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與職業（本步驟輸入load可以讀取上次的存檔）
   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：  
   （同作業題目檔案，不同於作業四者將以黃底標示）
   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+
         5. Job 玩家職業別
      2. Method:
         1. Setjob:設定玩家職業，依代碼表示0-3，0為未設定的初始值
         2. Setname:設定玩家ID
         3. setmoney:設定玩家金錢（虛帳簿紀實）
         4. useitem(int I ,int k): 使用物品表中第i個物品k個
         5. getneame:回傳姓名(String) getmoney:回傳剩餘金錢(int)
         6. getjob回傳玩家職業代碼
         7. getenergy:回傳剩餘體力(int)
         8. getitemq(int i):回傳物品表中第I個物品的數量(int)，用於backpack功能
         9. itemkind: 回傳有幾種物品(int)，用於backpack功能
         10. getitemname:回傳物品名稱(String)，用於backpack功能
         11. energyuse(int e): 使用e點能量
         12. additemq(int buy,int i) :將物品數量增加i個，用於商店功能（工具類）
         13. 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）
         14. itemsum: 回傳包包物品總合，用於backpack功能
         15. sleep: 玩家睡覺指令
         16. 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
         17. intinfo():用於新增的存檔功能，依一定順序回傳一串數列
         18. reset():重設玩家資料，（錢=2000職業歸0等等），用於讀檔讀到一半發現檔案不全時，洗掉讀到一半的東西，創建新角
   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 playerjob:玩家的職業代號，因部分職業會影響植物產出品質。
         9. Int deathcount:計算該植物曾經不合濕度的天數
         10. boolean decline:是否會減少產量，預設為false
         11. boolean firstdecline:第一次達三天不會減少產量=預設為true
         12. boolean sungrasseff:是否受過太陽草影響
         13. boolean starflowereff:是否受過星辰花影響
      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，新增不同職業以及功能型植物的種植判定，功能型植物的存活天數直接記錄在預計產出上，結合既有的”無法產出果實自動死亡的設定”簡化程式。
         5. void deathcheck():過夜&濕度檢查，新增功能型植物在溼度不合上的判定存活天數-1
         6. void printdata(int i):印出所有參數，用於check指令，依作業要求新增資訊
         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
         12. Sungrasseff:太陽草的影響指令，如果sungrasseff=false則減少收成天數，並且改成true，確保他只會影響一次
         13. Starflowereff星辰花的影響指令，如果starflowereff=false則減少收成天數，並且改成true，確保他只會影響一次
         14. String intinfo:將所有由int組成的資料變成數列回傳（用於存檔功能）
         15. String booleaninfo: 將所有由boolean組成的資料變成字串回傳。（用於存檔功能）
         16. setintdata(String a,String b,String c,String d,String e,String f,String g,String h,String i,String j)將intinfo分解後再依序傳入此method並用valueOf把原本的String變成int，讀取存檔
         17. setbooleandata(String a,String b,String c,String d): 將booleaninfo分解後再依序傳入此method並用valueOf把原本的String變成Boolean，讀取存檔。
   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
         5. sethp(String i):將從存檔匯入的string轉int，並存入hp中
         6. setaviliable(String i) 將從存檔匯入的string轉boolean，並存入haveornot（是否持有）中
         7. reset():若發生存檔損毀的問題，則重設工具（未持有，耐久100）
   4. Main function  
      補充部分擴充功能的說明  
      （本項全為新增項目）
      1. 說明系列指令（help、env?、soil?、plant?、job?）  
         　　使用Scanner Class 逐行輸出說明的txt檔，已針對本次新增內容更新說明
      2. 存檔功能：  
         　　當玩家輸入save指令時，系統會抓取目前天數、工具名細、土地資料、玩家資料，並用PrintWriter寫入同資料夾的save.txt中，該txt將會被強制複寫，所以玩家一次只能存有一份檔案。  
         　　當玩家在遊戲一開始輸入load的時候系統會抓取save檔案並逐行匯入將各個資料寫入原本的地方，接著系統會自動過夜（所以存檔視同結束當天活動）
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. 本新版遊戲有存檔功能（輸入save），讓你關閉視窗後可以從下一天繼續玩！
   5. 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：