### **1. SPRINT**

1. **Luua klass ShelterManager**, mis hoiab mängija ressursse(food,water,morale ja health
2. **Meetod distribute\_resources()**, mis vähendab toitu/veevarusid ja tõstab moraali.
3. **Meetod status()**, mis kuvab mängija praegust seisu.
4. **Aja loendur** – loendab 10 päeva, iga tegevus vähendab ühe päeva.
5. **Testfunktsioon test\_distribute()**, mis kontrollib, kas ressursside jagamine muudab väärtusi õigesti.

### **2. SPRINT**

1. **Lisada mängule random\_event() funktsioon**, mis tekitab ootamatuid sündmusi (nt veeleke, toidupakk, haigus).
2. **Mängu lõppemine**, kui:
   * päevade arv saab otsa
   * või moraal/tervis langeb alla kriitilise piiri
3. **Puhkamise funktsioon**, mis taastab elu ja moraali, aga kulutab toitu ja vett.
4. Kui **vee või toidu tase on liiga madal**, mängija kukub kokku – kaotab elu, moraali ja väärtuslikku aega.

### **3. SPRINT**

1. **Lisada rohkem erinevaid random evente**, mis võivad:
   * võtta ressursse
   * mõjutada moraali
   * pakkuda boonuseid
2. **Lõppmäng**:
   * mitmed lõputüübid sõltuvalt moraalist, ellujäänud päevadest, ressurssidest.
3. **% põhine kogumine**:
   * tegevused nagu "varustuse otsimine" annavad juhuslikult teatud % tõenäosusega toitu/vett.
4. **Liikumisvõimalus**:
   * "Mine uurima" – võtab 2 päeva ja 3 ühikut toitu, aga annab võimaluse leida midagi väärtuslikku.
5. **"Jää kohapeale" tegevus**:
   * säästab ressursse, kuid suurendab ohtu (nt röövlid, rünnakud).