



Patrón State: ejercicio de un Tamagotchi

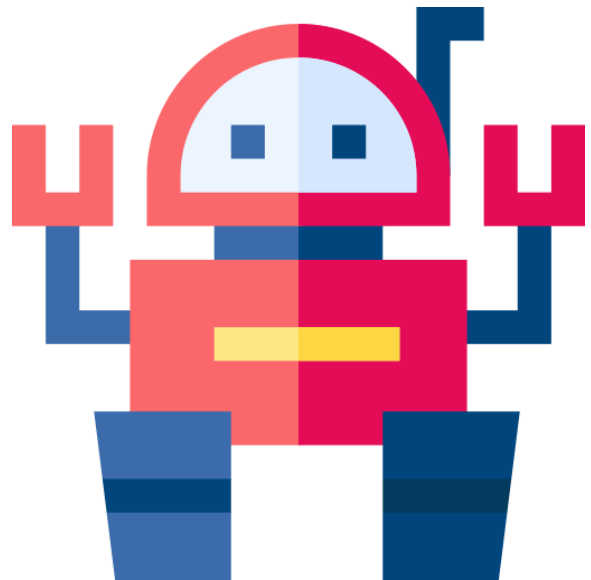
Se desea modelar un Tamagotchi (mascota virtual), esta responde a cada uno de los estímulos que se le aplican de diferente manera de acuerdo a como se encuentra en ese momento.

Puede estar en alguno de los siguientes estados (solo uno a la vez):

1. Feliz.
2. Triste.
3. Hambriento.
4. Sediento.

Se le pueden dar los siguientes estímulos:

- Darle de beber
- Darle de comer
- Hacerle mimos





Estado actual	estímulo	efecto final
Hambriento	se le da de comer	pasa a Feliz
Triste	se le da de comer	hace 2 beep y el display muestra a la mascota vomitando
Sediento	se le da de comer	sin cambio alguno
Feliz	se le da de comer	sin cambio alguno
Sediento	se le da de tomar	pasa a Feliz
Feliz	se le da de tomar	el artefacto hace 5 beep
Triste	se le da de tomar	el artefacto hace 3 beep y titila el display
Hambriento	se le da de tomar	sin cambio alguno
Triste	se le hace un mimo	pasa a Feliz
Feliz	se le hace un mimo	sin cambio alguno
Hambriento	se le hace un mimo	sin cambio alguno
Sediento	se le hace un mimo	sin cambio alguno

Y ahora???

Vamos a realizar el diagrama de clases y el código Java necesario para representar el modelo enunciado sin tomar en cuenta lo que ocurre en el display ni los beeps.