using System;

using System.Collections.Generic;

using System.ComponentModel;

using System.Data;

using System.Drawing;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Windows.Forms;

namespace 登陆注册

{

public partial class 主界面 : Form

{

//创建对象

People people = new People();

Cat cat = new Cat();

//猫的行为

//lovely，当前猫的好感度

//option，当前人对猫的动作

//cat,当前对哪只猫做动作

public void catXingWei(int lovely, int option, Cat cat)

{

//判断好感度值，决定猫做什么行为和奖励

//好感度小于60

if(lovely < 60)

{

//撸猫动作

if(option == 1) { cat.ignore(); }

//喂食动作

else if(option == 2) { cat.eat(); }

//铲屎动作

else if(option == 3) { cat.walking(); }

}

//好感度大于60小于100

else if(lovely >= 60 && lovely < 100)

{

//撸猫动作

if (option == 1) { cat.ceng(); }

//喂食动作

else if (option == 2) { cat.eat(); cat.jiao(); }

//铲屎动作

else if (option == 3) { cat.walking(); cat.jiao(); }

}

//好感度大于100

else if(lovely >= 100)

{

//撸猫动作

if (option == 1) { cat.ceng(); cat.dagun(); }

//喂食动作

else if (option == 2) { cat.eat(); cat.jiao(); cat.ceng(); }

//铲屎动作

else if (option == 3) { cat.walking(); cat.jiao(); }

}

}

//获取奖励方法

public void reward(int lovely)

{

//判断当前好感度值

if(lovely >= 20 && lovely < 40)

{

MessageBox.Show("弹出故事框");

}

if(lovely >= 40)

{

MessageBox.Show("收到合影");

}

}

public 主界面()

{

InitializeComponent();

people.products.Add("干猫粮", 5);

people.products.Add("湿猫粮", 5);

people.products.Add("营养膏", 5);

}

public 主界面(People p1)

{

InitializeComponent();

people = p1;

}

//撸猫方法

private void button1\_Click(object sender, EventArgs e)

{

cat.lovely += 5;

people.money += 5;

MessageBox.Show("猫的友好度：" + cat.lovely);

catXingWei(cat.lovely,1,cat);

reward(cat.lovely);

}

//喂食方法

private void button2\_Click(object sender, EventArgs e)

{

//用户选择喂食的东西

string foodname = comboBox1.Text;

MessageBox.Show(foodname);

//判断是什么食物，增加的好感度不一样

if ("干猫粮".Equals(foodname))

{

if (people.products["干猫粮"] > 0)

{

catXingWei(cat.lovely, 2, cat);

cat.lovely += 10;

people.products["干猫粮"] -= 1;

MessageBox.Show("干猫粮数量" + people.products["干猫粮"]);

}

else { MessageBox.Show("你没有干猫粮了"); }

}

else if ("湿猫粮".Equals(foodname))

{

if (people.products["湿猫粮"] > 0)

{

catXingWei(cat.lovely, 2, cat);

cat.lovely += 15;

people.products["湿猫粮"] -= 1;

}

else { MessageBox.Show("你没有湿猫粮了"); }

}

else if ("营养膏".Equals(foodname))

{

if (people.products["营养膏"] > 0)

{

catXingWei(cat.lovely, 2, cat);

cat.lovely += 20;

people.products["营养膏"] -= 1;

}

else { MessageBox.Show("你没有营养膏了"); }

}

else { MessageBox.Show("你没有选择食物"); }

MessageBox.Show("猫的友好度：" + cat.lovely);

reward(cat.lovely);

}

//铲屎方法

private void button3\_Click(object sender, EventArgs e)

{

cat.lovely += 5;

people.money += 5;

MessageBox.Show("猫的友好度：" + cat.lovely);

catXingWei(cat.lovely, 3, cat);

reward(cat.lovely);

}

//商城方法

private void button4\_Click(object sender, EventArgs e)

{

商城 sc = new 商城(people);

sc.Show();

this.Hide();

}

private void 主界面\_Load(object sender, EventArgs e)

{

}

}

}

//人

public class People

{

//姓名

public string name { set; get; }

//性别

public string sex { set; get; }

//金币，初始100

public int money { set; get; } = 100;

//拥有的商品

public Dictionary<String, int> products = new Dictionary<string, int>();

}

//猫

public class Cat

{

//猫的一些属性

//好感度

public int lovely { set; get; } = 0;

public int hunger { set; get; } = 0;

//不理睬方法

public void ignore()

{

MessageBox.Show("猫不理睬你，哼哼哼！");

}

//吃饭方法

public void eat()

{

MessageBox.Show("猫开始吃饭了！");

}

//走路的方法

public void walking()

{

MessageBox.Show("猫正在四处走路");

}

//蹭蹭方法

public void ceng()

{

MessageBox.Show("猫蹭了蹭你");

}

//叫唤方法

public void jiao()

{

MessageBox.Show("猫对你叫唤了一声");

}

//打滚方法

public void dagun()

{

MessageBox.Show("猫在地上打滚");

}

//便便方法

public void bianbian()

{

MessageBox.Show("猫去便便了");

}

}