Réaliser un Tamagotchi amélioré, accompagné d'un document écrit explicitant les améliorations apportées.

Ce document sera appelé "dossier de conception : tamagotchi".

Il devra contenir:

- un rappel de ce qui a été fait.
- une description des points d'amélioration qui ont été fait.
- une description des points qu'il reste à améliorer.
- un diagramme de classe. (voir page 2 Tp compte bancaire)
- un lien vers les sources.

Fournir le "dossier de conception : tamagotchi" au format pdf nom du fichier rendu : dossier-tamagotchi-{ votre nom }.pdf

Dossier de conception : tamagotchi

Rappel de ce qui a été fait:

Ce projet est au départ un Tamagotchi qui est capable de dormir, de jouer et manger selon ce que lui indique l'utilisateur.

Les consignes de bases sont les suivantes :

- -Le Tamagotchi a 10 d'énergie, il en perd à chaque activité,
- -Si son poids dépasse 15 il meurt, il prend du poids à chaque fois qu'il mange,
- -Il récupère de l'énergie à chaque foi qu'il dort,

Description des points d'amélioration qui ont été fait:

- -Les pertes et les gains sont aléatoire (de 1 à 5),
- -Il perd du poids à chaque activité,
- -L'ajout de la class "Temps"
- -Notion du temps qui passe(simulé),
- -Ajout de modélisation d'un journée, temps=energie dépensé.
- -le Tamagotchi s'effondre au bout de 24h.
- -le Tamagotchi prend de l'âge.
- -le Tamagotchi perds du poids durant l'activité
- -Personnalisation de l'animal (donné un nom ou un pseudo)

+TableauAnimal
+initialisationAnimal()
+montreEtat(Animal: objet, Temps: objet)
+actions(Animal: objet,Temps: objet)
+energieAnimal(Animal: objet)
+jouerAnimal(Animal: objet,Temps: objet)
+dormirAnimal(Animal: objet, Temps: objet)
+mangerAnimal(Animal: objet, Temps: objet)
+poidsAnimal(Animal: objet,quantite: int)
+tombeDeFatigue(Animal: objet,Temps: objet)
+continueDeDormir(Animal: objet,Temps: objet)
+pleinReve(Animal: objet, Temps: objet)
+sommeilNormal(Animal: objet, Temps: objet)
+Random(): int

+Animal
-nom: String
-energie: int
-jouer: String
-dormir: String
-manger: String
-poids: int
+getPoids(): int
+setPoids(poids; int)
+getManger(): String
+setManger(String manger)
+getNom(): String
+setNom(nom: String)
+getEnergie(): int
+setEnergie(energie: int)
+getJouer(): String
+setJouer(jouer: String)
+getDormir(): String
+setDormir(dormir: String)

+Animal()

+Animal(energie: int, dormir: String)

+Animal(nom: String, energie: int, poids: int)

+Animal(energie: int, jouer: String, manger: String, poids: int)

+Animal(nom: String, energie: int, jouer: String, dormir: String, manger: String, poids: int)

-jourDeVie: int
-trancheAge: String
-tempsPasse: int
+getJourDeVie(): int
+setJourDeVie(jourDeVie: int)
+getTrancheAge(): String
+setTrancheAge(trancheAge: String)
+getTempsPasse(); int
+setTempsPasse(tempsPasse: int)
+Temps()
+Temps(ceJourDevie: int , celTrancheAge: String , leTempsPasse: int)
+Temps(ceJourDevie: int , leTempsPasse: int)
+Animal(energie: int .jouer: String ,manger: String ,poids: int)
+Temps(leTempsPasse: int)

+Temps

+Clavier
+lireDouble(): Double
+lireFloat(): float
+lireInt(): int
+lireString(): String

Description des points qu'il reste à améliorer:

- -Personnalisation de l'animal (choix entre plusieurs races, choix de personnalité)
- -Besoins selon l'âge.
- -Préférences nourritures/activités.
- -Intéraction avec l'utilisateur.
- -Chargement de phrase aléatoire suivant l'énergie
- -Multiples activités.
- -Multiple source de nourriture