

Inlämningsuppgift ”Objektorienterad programmering - Tamagotchi”

Din uppgift är att skapa en spel-applikation som tillåter användaren att adoptera husdjur som ska omhändertas med hjälp av olika aktiviteter 😊

Godkänt

- Användare ska kunna skapa upp ett som ska kunna utföra olika aktiviteter.
- Varje husdjur som skapas ska ha följande egenskaper: name, animalType, energy, fullness, och happiness.
- AnimalType ska kunna väljas mellan fyra förvalda olika djurtyper.
- Energy, fullness, och happiness ska vara en siffror som indikerar dess värde, mellan 0-100. Startvärde för samtliga ska vara 50.
- Varje husdjur ska kunna göra följande aktiviteter som uppdaterar dess egenskaper enligt följande krav (siffrorna kan justeras):
 - nap - Ökar energy med 40, sänker happiness med 10 och fullness med 10.
 - play - Ökar happiness med 30, sänker fullness och energy med 10.
 - eat - Ökar fullness med 30 och happiness med 5, sänker energy med 15.
- När man utför en aktivitet, ska det skrivas ut ett meddelande vad man gör och med vilket djur t.ex. "You played with Maya!" eller "You took a nap with Lexi" etc.
- Det ska finnas en textruta med all historik på samtliga aktiviteter som skett.

Väl Godkänt (VG)

- Användare ska kunna skapa upp flera husdjur (upp till 4 stycken).
- Om något av värdena når 0, så springer husdjuret iväg på grund av misskötsel. Ta bort husdjuret från DOM:en.
- Varje husdjur ska sätta igång en timer när den skapas. Var 10:e sekund minskar energy fullness och happiness med 15.

