

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:

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

- 如果没有 idea 那么 $H := H + 2 \cdot (L / L_{lim}) \wedge 0 / 0$ 的概率) 无 idea.
 - 否则 $H := H + 10$
 - 最后 $E := E - 5$
- (完成) 运动, $E_{lim} := E_{lim} + rand(1, 3)$, $E := E - 5$
- (完成) 打游戏, $E := E + rand(10, 20)$, $H := H + rand(-3, 2)$, $Game := Game + rand(1, 2)$
- (完成) 练琴, $E := E + rand(10, 20)$, $H := H + rand(-2, 2)$, $Music := Music + rand(1, 2)$
- (完成) 阅读一些时政新闻, $E := E + rand(10, 20)$, $H := H + rand(-2, 2)$, $Society := Society + rand(1, 2)$
- (完成) 啥都不干: $E := E + 25$, $H := H + rand(-2, 2)$ 。
- (完成) 可以用 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) 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):
 - (完成) 5%: 社工活动: 参加的话 $E := E - 2$, $H := H + 5$, $Society := Society + 5$
 - (完成) 5%: 数学讲座: 参加的话 $E := E - 2$, $H := H + 5$, $Calculus := Calculus + 3$, 有 50% 的概率产生 idea, 这种情况下 H 额外加 10。
 - (完成) 5%: 音乐会: 参加的话 $E := E - 2$, $H := H + 5$, $Music := Music + 5$
 - 如果 $Game \geq 60$, 有 2% 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 2% 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 2% 的机会被发现体育天赋, 选择这个可以直接毕业

(完成) 微积分:

- (完成) 周一周三上课
- (完成) 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
- (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, $E := E - 5$, $Calculus := Calculus + rand(1, 2)$ 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 $H := H + 10$
- (完成) 可以选择翘课去干平时的事情。

(完成) 微积分考试:

- 不能翘

- 考完 $H := H + 10, E := E - 5$

(完成) 思想道德与法治:

- (完成) 周二上课
- (完成) 可以选择听课, $E := E - 5, H := H + 7, Society := Society + 2$
- (完成) 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)
 - (完成) 做微积分作业: 随机做 $t = rand(15, 15 + E/15)$ 道题, 然后 $E := E - 5, Calculus := Calculus + \lfloor t/15 \rfloor + rand(0, 1), H := H + 2$
 - (完成) 复习微积分: $E := E - 5$, 然后
 - 有 10% 的概率 $Calculus := Calculus + 3, H := H + 2$
 - 否则 $Calculus := Calculus + rand(1, 2), H := H + rand(0, 1)$
 - (完成) 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 $E := E - 5$
 - (完成) 睡觉: $E := E + 25, H := H + 2$
 - (完成) 可以用 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 $1 \leq E < 8$:
 - $E := 1$
 - $H := H - 10$

(完成) 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 ≥ 1 , 可以成功
 - 进一步, 如果论文数 ≥ 3 : 成为大牛
 - 作为游戏主播, 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