Society \geq 100$ ，可以成功
  - 如果  $E_{lim} \geq 200$ ，可以选择成为运动员