Mitglieder: Norman Paschke, Johannes Thoms, Sebastian Fritze

**NeoGotchi**

Ziel des Projektes ist die Entwicklung einer Simulation eines Haustieres in Anlehnung an ein beliebtes japanisches Spielzeug aus den 90er Jahren.

Es soll unter Zuhilfenahme der Entwicklungsumgebung Qt eine GUI bereitgestellt werden, welche zum einen Feedback über den Zustand des simulierten Haustieres geben soll. Zum Anderen soll die Benutzeroberfläche Eingabeelemente (Buttons, Schalter, Textfelder usw.) zur Verfügung stellen.

Anzuzeigende Eigenschaften:

* Hunger
* Durst
* Müdigkeit
* Zuwendung
* Hygiene

Ausführbare Aktionen:

* Füttern
* Trinken geben
* Schlafen Legen
* Spielen (eventuell Minigames)
* Fäkalien wegräumen (evtl. Minigames)