# MUD-電子寵物

## 流程

1. 玩家可以選擇初始寵物，並幫他取名
2. 每個基本動作都會導致時間消耗
3. 每個玩家初始有 5個單位的食物以及10個寵物房
4. 玩家可以儲存的物品最多10個，相同物品會疊加在同一格，最多只能疊加到20個，若是再增加則會到另一格
5. 一個寵物房只能放一個寵物
6. 若是沒有任何寵物在寵物房，則遊戲結束

## 基本操作

| 指令 | 基本動作 | 用途 | |
| --- | --- | --- | --- |
| next | V | 直接進行下一步 | |
| feed |  | 餵食 | |
| clean | V | 清潔房間 | |
| walk + 寵物編號(用逗號分別) | V | 散步 | |
| Connect + 寵物編號(用逗號分隔) | V | 將兩個寵物進行連結交配 | |
| Disconnect + 編號 |  |  | |
| Connect status |  | 顯示連結狀態 | |
| pet status |  | 顯示目前所有寵物及其狀態 | |
| switch + n |  | 切換到第n個寵物 | |
| backpack |  | 顯示目前所有物品以及寵物 | |
| shop |  | 進入商店，並顯示商品 | |
|  |  | Buy + n | 購買第n項商品 |
|  |  | Sell + 產品名稱 | 賣出產品名稱 |
|  |  | exit | 離開商店 |

## 寵物

| 屬性 | 值 |
| --- | --- |
| 寵物類型 | 狗 |
| 名稱 | 玩家自己取 |
| 食量 | 2 |
| 餵食頻率 | 4個動作，若是第下個動作不是餵食，則會進入飢餓狀態， |
| 飢餓頻率 | 4 |
| 性別 | 雄性 或 雌性是隨機生成 |
| 散步頻率 | 3個動作，若是第下個動作不是散步，則會進入無聊狀態 |
| 無聊頻率 | 6個動作 |
| 睡眠頻率 | 7個動作 |
| 睡眠持續時間 | 2個動作 |
| 交配時間 | 2個動作  (若是雄性狗與雌性狗連結，則會產生一個新的狗) |
| 產出物品 | 狗毛 |
| 排泄頻率 | 餵食後第3個動作，若是沒有清潔，累積到第5個排泄物，則會髒死 |
| 產出物品頻率 | 5個動作 |
| 餓死頻率 | 4個動作 |
| 無聊死頻率 | 6個動作 |

| 屬性 | 值 |
| --- | --- |
| 寵物類型 | 貓 |
| 名稱 | 玩家自己取 |
| 食量 | 1 |
| 餵食頻率 | 3個動作，若是下個動作不是餵食，則會進入飢餓狀態， |
| 飢餓頻率 | 4 |
| 性別 | 雄性 或 雌性是隨機生成 |
| 散步頻率 | 10個動作，若是下個動作不是散步，則會進入無聊狀態 |
| 無聊頻率 | 10個動作 |
| 睡眠頻率 | 8個動作 |
| 睡眠持續時間 | 4個動作 |
| 交配時間 | 3個動作  (若是雄性貓與雌性貓連結，則會產生一個新的貓) |
| 產出物品 | 貓毛 |
| 排泄頻率 | 餵食後第5個動作，若是沒有清潔，累積到第3個排泄物，則會髒死 |
| 產出物品頻率 | 6個動作 |
| 餓死頻率 | 3個動作 |
| 無聊死頻率 | 9個動作 |

| 屬性 | 值 |
| --- | --- |
| 寵物類型 | 魚 |
| 名稱 | 玩家自己取 |
| 食量 | 1 |
| 餵食頻率 | 5個動作，若是下個動作不是餵食，則會進入飢餓狀態， |
| 飢餓頻率 | 5 |
| 性別 | 雄性 或 雌性是隨機生成 |
| 散步頻率 | 不用散步 |
| 無聊頻率 | 不會無聊 |
| 睡眠頻率 | 8個動作 |
| 睡眠持續時間 | 1個動作 |
| 交配時間 | 3個動作  (若是雄性魚與雌性魚連結，則會產生一個新的魚) |
| 產出物品 | 魚鱗 |
| 排泄頻率 | 餵食後第2個動作，若是沒有清潔，累積到第20個排泄物，則會髒死 |
| 產出物品頻率 | 7個動作 |
| 餓死頻率 | 3個動作 |
| 無聊死頻率 | 不會無聊 |

## 狀態

1. 飢餓狀態：依據餓死頻率，進入飢餓狀態n個動作後，則餓死
2. 無聊狀態：依據無聊死頻率，進入無聊狀態n個動作後，則無聊死
3. 睡眠狀態是無法進行餵食以及散步的，交配狀態、排泄狀態以及產出物品都會延遲

## 物品

| 名稱 | 用途 | 買入價格 | 賣出價格 |
| --- | --- | --- | --- |
| 食物 | 讓寵物吃 | 5 | 2 |
| 擴增寵物格 | +1寵物格 | 10 |  |
| 擴增背包 | +1 背包格 | 10 |  |
| 狗 |  | 20 | 10 |
| 狗毛 |  |  | 2 |
| 貓 |  | 15 | 7 |
| 貓毛 |  |  | 1 |
| 魚鱗 |  |  | 3 |

## 連結

1. 連結時會給予一個連結編號
2. 若是不同種類的寵物放在一起，超過5個動作，則兩個寵物都會死亡
3. 除非取消連結，不然他會一直連結