作業五 - Z00

學號:1093346

姓名:劉冠菁

經營策略

```
int Run(int quantity = 1) {
  for (int i = 0; i < quantity; i++)
     int earnings = 0;
     cout << "The begin of the day" << endl;
    Listing();
     for (vector<Animal*>::iterator iter = house.begin(); iter != house.end(); ++iter)
       earnings += (*iter)->exercise(2);
     FeedFood(2);
     FeedWater(1);
     for (vector<Animal*>::iterator iter = house.begin(); iter != house.end(); ++iter)
       earnings += (*iter)->exercise(1);
     AskRest();
     getMoreFood(100);
     FeedFood(4);
     FeedWater(3);
```

首先,列出動物資訊。 一個美好的早晨是一天的開始, 剛起床先叫動物去運動兩次(類似晨間運 動), 再餵食物&水當早餐, 吃完早餐再開始運動一次, 接著就是讓動物休息, 並趁著動物休息的時間去採購食物, 到了中午放飯時間, 午餐是為4份食物及3份水

經營策略

```
for (vector<Animal*>::iterator iter = house.begin(); iter != house.end(); ++iter)
  earnings += (*iter)->exercise(2);
AskRest();
FeedFood(1);
FeedWater(1);
AskRest():
for (vector<Animal*>::iterator iter = house.begin(); iter != house.end(); ++iter)
  earnings += (*iter)->exercise(1);
FeedFood(4);
FeedWater(2);
for (vector<Animal*>::iterator iter = house.begin(); iter != house.end(); ++iter)
  earnings += (*iter)->exercise(2);
AskRest();
deposit += earnings;
getMoreFood(300);
waterCount += 200;
```

吃完午餐後, 開始運動2次, 再讓動物稍微午休一下, 等動物午休完後, 給動物們吃個點心與喝水, 吃完讓動物休息一下後, 繼續開始活動, 簡單運動一次, 接著就發放晚餐了, 怕動物們早上活動量太大會餓肚子, 所以晚餐會早一點放飯, 但吃完晚餐依然還是得運動, 所以就讓動物運動兩次, 運動完就可以休息了。

經營策略

```
AskRest();
  deposit += earnings;
  getMoreFood(300);
  waterCount += 200;
  FeedFood(4);
  FeedWater(2);
  AskRest();
  AskRest();
  cout « "The end of the day" « endl;
  cout << "total money: $" << deposit << endl;
return deposit; //回傳總產量
```

在動物休息的同時, 總結一下一整天下來所賺的錢, 結算完之後利用這時候去採買園區的 食物, 並補充園區的水量, 接著就讓動物們去睡覺了, 也就代表著一天的結束, 並印出全部的錢, 最後再回傳全部的錢。

經營成效

一開始經營的資金是\$100,但是依照我的 策略經營,第一天可讓資金變成\$7400, 第二天變成\$24950,第三天變成\$52375, 有明顯的賺進大把的錢,而且一天過完, 隔天動物們的飢餓值會從零開始(因為動 物們休息前有吃飽),且能量(energy)會 是100(因為動物們有足夠的休息與進食), 因此可達到永續經營。