

天数: 30 周

随机数生成:

- $rand(l, r)$ , 除特殊说明外为均匀随机
- $rand_2(l, r)$ :  $(rand(l, r) + rand(l, r))/2$
- $rand_{mn}(l, r)$ :  $\min(rand(l, r), rand(l, r))$

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

游戏能力值 *Game*

- 初始  $Game = 0$
- 游戏分 Level:  $Gamelvl$ , 从 0 开始

音乐能力值 *Music*

- 初始  $Music = 0$
- 音乐分 Level:  $Musiclvl$ , 从 0 开始

社交能力值 *Society*

- 初始  $Society = 0$
- 社交能力值分 Level:  $Societylvl$ , 从 0 开始。

提升到 Lv.  $i$  需要的能力值为:

- $\lfloor 1.1t^2 \rfloor$

平时:

- (完成) 做微积分作业:
  - 做  $t = E/15 + Calculus/5 + rand(10, 15)$  道题
  - $H := H - 2$
  - $E := E - 5$
  - $Calculus := Calculus + \lfloor t/20 \rfloor$
- (完成) 复习微积分:
  - $E := E - 5$
  - $Calculus := Calculus + rand(1, 2)$
  - $H := H - 2$
- (完成) 读论文:
  - 有  $((H/H_{lim}) \times 5 + (E/E_{lim}) \times 5 + \max(0, 90 - totidea \times 20))\%$  的概率产生 idea:
  - 其中 *totidea* 表示产生过的 idea 总数 (包括已消耗的)
  - 如果没有 idea 那么  $H := H + 2$
  - 否则  $H := H + 10$
  - 最后  $E := E - 5$
- (完成) 运动
  - $E_{lim} := E_{lim} + 5$
  - $E := E - 5$
  - $H := H - 2$
- (完成) 打游戏
  - $E := E + 15 + gamelvl \times 5$
  - $H := H - 10$
  - $Game := Game + rand(1, 2)$
- (完成) 练琴
  - $E := E - 3$
  - $H := H + 3 + musiclvl \times 2$
  - $Music := Music + rand(1, 2)$
- (完成) 阅读一些时政新闻
  - $E := E - 2$
  - $H := H + rand(-2, 4)$
  - $Society := Society + 1$
- (完成) 啥都不干:
  - $E := E + 15$
  - $H := H - 2$ 。

- (完成) 用 3 个 idea 写论文:
  - $E := E - 5$
  - 有 80% 的概率成功,  $H := H + 20$ 。
  - 有 20% 的概率失败,  $H := H - \max(5, \min(20, H - 5))$ 。
- (完成) 会发生以下额外事件, 可以选择参加 (这些事件是互斥的, 剩下的概率是什么都不发生) :
  - $\min(5 + Societylvl \times 2, 100)\%$  的概率有活动, 下方括号内是活动种类的概率。
  - 70%: 普通活动 (社工, 团建) :
    - $E := E - 5$
    - $H := H + 8$
  - 15%: 数学讲座:
    - $E := E - 5$
    - $Calculus := Calculus + 3$
    - $H := H + 5$
    - 有 50% 的概率产生 idea, 这种情况下  $H$  额外加 10。
  - 15%: 音乐会:
    - $E := E + 2$
    - $H := H + 5$
    - $Music := Music + 5$

(完成) 微积分:

- (完成) 周一周三上课
- (完成) 每周一布置作业, 考试周除外
- (完成) 作业量为  $rand_2(20 + weekid, 35 + weekid)$
- (完成) 作业 ddl 为下周天, 作业做不完会导致:
  - $H := H - 30$
  - 三次做不完就退学
- (完成) 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
- (完成) 可以选择听课
  - $E := E - 7$
  - $H := H - 3$
  - $Calculus := Calculus + 3$
- (完成) 可以选择翘课去干平时的事情, 但是不会发生平时的随机事件。

(完成) 微积分考试:

- 不能翘
- 考完  $H := H + 10, E := E - 5$

思想道德与法治：

- (完成) 周二上课
- (完成) 可以选择听课
  - $E := E - 5,$
  - $H := H + 10,$
  - $Society := Society + 1$
- 可以选择不听课，去干平时的事情，有改变：
  - (完成) 做微积分作业：
    - 做  $t = E/15 + Calculus/5 + 5$  道题
    - $H := H + 3$
    - $E := E - 5$
    - $Calculus := Calculus + \lfloor t/20 \rfloor$
  - (完成) 复习微积分：
    - $E := E - 5$
    - $Calculus := Calculus + 1$
    - $H := H + 3$
  - (完成) 读论文：
    - 有  $((H/H_{\lim}) \times 5 + (E/E_{\lim}) \times 5 + \max(0, 90 - totidea \times 20))\%$  的概率产生 idea：
    - 其中  $totidea$  表示产生过的 idea 总数（包括已消耗的）
    - 如果没有 idea 那么  $H := H + 2$
    - 否则  $H := H + 10$
    - 最后  $E := E - 5$
  - (完成) 睡觉：
    - $E := E + 20,$
    - $H := H + 2$
  - (完成) 用 3 个 idea 写论文：
    - $E := E - 5$
    - 有 80% 的概率成功， $H := H + 20$ 。
    - 有 20% 的概率失败， $H := H - \max(5, \min(20, H - 5))$ 。

(完成) 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  $1 \leq E < 8$ :
  - $E := 1$
  - $H := H - 10$

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) :
  - 找工作:
    - 如果  $Societylvl < 5$ : 普通结局, 为生活努力
    - 如果  $Societylvl \in [5, 7]$ : 好结局, 生活富裕的同时为社会做贡献
    - 如果  $Societylvl > 8$ : 隐藏结局, 在工作的领域做到顶端, 为社会做出很大贡献
  - 做科研:
    - 论文数 = 0: 普通结局, 成为科研人
    - 如果论文数  $\in [1, 3]$ : 好结局, 小有成就
    - 如果论文数  $\geq 4$ : 隐藏结局, 成为大牛
  - 作为游戏主播:
    - 如果  $Gamelvl < 5$ : 普通结局, 成为主播
    - 如果  $Gamelvl \in [5, 7]$ : 好结局, 成为大主播
    - 如果  $Gamelvl \geq 8$ : 隐藏结局, 进入战队
  - 作为音乐家:
    - 如果  $Musiclvl < 5$ : 普通结局, 成为表演者
    - 如果  $Musiclvl \in [5, 7]$ : 好结局, 小有名气
    - 如果  $Musiclvl \geq 8$ : 隐藏结局, 成名