人物：

时间，体力，智商，情商，魅力值，金钱，好感度。

男： 50， 100， 100， 100， 100， 0

女： 45， 100， 120， 100， 100， 0

教授：

办公教授（钱） 科研教授（智）社团老师（魅力）

图书馆。 教学楼 初始场景

好感度算法：套用魔塔 可正可负

男/女朋友 条件:魅力，好感度 3/10 概率

素材：

宿舍，教学楼，图书馆，（手机），小卖部，食堂。

动作： 体力，智商，情商，魅力值，金钱，好感度。

上课 -10， 5， 1， 0， 0， 0

找教授1 -15， 2， 2， 2， 20， 0

找教授2 -15， 10， 0， 2， 10， 0 （150智商）

找教授3 -10， 2， 2， 10， 0， 0 （130智商，120情商）

吃饭 15， 0， 0， 0， -20， 0

自习 -10， 3， 1， 1， 0， 0

睡觉 体力恢复

饥饿 -10， -10， -2， -5， 0， 0

看电影 -10 0， 1， 5， -60， 5

phone：点外卖，叫女朋友，help

天数：20天

随机事件：

1. 考试
2. 捡到书
3. 捡到钱

分工：

唐：mainwindow

李：phone+view+侧栏目

第+邵：框架+database