

Miniproyecto # 4- Programación orientada a eventos

Diseño de una mascota digital (Tamagotchi) con persistencia de datos

Realice una aplicación en Java que permita ejecutar un juego de mascota virtual con las siguientes características:

1. Debe poderse realizar con la mascota virtual al menos cuatro actividades: Alimentarlo, entrenarlo, bañarlo, acostarlo a dormir.
2. Deben existir medidores de hambre, felicidad, suciedad, energía y nivel que estén en función **del tiempo y las variables del punto 1.**
3. Si se superan umbrales de mala atención a la mascota por mucho tiempo, morirá.
4. Si se superan umbrales de buena atención a la mascota por mucho tiempo, subirá de nivel.
5. Debe mostrarse con algún tipo de imagen o animación cuando cada uno de los umbrales estén indicando una mala atención a la mascota.
6. Deben poder guardarse y cargarse las partidas de juego con persistencia de datos, utilizando **serialización de objetos utilizando archivos binarios.**
7. Deben almacenarse y cargarse al menos 2 partidas distintas.

Puntos opcionales:

- Utilizar hilos para realizar una función de autoguardado cada dos minutos.
- Uso de repositorios y manejo de git.

Consideraciones del miniproyecto:

- Debe realizarse un informe que muestre los diagramas de clase de la aplicación, su código fuente, resultados y la explicación de su funcionamiento.
- Los resultados de la aplicación deben socializarse en clase a través de una exposición el funcionamiento.
- Los grupos de trabajo deben ser de máximo cinco personas