游戏共 700 天（100周），到达这个天数就毕业

每一天有至多一个主要事件，以及若干其它事件

游戏有一个大的对话框用来显示当前事件，对话框下面是选项。

类似一个有超链接的 ppt 那样

这个界面上可以显示其它东西，比如当前天数，主角数值与状态，作业截止日期等

主要事件：

上课，考试

上课：

微积分（周一周三），思想道德与法治（周二），和体育（周五）

微积分：

主要用来布置作业和布置考试

每次作业有一个题目数量和截止日期，截止日期前必须做完作业，做不完次数太多会失败

微积分课可以翘，可以用来干别的

如果不翘的话可以加技能值，增加疲劳度，用来应付考试

考试有固定日期，会根据当前的技能值来决定考试成绩，技能值太低会失败

思想道德与法治：

可以干别的，有速度上的增益

如果选择听课，会提升很多理想值，会增加疲劳度

体育：

必须参加，大幅增加疲劳度

每天除了主要事件的选项，还可以干其它事情。

读论文：

这里可以生成一些比较好玩的论文名

有概率产生想法，增加理想值

想法积累到一定程度就可以写论文提前毕业

打游戏：

降低疲劳度

有一个隐藏属性，如果打游戏打得很多可以作为电竞选手毕业

主要事件的决策会延伸出其它事件

比如解锁某个成就会单独作为一个事件来提醒

比如读论文产生了 idea 也会单独作为一个事件

比如思政课好好听课有几率产生 idea 啥的

人物数值：

疲劳度

理想值（表示想要实现理想的期望程度）