Project final POO

# Idea principal del proyecto

**Un gato un perro y un loro** viviendo en una casa, en donde te tienes que hacer cargo de la alimentación(tienes una hora para darles de comer)

El primer día llega el perro

El segundo llega el gato

Y el tercero llega el loro

**Si se te muere una mascota pierdes**

## Perro

Tiene un nombre

Se despierta a las 8

Come a las 9,16,20

Se va a dormir a las 22hs

Se muere a los 2 dias sin comer

## Gato

Tiene un nombre

se despierta a las 10

come a las 11

se va a dormir a las 15

se despierta a las 19

come a las 20

come a las 22

se va a dormir a las 4

se muere a los 3 dias sin comer

## loro

tiene un nombre

se despierta a las 7

come a las 7:30, 10,13, 16, 19,

se va a dormir a las 20hs

se muere un día sin comer

## Casa

Un palo para el loro

Una cama para el perro

Una cama para el gato

Un plato para el perro ,el gato y el loro

## Tiempo ambiente

Un día completo de juego serian 2 minutos

# Teoría de programación orientada a objeto

## 1-herencias

La herencia tiene que estar reflejada, en donde la clase **mascota es el padre de las clase perro, clase gato y clase loro.** Ellos caminan por toda casa, duermen, se despiertan, comen, saltan y mueren, tienen nombre

## 2-Poliformismo

El polimorfismo se vería reflejado en el comportamiento de las mascotas donde cada uno come y duerme en lugares y horarios diferentes, también tienen diferentes tipos de alimentos, el gato salta más alto que el perro y el loro vuela.

## 3-encapsulacion

Proteger las variables de la hora, el nombre de los animales no tiene que tener mas de 10 caracteres

## 4- abstracción

Walk(), jump(), eat(), sleep() .

Implementar las cuchas de las mascotas y los platos de comida con su alimento(capsulas=).