RPG Maker结课作业

首先是使用了Scene\_Title插件跳过标题界面，然后选了其他图片做标题界面。后面放弃使用Scene\_Title插件，改成使用MOG\_TitlePictureCom插件来选择多个图片当作标题界面，也更改了“开始游戏”等选项的样式。

实现了种田玩法，通过控制作物的开关来控制种植的是什么作物，通过改变作物成熟度这个变量来控制作物的生长，并根据作物的成熟度来变换作物的样貌。成熟时可以采收，会增加对应物品的数量。还实现了交易物品，可使用作物来交换钱币，还可使用钱币来购买物品。

实现了按按钮来开启宝箱的玩法，按下一个按钮会改变三个按钮的状态，当四个按钮按下时宝箱打开。

还把我喜欢的故事的开头做到了游戏里，每隔一段时间相应的人物就会重新出现。