1. 模拟选课
2. 课有不同种类，同一种类有多种课，课程有热度，等等变量
3. 开始时你有若干门课要选，有99点意愿点
4. 距选课结束x天进行选课，每门课有不同的热度，随着时间的推移以及玩家的选择，每门课的热度发生变化，玩家进行选课以及投点的调整
5. 最后电脑根据概率得到选课结果，给出玩家最后得分
6. 添加其他随机因素