Projet : Création d'un Tamagotchi en C++

**Étape 1 : Définir les caractéristiques du Tamagotchi**

Pour commencer votre projet, il est essentiel de bien comprendre les caractéristiques et les fonctionnalités que votre Tamagotchi virtuel devrait posséder. Cette étape de conception est cruciale pour définir clairement les besoins et les attentes de votre projet. Voici quelques questions à prendre en compte pour vous aider à définir ces caractéristiques :

1. **Quelles sont les caractéristiques de base du Tamagotchi ?**

Le tamagotchi est un petit être dont l’on doit s’occuper et qui évolue, il peut mourir et il peut avoir différents états et se reproduire.

1. **Quelles sont les actions que l'utilisateur peut effectuer sur le Tamagotchi ?**

Nourrir (faim et soif), Aller le coucher, Jouer avec, Rencontrer un autre tamagotchi (puis Se reproduire), Nettoyer

1. **Comment évolue le Tamagotchi au fil du temps ?**

Les actions sont limitées par l’énergie chaque jours et quand il est fatigué il doit dormir (passe la nuit). Le joueur peut le coucher a toute fin d’action.

1. **Quels sont les états possibles du Tamagotchi ?**

Affamé, Repu, Joyeux, Triste, Fatigué, En forme, S’ennuie,

1. **Quels sont les facteurs qui influencent ces caractéristiques ?**

L’Age, L’Energie, La faim, La Joie

1. **Quels sont les objectifs du jeu ?**

Faire évoluer le tamagotchi

1. **Avez-vous des idées pour des fonctionnalités spéciales ou des surprises pour rendre votre Tamagotchi unique ?**

Pouvoir gérer son éducation comme un vrai daron. Et avoir un cimetière pour envoyer les tamagotchi décédés.

1. **Quelle sera l'interface utilisateur pour permettre à l'utilisateur d'interagir avec le Tamagotchi ?**

Je pense essayer de faire une interface graphique.

Prenez le temps de répondre à ces questions et de consigner vos idées dans un document de conception. Cette phase de planification vous aidera à avoir une vision claire de ce que vous devez coder et vous permettra de rester concentré sur vos objectifs tout au long du projet.

Une fois que vous avez défini les caractéristiques de votre Tamagotchi, vous pouvez passer à la création de la classe Tamagotchi et à l'implémentation des fonctionnalités en utilisant la programmation orientée objet en C++.

Si un truc tombe a 0 alors tombe malade ?

Malus d’énergie si trop sale.