**Dokumentáció**

A játék elindításakor lehetőség adódik a pou karakterünk kiválasztására és elnevezésére. A karakterünknek van kimerültsége, éhsége, szomjúsága és hangulata. Lehet vele játszani, etetni, itatni, elküldeni dolgozni, kigyógyítani a betegségből és sportolni is.

**Tesztek**

**Éhség tesztelése**: Ha a megadott érték elér egy bizonyos határt, akkor a karakter éhes lesz és ha ezen is túl megy, akkor meghal.

**Szomjúság tesztelése**: Ha a megadott érték elér egy bizonyos határt, akkor a karakter szomjas lesz és ha ezen is túl megy, akkor meghal.

**Betegség tesztelése**: Ha a karakter megbetegedik és nem kap huzamos ideig gyógyszert, akkor meghal.

**Telítettség tesztelése**: Ha a karakter éhsége és szomjúsága tele van, akkor pihenésre van szüksége, mert ha sportol, akkor lebetegedhet.

**Kipihentség tesztelése**: Ha a karakter nem elég kipihent, akkor könnyen megbetegedhet, akár meg is halhat.

**Boldog hangulat tesztelése**: Ha a karakterrel játszol vagy eszel vele, akkor a hangulata egyre boldogabb lesz.

**Szomorú hangulat tesztelése**: Ha a karakterrel nem foglalkozol eleget, akkor könnyen szomorú lehet.

**Egészség tesztelése**: Ha a karakter nem pihen eleget vagy nem eszik eleget vagy túl sokat sportol, illetve dolgozik, akkor a megbetegedés esélye növekszik.

**Időbeosztás**

1-2 hét: Tervezés

3-4 hét: Osztályok megírása

5-6 hét: Tesztek megírása

7-8 hét: Program megvalósítása