

CLASSE DE TESTE

```
package MeuAnimalDeEstimacao;
import java.util.Scanner;
public class Principal {

    public static void main(String[] args) {

        Scanner t = new Scanner(System.in);
        MeuAnimalGato gato = new MeuAnimalGato();

        System.out.println("Seja Bem-Vind0!");
        System.out.println("Seu animal de estimacao gato, começa com três coisas fundamentais para ir
subindo de nivel");
        System.out.println("descanso = 0, felicidade = 0, fomeSaciada = 0");
        System.out.println("O jogo acaba quando todos os requisitos estão em 100");
        System.out.println("Deseja jogar? 0 - sim____1 - não");
        int respostaUsuario = t.nextInt();
        Limpar();

        while(respostaUsuario == 0) {

            do{

                System.out.println(">^.^< 'MEOW'");
                System.out.println("-----");
                System.out.println("1 - Dar comida");
                System.out.println("2 - Dormir");
                System.out.println("3 - Acordar");
                System.out.println("4 - Brincar");
                int menuDeEscolhas = t.nextInt();

                if(menuDeEscolhas > 4 || menuDeEscolhas < 0)
                {
                    System.out.println("Digite novamente um número que esteja dentro das
opções");
                }
                else
                {

                    switch(menuDeEscolhas) {

                        case 1:
                            gato.darComida();
                            break;
                        case 2:
                            gato.dormindo();
                            break;
                        case 3:
                            gato.acordar();
                            break;
                        case 4:
                            gato.brincar();
                    }

                    gato.informacoes();
                }
            }
        }
    }
}
```

```

        }while(gato.fomeSaciada < 100 || gato.descanso < 100 || gato.felicidade < 100);
        Limpar();

        System.out.println("Parabéns! Você zerou o jogo, deseja jogar novamente? 0 -
sim____1 - não");
        respostaUsuario = t.nextInt();
        Limpar();

    }
    Limpar();
    System.out.println("Programa encerrado");
    t.close();

}

public static void Limpar() {

    for (int i = 0; i < 50; ++i) System.out.println ();

}

}

```

PRIMEIRA CLASSE

```

package MeuAnimalDeEstimacão;

public class MeuAnimalGato {

    int fomeSaciada = 0;

    int descanso = 0;

    int felicidade = 0;

    boolean dormir;

    public void informacoes()
    {
        System.out.println("Seu gato está com " + this.felicidade + " de felicidade");
        System.out.println("Seu gato está com " + this.descanso + " de descanso");
        System.out.println("Seu gato está com " + this.fomeSaciada + " de fome saciada");
    }

    public void darComida() {

        if(dormir == true) {

            System.out.println("Para alimentar o seu gato você precisa acordá-lo!");

        }
        else {

            System.out.println("Seu gato foi alimentado e recebeu 10 pontos de fome saciada!");
            fomeSaciada += 10;

        }

    }

}

```

```
}

public void dormindo()
{
    System.out.println("Seu gato está dormindo e recebeu 50 pontos de descanso!");
    descanso += 20;

    this.dormir = true;
}

public void acordar()
{
    System.out.println("Você acabou de acordar o seu gato e recebeu -5 de descanso!");
    descanso -= 10;
    this.dormir = false;
}

public void brincar()
{
    if(dormir == true)
    {
        System.out.println("Seu gato está dormindo! Acordeio para brincar");
    }
    else {
        System.out.println("Seu gato está brincando e recebeu 60 pontos de felicidade, menos
10 de fome saciada e menos 20 de descanso!");
        felicidade += 50;
        fomeSaciada -= 10;
        descanso -= 10;
    }
}

}
```