1. 需求描述：  
   　　農場物語是款經營遊戲，遊玩者必須因應天氣變化去種植植物以賺取金錢，若金錢為零，並且無法再生產出有價值的果實時，則表示破產遊戲結束。
2. 程式流程：
   1. 顯示歡迎詞
   2. 創建遊戲ID
   3. 開始地一天
   4. 玩家可以輸入指令操作角色
   5. 若玩家睡覺或是體力歸0則進入下一天，且環境會發生變化
   6. 每天一開始會顯示玩家當前體力和金錢及遊戲天數
   7. 重複步驟4-6直到玩家破產或是沒有下一則環境變數，遊戲結束
   8. 遊戲會顯示玩家遊玩的天數以及剩餘金錢
3. Object/Class 敘述：
   1. Player Class
      1. Attribute
         1. Int money金錢
         2. String name姓名
         3. Int energy體力
         4. int array ItemQ:包包物品
      2. Method:
         1. Setname:設定玩家ID
         2. setmoney:設定玩家金錢（虛帳簿紀實）
         3. useitem(int I ,int k): 使用物品表中第i個物品k個
         4. getneame:回傳姓名(String) getmoney:回傳剩餘金錢(int)
         5. getenergy:回傳剩餘體力(int)
         6. getitemq(int i):回傳物品表中第I個物品的數量(int)，用於backpack功能
         7. itemkind: 回傳有幾種物品(int)，用於backpack功能
         8. getitemname:回傳物品名稱(String)，用於backpack功能
         9. energyuse(int e): 使用e點能量
         10. additemq(int buy,int i) :將物品數量增加i個，用於商店功能（工具類）
         11. buysth(int $,int buy,int q):用$(虛帳簿)的金額購買商品編號buy的東西q個，用於商店功能（買非工具類）
         12. itemsum: 回傳包包物品總合，用於backpack功能
         13. sleep: 玩家睡覺指令
         14. possiblerev:回傳boolean表達玩家是否有可能再產生金錢，用於遊戲是否會結束的檢查
   2. Land Class
      1. Attribute:
         1. Int soil:土壤編號，預設為0(無種植)
         2. Int plant:植物編號，預設為-1(無種植)
         3. Int output:預期產量
         4. Int predictrev:預期收入
         5. Int outputdate:成熟倒數
         6. Int date:生長天數
         7. Int wet:初始濕度為20
         8. Int deathcount:計算該植物曾經不合濕度的天數
         9. boolean decline:是否會減少產量，預設為false
         10. boolean firstdecline:第一次達三天不會減少產量=預設為true
      2. Method
         1. void resetland():重設土壤參數，採收或是作物死亡時使用
         2. void setsoil(int s):設定該田地的土壤（以代碼表示）用於fill and loosen指令
         3. void wetchange(int i):改變濕度（可能因澆水／天氣...影響）
         4. void grow(int p):種植編號p的作物，同時設定結果日期數量等，用於plant指令
         5. void deathcheck():過夜&濕度檢查
         6. void printdata(int i):印出所有參數，用於check指令
         7. int getsoil():回傳土壤編號，用於檢查是否有填土的相關功能
         8. int getplant():回傳作物編號，用於只需要顯示作物名稱的指令，例如plant指令報錯（ex田中已種植A作物）
         9. int getwet():回傳濕度，用於water指令後回傳當前濕度
         10. int getoutputdate():回傳成熟時間，用於收割指令，檢查作物是否已經可以採收用
         11. int getpredictrev():得到預期收益，用於結束遊戲檢查功能
   3. Tool Class
      1. Attribute
         1. boolean haveornot:是否擁有該工具，預設為false
         2. int hp:工具耐久度，預設為100
      2. Method
         1. boolean tooluse(int i):使用某工具，消耗i點耐久度，用於各種需要使用工具的指令，且內容包含檢查是否擁有該工具
         2. int buytools(int $,int k):用虛帳簿$購買編號k的工具
         3. int gethp():回傳某工具耐久
         4. boolean aviliable():回傳是否擁有某工具
4. 使用說明：
   1. 本程式在一開始要求玩家輸入遊戲ID之後，便會進入實際遊戲程序，且包含人性化的操作和指令。
   2. 木場物語的遊戲精隨為：在日日夜夜的體力精算下，設法在最短的時間獲取最大量的金錢，是款結合策略經營模擬的養成遊戲！
   3. 此外在附加功能中新增百顆系統，相關指令如：help、palnt?、soil?等說明用指令，解答使用者在過程中遇到的疑惑。
   4. 註：本遊戲在玩家金錢歸零且無法再重出有價值的作物時，即會判定為破產，並導致遊戲結束。
5. 其他：