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 sino se lo llevan a pasear )

La familia se acaba de mudar la veterinaria les lleva sus mascotas días por separado

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

Tiene una puerta

Un palo para el loro

Una cucha para el perro

Una camita para el gato

## Tiempo ambiente

Un día completo de juego serian 2 minutos se empieza a oscurecer a las 7 y las 9 ya es de noche, empieza a amanecer alas 5 y es de día a las 7

# 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=)