

UML: siete afortunado
Versión 2

SieteAfortunado

- ventana: Tk
- boton: Button
- foto: PhotoImage
- campos: List[StringVar]
- gano: Label

- + __init__(self)
- + crear_interfaz(self)
- + generar_numero(self): int
- + jugar(self)

Tamagotchi

- nombre: str
- felicidad: int
- hambre: int
- limpieza: int
- salud: int
- edad: int

- + __init__(nombre: str)
- + alimentar()
- + limpiar()
- + jugar()
- + envejecer()
- + estado_general(): str

main()